

Alliance for Fostering Business and Education Innovation through Digital Supply Chains

DIÓHÉJBAN A BE-DIGITAL PROJEKT...

A projekt célja az **ellátási láncok** ökoszisztémáján belüli **digitális igények** és lehetőségek azonosítása egy olyan innovatív **felsőoktatási és szakképzési program** kidolgozása érdekében, amely az oktatási és vállalati szervezetek együttműködésével digitális kompetenciákat és készségeket biztosít a hallgatók számára.



HÍREK a BE-Digital játékról és platformról...

Befejeződött a 'komoly játék' angol nyelvű verziójának és a Moodle platformnak a fejlesztése!

Ezek az eszközök támogatják a **BE-Digital szemléletmódjának** elsajátítását, elősegítve az ellátási láncok digitalizációját, azok hatékony működtetését és irányítását a kidolgozott képzések alapján. A BE-Digital egy olyan kártyajáték, melyben a nyereshez tudáskártyákat kell szerezniük a játékosoknak **4 témakörből kapott feladatok sikeres teljesítésével (IoT, AGV, adatelemzés, AR/VR)**.

A BE-Digital tudáskártyák segítenek elsajátítani és erősíteni a szükséges készségeket és kompetenciákat.

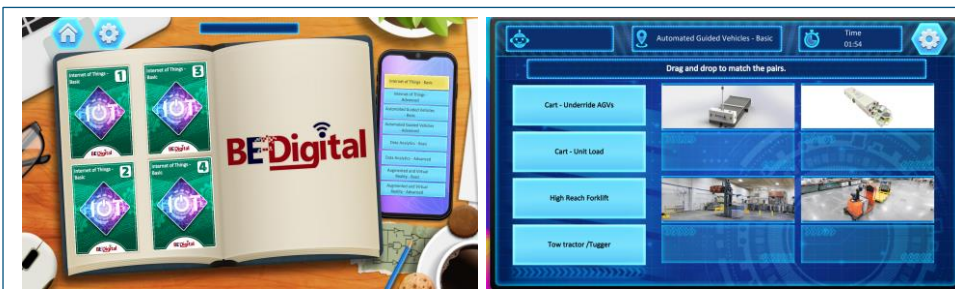
A játék hamarosan további **5 nyelven is elérhető lesz. (görög, olasz, portugál, magyar, bolgár)**.



Még többet szeretne tudni a projektről?

Az előző hírlevelek ide kattintva olvashatók!

Ne hagyja ki !



HÍREK a BE-Digital oktatási anyagokról...

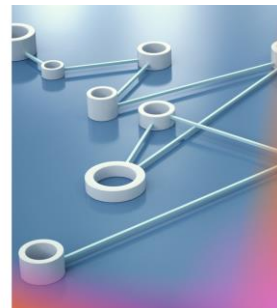
A Be-Digital projekt átfogó képzési anyagokat dolgozott ki **dolgoz internete (IoT), automatizált irányított járművek (AGV), adatelemzés, kiterjesztett és virtuális valóság (AR/VR)** témakörökben kezdők és haladók számára egyaránt. A képzések aprólékosan végigvezetnek ezeknek a technológiáknak az ellátási láncban betöltött szerepén az elméleti alapoktól az összetett, gyakorlati alkalmazásig vezetve a tanulókat. A képzés 1 komplex és 4 tematikus virtuális forgatókönyv végigjátszásával teljesíthető. Így tapasztalati tanulással ismerhetők meg a különböző technológiák, azok egymásra gyakorolt hatása és kapcsolódásuk az ellátási láncok piacához.

Introduction to VR Technologies

- **Overview of VR:**
- Virtual Reality (VR) refers to a simulated experience that can be similar to or completely different from the real world. VR technology uses a combination of hardware and software to create immersive experiences that engage users in a virtual environment.
- **Purpose of VR:**
- VR aims to provide users with immersive and interactive experiences, enhancing their perception and interaction with digital environments. It helps in visualizing complex data and environments, offering new ways to learn, play, and work.

Introduction to IoT Business Models

- IoT connects physical devices using sensors, actuators, and communication technologies.
- Business models provide frameworks for key activities and commercial exploitation.
- New IoT business models adapt to technological advancements.
- Focus on recurring revenue and continuous customer engagement.
- Transition from traditional to IoT-specific models is challenging but essential.



Hamarosan kezdődnek a BE-Digital pilot képzések!!!

2024 októberében indul a BE-Digital képzési programok gyakorlati tesztelése a projekt partnerországokban. A képzések 4 nemzetközi esemény keretében kerülnek megszervezésre (2 képzés 2024 őszén és 2 képzés 2025 tavaszán). Az első képzésre októberben, Milánóban (Olaszország) kerül sor ECOLE szervezésében, melynek témája a **dolgoz internete (IoT)**, amit novemberben Thessalonikiben (Görögország) követ az **automatizált irányított járművek (AVG)** témájú képzés AUTH szervezésében.

A 2025 tavaszán zajló képzésekre projektpartnereink FREDU és AEJE szervezésében kerül sor elsőként **kiterjesztett és virtuális valóság** (helyszín: Nicosia, Ciprus), majd **adatelemzés** témakörökben (helyszín: Aveiro, Portugália).

A projektországok felsőoktatási és szakképzési rendszereiben aktív **64 hallgató** fog részt venni a képzéseken. A képzések időtartama egységesen 40 óra (24 óra tantermi és 16 óra önálló tanulás).



MEGHÍVÓ!!!

A BE-Digital projekt eredményei is bemutatásra kerülnek az **EDULEARN24** keretében a 16. Education and New Learning Technologies c. nemzetközi konferencián, melyre Palman (Spanyolország) kerül sor 2024. július 1-3. között. További információ: <https://iated.org/edulearn/>