



# Let's have fun with the Business Start-ups – Biz4Fun

**PROF. ING. ZUZANA PALKOVÁ, PHD.**

**ING. JARMILA DUBROVAYOVÁ**

Slovenská poľnohospodárska univerzita v Nitre  
Slovak Business Agency



## BIZ4FUN PROJEKT



- Strategické partnerstvo v oblasti odborného vzdelávania a prípravy
- Riešenie v rokoch 2018 – 2020
- **Hlavný cieľ:**
  - zvýšiť konkurencieschopnosť mladých ľudí na trhu práce
- **Špecifické ciele:**
  - Biz4Fun kurikulum a učebné plány
  - Otvorené vzdelávacie materiály
  - 3D Virtuálny svet a online hra

## BIZ4FUN BACKGROUND



## BIZ4FUN PROJEKT



## CIEĽOVÉ SKUPINY



- mladí ľudia:
  - so záujmom o podnikanie
  - nezamestnaní
  - so záujmom o zvýšenie kvalifikácie
- vzdelávacie centrá, kariérni poradcovia a agentúry, inštitúcie a organizácie zapojené do odborného vzdelávania a prípravy
- tvorcovia politik a organizácie, ktoré môžu poskytnúť legislatívnu alebo finančnú pomoc a zdroje
- inkubátory, start-upy a spinoffy

## 3D VIRTUÁLNY SVET A ONLINE HRA



- Princípy gamifikácie - nástroj na podporu a motiváciu používateľov
- Koncept hry - založený na budovaní reálneho start-upu
- Vzdelávacie materiály:
  - Vzdelávacie scenáre, learning paths
  - Otvorené vzdelávacie materiály
  - 3D objekty
- Viacúrovňová hra:
  - EQF 3 – EQF 6-7

## 3D VIRTUÁLNY SVET A ONLINE HRA



- zamerané na:
  - prístup k efektívnym scenárom učenia,
  - praktické skúsenosti z najlepších osvedčených postupov,
  - pedagogický prístup, ktorý pokrýva všetky aspekty vzdelávacích preferencií mladých ľudí (krátke, ale konzistentné informácie, videá, interaktivita atď.)



# Analýza potrieb

## INTELEKTUÁLNY VÝSTUP 1

## ANALÝZA POTRIEB

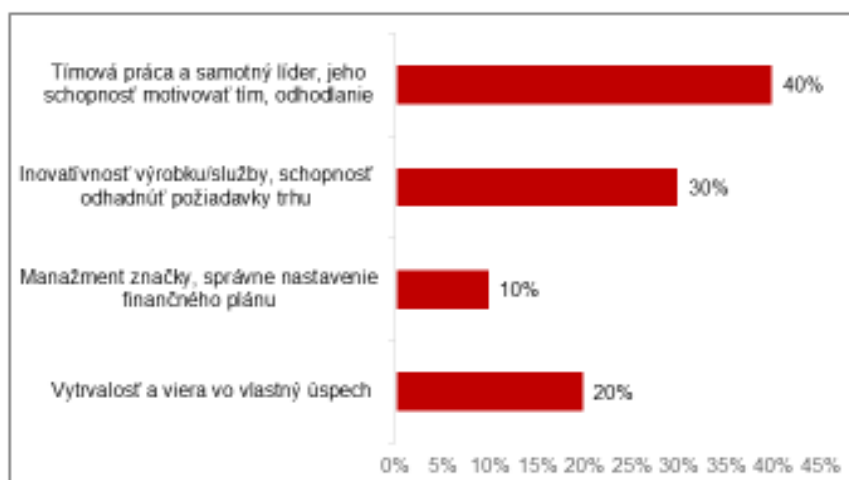


- **4 cieľové skupiny:**
  - Úspešní podnikatelia
  - Mládež so záujmom o podnikanie
  - Vzdelávacie inštitúcie
  - Vládne organizácie a miestne samosprávy

## OTÁZKA 1



**Čo považujete za najdôležitejší faktor, ktorý určí, či bude úspešný nový podnik alebo nie?**

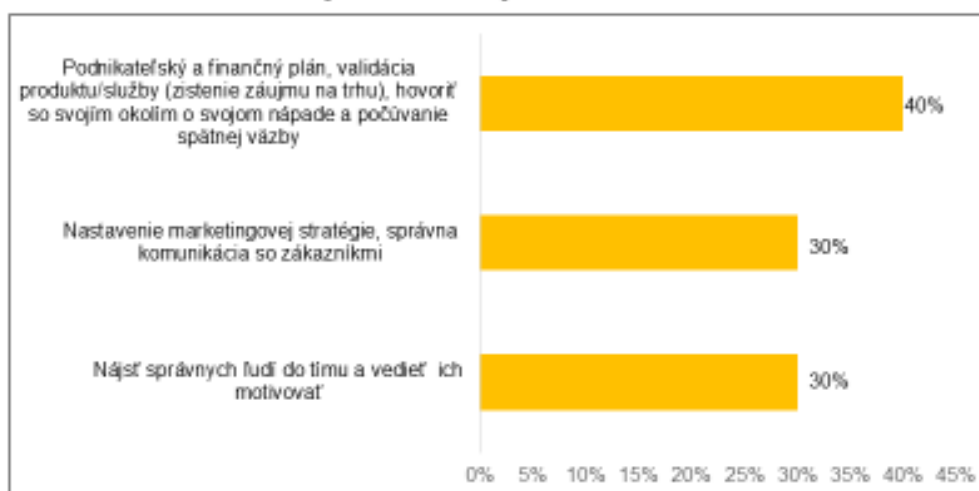




Biz4Fun

## OTÁZKA 2

Aké sú najdôležitejšie prvé tri kroky, ktoré mladý podnikateľ musí absolvovať pri budovaní úspešného podniku?



Biz4Fun

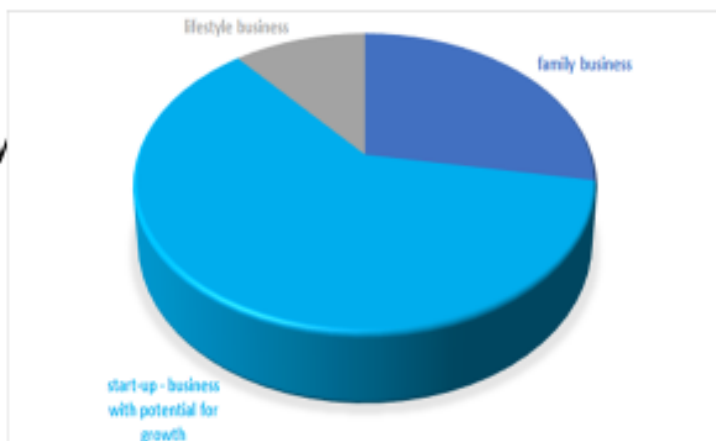
## ANALÝZA POTRIEB

- **4 cieľové skupiny:**
  - Úspešní podnikatelia
  - **Mládež so záujmom o podnikanie**
  - Vzdelávacie inštitúcie
  - Vládne organizácie a miestne samosprávy



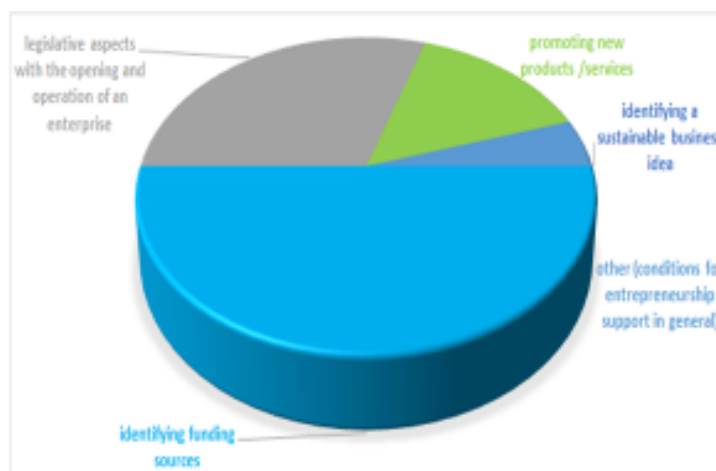
## OTÁZKA 1

- Ako by ste opísali váš podnikateľský nápad?
- rodinný podnik;
- začínajúce podniky - podniky s potenciálom rastu;
- lifestyle;
- podnikanie v oblasti IKT a inovácií;
- iné (upresnite):



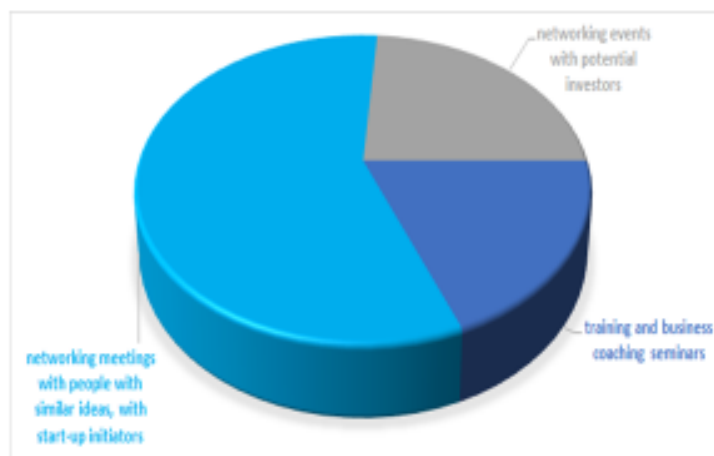
## OTÁZKA 2

- Čo je podľa vás najzložitejším aspektom pri otvorení nového podnikania?
- identifikácia trvalo udržateľného podnikateľského nápadu;
- identifikácia zdrojov financovania;
- legislatívne aspekty pri otvorení a fungovaní podniku;
- podpora nových výrobkov / služieb.
- iné (upresnite):



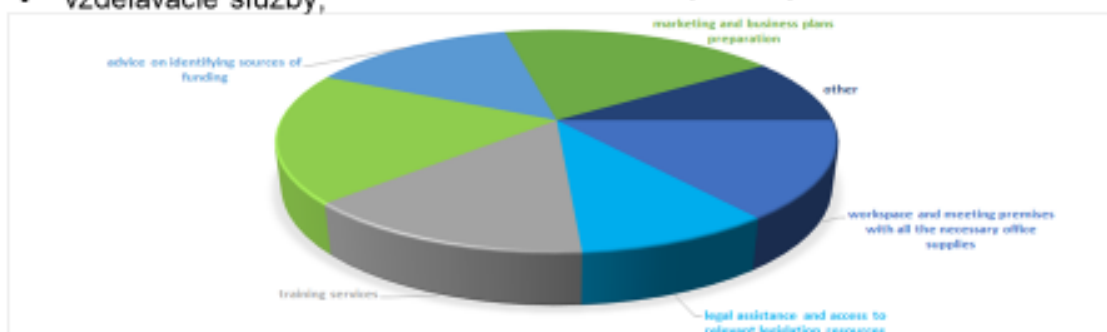
### OTÁZKA 3

- O aké udalosti by ste mali záujem ako budúci podnikateľ?
- semináre odbornej prípravy a podnikateľského koučingu;
- stretnutia s ľuďmi s podobnými nápadmi, so zakladajúcimi iniciátormi;
- vytváranie sietí s potenciálnymi investormi;
- malé informačné udalosti a spätná väzba;
- iné (upresnite):



### OTÁZKA 4

- Aké služby by ste mali záujem nájsť v spustenom inkubátore?
- pracovný priestor a priestory stretnutia so všetkými potrebnými kancelárskymi potrebami;
- právna pomoc a prístup k príslušným zdrojom právnych predpisov;
- vzdelávacie služby;
- sieťovanie;
- poradenstvo pri určovaní zdrojov financovania;
- príprava marketingu a podnikateľských plánov;
- iné (uvedte):





## VZDELÁVACIE TÉMY



- rozvoj podnikateľskej myšlienky
- budovanie tímu
- vytváranie podnikateľského plánu
- zákazníci, predaj a marketing
- formy investícií



# TESLA

**VIRTUAL REALITY AS AN INNOVATIVE AND  
IMMERSIVE LEARNING TOOLS FOR HEIS IN  
PALESTINE**

## TESLA



- **Capacity building in the field of higher education**
- Potreba riešenia realizácie kurzov, kde sa nielen tradičné vzdelávanie považuje za zastarané, ale súčasná použitá technológia nestačí na to, aby ponúkla optimálnu kvalitu:
  - Genetika
  - Kriminalistika
  - Fyzika
  - Geografia

## TESLA - CIELE PROJEKTU



- **Cieľ projektu = odovzdanie skúseností v oblasti:**
  - tvorby vizualizácií, ktoré nie sú možné v tradičnej učebni
  - návrhu simulácií a realistických vzdelávacích scenárov

## TESLA - RIEŠENIE

- **Prípravná fáza:**

- Analýza pripravenosti inštitúcií
- Vzdelávacie aktivity a budovanie kapacít



## TESLA - RIEŠENIE



## TESLA - RIEŠENIE



- **Prípravná fáza:**
  - Analýza pripravenosti inštitúcií
  - Vzdelávacie aktivity a budovanie kapacít

Implementácia



**Thanks for  
your attention  
AND  
Don't ask  
too much !**



Mail: [Zuzana.Palkova@uniag.sk](mailto:Zuzana.Palkova@uniag.sk), [dubrovayova@sbaagency.sk](mailto:dubrovayova@sbaagency.sk)

Web: [www.biz4fu.eu](http://www.biz4fu.eu)

Facebook: <https://www.facebook.com/Biz4Fun-1898113136932899>

Recenzent: doc.Ing. Klára Henryeyová, CSc., Slovenská poľnohospodárska univerzita v Nitre