

Numer projektu	2014-1-PL1-KA203-003618
-----------------------	-------------------------

Tytuł projektu	E-government 2.0 w praktyce
Akronim projektu	
Strona internetowa projektu	http://egov2.eu/
Nazwa instytucji koordynującej (imię i nazwisko koordynatora, dane kontaktowe):	Wyższa Szkoła Europejska im. Ks. Józefa Tischnera Aleksandra Turczyn ul. Św. Filipa 25, 31-150 Kraków Tel. 12 683 24 94
Partnerzy:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fundacja Instytut Aurea Libertas, Kraków ▪ Friendly Social Ltd. (Wielka Brytania) ▪ Tallinna Tehnikaukool (Estonia)
Czas trwania	24 miesiące
Budżet projektu	226 432 euro

Streszczenie projektu

Cel: Celem projektu "E-Government 2.0 w praktyce" jest stworzenie innowacyjnego, interdyscyplinarnego programu kształcenia dotyczącego e-Government, który stanowić będzie nową jakość w szkolnictwie wyższym zarówno na poziomie nauczanych treści (wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych przez administrację, e-partycypacja itp.), jak i stosowanych narzędzi dydaktycznych.

Opis działań: W pierwszej fazie realizacji projektu zostanie stworzona baza wiedzy dot. funkcjonujących rozwiązań i inicjatyw z obszaru e-Government 2.0 oraz planowanych działań w tym zakresie w wybranych krajach, a także na poziomie całej UE. Zostanie przeprowadzona analiza dokumentów strategicznych: rządowych, międzyrządowych (UE, ONZ) oraz zrealizowanych i planowanych projektów badawczych, a także zostaną zbadane wybrane wdrożenia z zakresu e-Gov 1.0 oraz kampanie zrealizowane za pomocą narzędzi e-Gov 2.0.

Kolejne działania zakładają opracowanie innowacyjnej metodyki nauczania e-Government 2.0. Co za tym idzie, przygotowania 4 programów nauczania w jęz. polskim i ang.: moduł specjalnościowy na II st. studiów, studia podyplomowe, kurs (szkolenie lub uzupełnienie innych programów akademickich), studencka szkoła letnia. Do realizacji zajęć zostaną przygotowane, w jęz. polskim i angielskim, materiały dydaktyczno-szkoleniowe oraz podręcznik studenta (*casebook*). Zaplanowano stworzenie zasobów dydaktycznych online, a w celu sprawdzenia postępów uczestników zajęć, również testy wiedzy online i off-line. Kluczowym działaniem związanym z powstaniem rezultatu jakim jest platforma symulacyjna, jest przygotowanie oprogramowania - aplikacji webowej, symulującej procesy z obszaru e-Government 2.0/ Police Making 2.0. Zostanie określony harmonogram, cel i zakres wdrożenia platformy, analiza

procesów oraz identyfikacja jej zasobów. Na tym etapie realizacji projektu będą się odbywały prace programistyczne: modelowanie procesów, mapowanie, architektura, ustalanie ról i praw użytkowników, a także przygotowywanie procedur zarządzania aplikacją IT i dokumentacji IT.

W dalszej kolejności dojdzie do uruchomienia wersji beta aplikacji, która poddana zostanie testowaniu przez przedstawicieli instytucji partnerskich. Działaniami upowszechniającymi będą: organizacja seminarium podsumowującego etap badań i analiz w projekcie oraz konferencja podsumowująca projekt i promująca jego rezultaty. W ramach projektu zostały przewidziane działania związane z uczeniem się, nauczaniem i szkoleniami. Będzie to intensywny program szkoły letniej realizowany w formule blended-learning.

Oczekiwane rezultaty: W ramach projektu stworzona zostanie baza wiedzy dotycząca funkcjonujących rozwiązań i inicjatyw z obszaru e-Government 2.0 (perspektywa międzynarodowa). Wypracowana zostanie innowacyjna metodyka skutecznego nauczania e-Government 2.0. Z jej uwzględnieniem przygotowane zostaną programy kształcenia, w tym propozycje kursów (wraz z sylabusami). W projekcie powstaną narzędzia dydaktyczne takie jak: casebook – publikacja prezentująca przykłady zastosowań e-Government, 8 kursów e-learningowych, 8 videotutoriali, 8 wykładów multimedialnych, 8 prezentacji, 8 podcastów. W ramach projektu przygotowane zostanie narzędzie IT – platforma symulacyjna mająca postać wirtualnego laboratorium e-Government 2.0.

Działania projektowe zostaną uzupełnione o seminarium podsumowujące etap badań i analiz, konferencję podsumowującą projekt i promującą jego rezultaty oraz “Akademię e-Government” - intensywny program szkoły letniej realizowany w formule blended-learning.

W rezultacie realizacji projektu do oferty edukacyjnej WSE wprowadzona zostanie specjalność e-Government na studiach II stopnia oraz nowy kierunek studiów podyplomowych. Z wypracowanych programów kształcenia, metod i narzędzi dydaktycznych będą mogły skorzystać także inne uczelnie krajowe i zagraniczne.