

ENHANCING QUALITY IN INNOVATIVE

CONSUME-AWARE

HIGHER EDUCATION ABOUT CONSUMER AWARENESS

Erasmus Plus = mobilności

Stypendia na krótkie wyjazdy dydaktyczne / szkoleniowe, ale czy tylko?



Erasmus Plus = projekty międzynarodowe

Partnerstwa strategiczne

Sojusze na rzecz wiedzy

Budowanie potencjału w sektorze szkolnictwa wyższego

Wskazówki na stronie Erasmus Plus





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Główny cel projektu

Stworzenie interaktywnego
otwartego modułu
wykorzystywanego w procesie
kształcenia studentów na temat
ochrony interesów i praw
konsumentów, w szczególności na
zdygitalizowanym rynku europejskim

Grupy docelowe

Bezpośrednie :

Wykładowcy i studenci z uczelni partnerskich

Pośrednie:

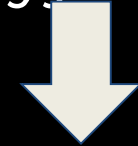
Uczelnie wyższe – władze, wykładowcy i studenci

Instytucje zajmujące się ochroną interesów konsumentów

Europejscy konsumenci

Rezultaty projektu

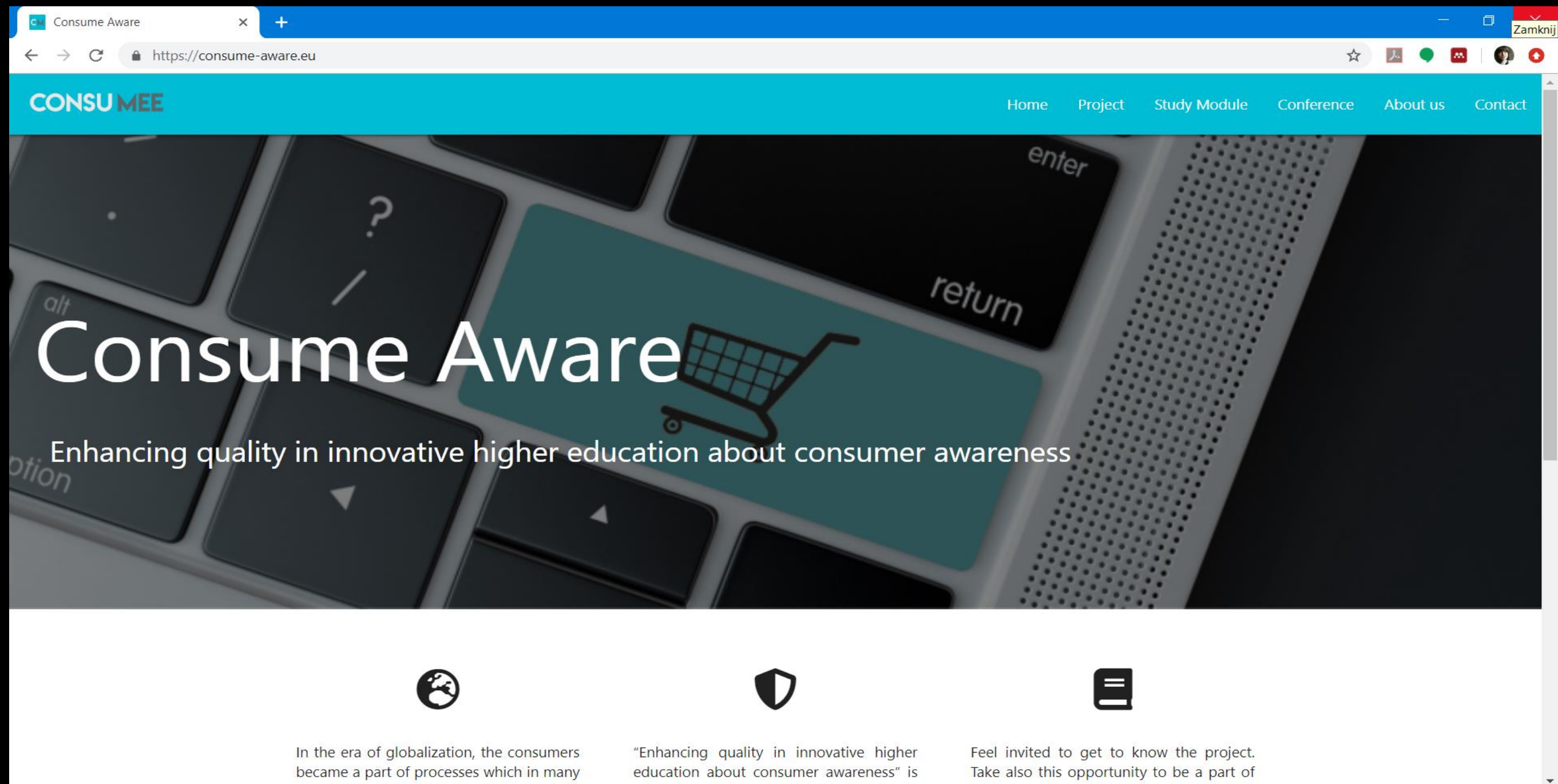
- Platforma edukacyjna: consume-aware.eu



Interaktywne materiały edukacyjne:
video, wykłady, studia przypadków, quizy, itp.

- Podręcznik akademicki: Consumers Protection Standards in Europe
- Aplikacja mobilna: quiz i test egzaminacyjny

Platforma edukacyjna



Platforma edukacyjna

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://consume-aware.eu/study-material/student.php>. The page features a teal header with the logo "CONSUMEE" and a navigation menu with links for Home, Project, Study Module, Conference, About us, and Contact. The main content area displays six colored buttons arranged in a 2x3 grid: INSTRUCTIONS (teal), TEXT BOOK (blue), APP (purple) in the top row; and PRESENTATIONS (yellow), E-BOOK (orange), PRACTICAL CASES (red) in the bottom row. The footer contains links for "About us" and "Contact us", social media icons for Facebook and Twitter, a copyright notice "Copyright © 2019 Consume Aware. All Rights Reserved", and a logo for the Erasmus+ Programme of the European Union.

CONSUMER PROTECTION Standards in Europe



Edited by
Sławomir Smyczek



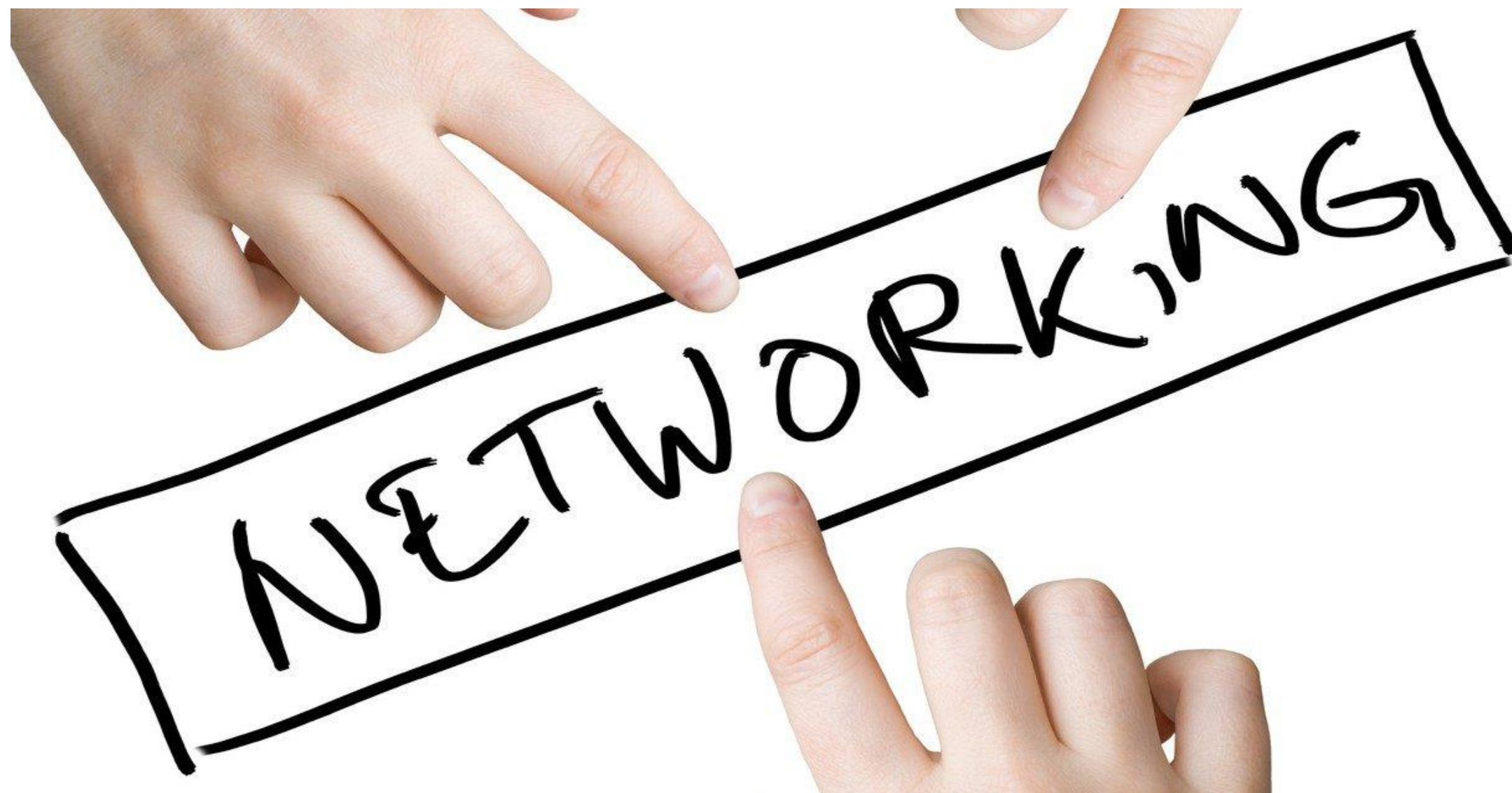
MOBILE APPLICATION

CONSUMEE

Welcome to the Consume Game! Your task, should you choose to accept it, is to work your way through the game to test your consumer awareness skills. The questions are designed to test all aspects of consumer experiences and the knowledge that comes with them. Good luck!

PLAY
THE
GAME

Erasmus Plus = od czego zacząć?



Partnerzy projektu

Specjaliści w zakresie zachowań konsumentów i marketingu, biznesu międzynarodowego i nowych technologii informatycznych, mający doświadczenie w międzynarodowych projektach .

Każdy z partnerów musi prezentować wyjątkowe, unikatowe umiejętności i musi wnieść do projektu specyficzną wiedzę, także w kontekście reprezentowanego kraju i najlepszych praktyk .

8

**Partnerów z różnych
krajów Europy**

Nasi partnerzy



Organizacja projektu

Stworzenie struktury organizacyjnej

Podział zadań

Wsparcie administracyjne projektu

Monitoring wykonania zadań

Rezerwacja dnia w tygodniu dla projektu

Spotkania projektowe

Promocja projektu

Promocja rezultatów projektu

Informacje w prasie, radio i telewizji

Informacje w newsletterach

Informacje na stronie internetowej uczelni partnerskich

Konferencje

Social media

Ulotki i plakaty

Prezentacje na konferencjach i wydarzeniach akademickich

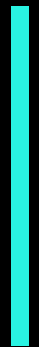
Dlaczego warto?

- Współpraca w międzynarodowych zespołach podnosząca umiejętności budowania i pracy w konsorcjach międzynarodowych.
- Wdrożenie innowacyjnych metod kształcenia studentów
- Podnoszenie efektywności i sprawności kształcenia w środowisku międzynarodowym
- Budowa sieci naukowo-badawczej



Najważniejsza korzyść z projektu

Podnoszenie poziomu umiędzynarodowienia
poprzez współpracę
z partnerami w ramach całej Europy



**Dziękuję w imieniu
całego zespołu**

