

## [Akceptuje](#)

W ramach naszej witryny stosujemy pliki cookies w celu świadczenia państwu usług na najwyższym poziomie, w tym w sposób dostosowany do indywidualnych potrzeb. Korzystanie z witryny bez zmiany ustawień dotyczących cookies oznacza, że będą one zamieszczone w Państwa urządzeniu końcowym. Możecie Państwo dokonać w każdym czasie zmiany ustawień dotyczących cookies. Więcej szczegółów w naszej [Polityce Prywatności](#)

[Portal](#) [Informacje](#) [Katalog firm](#) [Praca](#) [Szkolenia](#) [Wydarzenia](#) [Porównania międzylaboratoryjne](#)  
[Kontakt](#)



**[Laboratoria](#)**  
**[.net](#)**  
**[Innowacje](#)**  
**[Nauka](#)**  
**[Technologie](#)**



[Logowanie](#) [Rejestracja](#) [pl](#)

Newsletter

zapisz się

Naukowy styl życia

Nauka i biznes

- [Nowe technologie](#)
- [Felieton](#)
- [Tygodnik "Nature"](#)
- [Edukacja](#)
- [Artykuły](#)
- [Przemysł](#)

[Strona główna](#) > [Informacje](#)

# EMUVE - wirtualne środowisko dla przedsiębiorców



**Idea projektu EMUVE (“Entrepreneur Multi-User Virtual Environment”) jest stworzenie wirtualnego środowiska dla przedsiębiorców, którzy chcą rozwijać swoje możliwości biznesowe oraz podnosić własne kompetencje w takich dziedzinach jak marketing, finanse, innowacje, zarządzanie projektami, ochrona własności intelektualnej czy internacjonalizacja.**

Partnerem inicjatywy jest Międzynarodowe Stowarzyszenie Parków Naukowych (IASP), które 10 września 2012 za pośrednictwem platformy Second Life zorganizuje wirtualne spotkanie dla przedsiębiorców zainteresowanych udziałem w projekcie.

W ramach projektu EMUVE powstanie wirtualne, biznesowe środowisko przeznaczone dla szerokiego grona użytkowników - podobne do środowiska biznesowego oferowanego przedsiębiorcom w świecie rzeczywistym przez parki naukowo-technologiczne. Wirtualny świat dla początkujących przedsiębiorców będzie czymś w rodzaju szeroko rozumianego szkolenia, łączącego symulacje i pedagogikę. Zadaniem inicjatywy jest promowanie przedsiębiorczości oraz poprawy warunków otoczenia biznesowego poprzez dostarczanie wskazówek do działania i zapewnianie szkoleń podnoszących kompetencje osobom chcącym rozpocząć własną działalność gospodarczą. Celem wirtualnego, biznesowego środowiska będzie także ułatwianie kontaktów między przedsiębiorcami w różnych krajach i sieciowanie oferowanego im wsparcia, rozwijanie biznesowych umiejętności wśród potencjalnych przedsiębiorców oraz promowanie wymiany doświadczeń poprzez umożliwianie młodym przedsiębiorcom uczenia się od bardziej doświadczonych kolegów w celu rozwijania swoich umiejętności.

Młodzi ludzie, studenci, początkujący przedsiębiorcy i wszyscy, którzy zdecydują się na udział w projekcie, zostaną zaangażowani w system szkoleniowy, bazujący na modelu nauczania opartym na ponadnarodowym wirtualnym świecie i e-learning’u. Za pośrednictwem platformy e-learningowej uczestnicy projektu będą mogli zdobywać wiedzę z zakresu marketingu, prowadzenia i finansowania działalności gospodarczej, innowacji, zarządzania projektami, internacjonalizacji, ochrony własności intelektualnej czy tworzenia biznesplanów. Z kolei platforma Second Life to miejsce, gdzie znajdować się będzie wyspa EMUVE. Została ona zbudowana tak, aby znajdowały się na niej instytucje reprezentujące wszystkie etapy, przez jakie musi przejść początkujący przedsiębiorca, który planuje uruchomienie własnej firmy. W tym wirtualnym środowisku każdy gracz może wchodzić w interakcje z wieloma innymi graczami z całego świata, nadając tym samym europejski wymiar projektom biznesowym, które mogą pojawić się w trakcie realizacji przedsięwzięcia. Środowisko Second Life dysponować będzie także zasobami edukacyjnymi, niezbędnymi do wspierania uczestników projektu - będą to studia przypadków, testy, prezentacje biznesowe itp.

Realizatorzy projektu mają nadzieję, że stworzenie wirtualnego świata, w którym każdy przedsiębiorca będzie mógł uzyskać dostęp do wiedzy z zakresu przedsiębiorczości oraz skontaktować się z doświadczonymi przedsiębiorcami, przyczyni się do podniesienia kwalifikacji osób chcących rozpocząć własną działalność biznesową oraz wpłynie na skuteczność działań biznesowych podejmowanych w świecie rzeczywistym. Inicjatywa EMUVE realizowana jest przez 8 partnerów reprezentujących cztery europejskie państwa - Włochy, Portugalię, Hiszpanię i Niemcy. Z tego też względu efekty przedsięwzięcia dostępne będą w językach włoskim, portugalskim, hiszpańskim, niemieckim i angielskim.

Obecnie projekt znajduje się w fazie pilotażowej, w której partnerzy testują system szkoleniowy oraz metodologię nauczania. Międzynarodowe Stowarzyszenie Parków Naukowych (IASP), jako instytucja

zaangażowana w rozwój inicjatywy, odpowiedzialne jest za przetestowanie modułu „internacjonalizacja”, będącego częścią kursu szkoleniowego. W dniu 10 września 2012 roku IASP przeprowadzi badanie pilotażowe w tym zakresie za pośrednictwem platformy Second Life. Zorganizowane zostanie wirtualne spotkanie na wyspie VITA, podczas którego Stowarzyszenie zapewni „wycieczkę studyjną” dla uczestników projektu. Będą oni mieli okazję zapoznać się z głównymi instytucjami stworzonymi na potrzeby projektu oraz z zasobami edukacyjnymi i materiałami szkoleniowymi – w szczególności w zakresie modułu dotyczącego internacjonalizacji.

Aby dołączyć do platformy Second Life i odwiedzić wyspę, należy stworzyć własnego avatara. Wskazówki dotyczące tworzenia avatara oraz „poruszania się” w wirtualnym świecie znajdują się pod linkiem: <http://www.youtube.com/watch?v=W5uA-UEi9Qo&feature=related>

Chęć uczestnictwa w badaniu pilotażowym można zgłaszać na adres e-mail: [projects@iasp.ws](mailto:projects@iasp.ws).

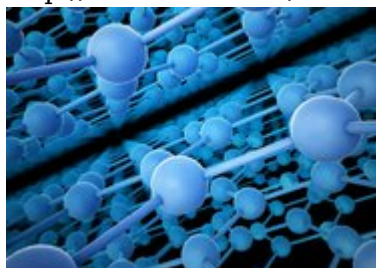
Ponadto 28 września 2012 roku w Hiszpanii (Malaga) odbędzie się seminarium pod hasłem „Droga do przedsiębiorczości – początek w wirtualnej rzeczywistości – wyspa EMUVE”. Podczas spotkania eksperci zaprezentują główne założenia projektu EMUVE oraz omówią zagadnienie dotyczące tworzenia firm i rozwijania przedsiębiorczych umiejętności za pośrednictwem nowych metod nauczania w wirtualnym świecie.

Szczegółowe informacje dostępne są na stronie projektu - [www.emuve.eu](http://www.emuve.eu).

Inicjatywa „Skuteczne Otoczenie Innowacyjnego Biznesu” jest elementem projektu „Rozwój zasobów ludzkich poprzez promowanie wiedzy, transfer i upowszechnianie innowacji”. Projekt jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Źródło: [www.pi.gov.pl](http://www.pi.gov.pl)

<http://laboratoria.net/aktualnosci/14676.html>



28-05-2024

## **Drżące nanorurki**

Właściwości zależą m.in. od tego, w jaki sposób struktury te wibrują.



28-05-2024

## [Naukowcy znaleźli sposób na recykling betonu](#)

Informuje "Nature".



28-05-2024

## [ADHD zdiagnozowano u co dziewiątego dziecka w USA](#)

W roku 2022 dzieci z diagnozą ADHD było o milion więcej niż w roku 2016.



28-05-2024

## [Testy na obecność HPV](#)

Co osiem lat równie skuteczne, co regularna cytologia.



28-05-2024

## **Do środowiska trafiło ponad 1 mld komarów GMO**

Przeznaczonych do walki z malarią.



28-05-2024

## **Może to owady uratują nas przed zwałami plastiku**

Niektóre gatunki owadów są w stanie zjadać plastik.



28-05-2024

## **Terapia daremna przedłuża cierpienie, przedłuża agonię**

Terapia daremna nie jest w stanie pomóc pacjentowi.



28-05-2024

## Widzimy eskalację zaburzeń związanych ze stresem

Szeroko rozumianych lękowo-depresyjnych.

**Informacje dnia:** [Drżące nanorurki Naukowcy znaleźli sposób na recykling betonu ADHD zdiagnozowano u co dziewiątego dziecka w USA Testy na obecność HPV Do środowiska trafiło ponad 1 mld komarów GMO Może to owady uratują nas przed zwałami plastiku Drżące nanorurki Naukowcy znaleźli sposób na recykling betonu ADHD zdiagnozowano u co dziewiątego dziecka w USA Testy na obecność HPV Do środowiska trafiło ponad 1 mld komarów GMO Może to owady uratują nas przed zwałami plastiku Drżące nanorurki Naukowcy znaleźli sposób na recykling betonu ADHD zdiagnozowano u co dziewiątego dziecka w USA Testy na obecność HPV Do środowiska trafiło ponad 1 mld komarów GMO Może to owady uratują nas przed zwałami plastiku](#)

**Partnerzy**