

Prasarana

ICT-INOV bina makmal inovasi

di 8 universiti

di Malaysia, Nepal, Pakistan, dan Vietnam

Perkhidmatan digital

ICT-INOV membangunkan platform pembelajaran digital

dan khazanah aktiviti pembelajaran

yang menggalakkan kerjasama untuk inovasi melalui pemikiran reka bentuk

menggalakkan penglibatan melalui gamifikasi

Objektif

ICT-INOV memupuk inovasi

dalam pendidikan Sains Komputer dan Kejuruteraan

melalui pendekatan gamifikasi pemikiran reka bentuk.



ICT-INOV

MODERNIZING ICT EDUCATION FOR HARVESTING INNOVATION

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



Latihan pengajar dan pembinaan komuniti

ICT-INOV menganjurkan latihan pengajar dan program pembinaan komuniti

untuk membangunkan kapasiti pendidik dan organisasi

untuk memupuk kemahiran inovasi dalam kalangan pelajar.



Rakan kongsi



National University of computer and emerging sciences



P.PORTO



eu-track



Pemikiran reka bentuk

Pendekatan berpusatkan pengguna yang membantu memperkenalkan penyelesaian kepada keperluan sebenar, berbanding yang dirasakan, melalui:

- Penemuan
- Takrifan semula masalah
- Percambahan buah fikiran
- Prototaip
- Penilaian

Gamifikasi

Penggunaan elemen permainan dalam konteks bukan permainan, seperti pendidikan:

- Misi yang bermakna
- Ganjaran
- Pengiktirafan
- Kerjasama
- Maklum balas
- Gabungan

www <http://ictinov-project.eu>

Facebook®

<https://www.facebook.com/CBHE-Project-Ict-Inov-110339581103765>



Kesan

- 12 universiti
- 8 negara
- 60 kursus
- 1.200 pelajar
- 360 tenaga pengajar
- 50 aktiviti pembelajaran

Pemikiran reka bentuk membantu menyelesaikan masalah sukar yang pada pandangan pertama tiada penyelesaian mungkin wujud.



Pelaksanaan di

- Malaysia
- Vietnam
- Nepal
- Pakistan
- Greece
- Portugal
- Itali
- Estonia

