****

**A képen sötét, meggyújt látható

Automatikusan generált leírás**

**GYAKORNOK**

**pozíció betöltésére**

**Az OncoVR kutatási projekt 2017-ben indult el a Semmelweis Egyetem 2. sz. Gyermekgyógyászati Klinikáján. Célja, hogy a daganatos gyermekek kórházban töltött mindennapjait könnyebbé tegye a virtuális valóság (VR) segítségével.**

**Feladatok:**

Kommunikációs területen:

* külső kommunikáció fejlesztésében részvétel (Facebook/hírlevél/ blog)
* PR és médiastratégia (stratégia tervezéséhez való hozzájárulás)
* Branding (innováció és lehetőségek keresése)

Adományszervezés és pénzügyi területen:

* Vállalati adományszervezési stratégia elkészítése, partnerek keresése és tárgyalásokon részvétel
* Magánadomány kampányban részvétel
* Követéses adománygyűjtés szerevezéséhez hozzájárulás
* Pályázatírásban részvétel

Online és offline rendezvények szervezése

**Ideális jelölt/követelmények:**

* szenvedéllyel legyen a nonprofit szektor iránt és az OncoVR ügye iránt
* folyamatban lévő felsőfokú tanulmány
* nyitott, kreatív, önálló, megbízható, proaktív munkavégzés
* jó fogalmazási és kommunikációs képesség

**Munkaidő/foglalkoztatás:** heti 10-20 óra, rugalmasan

**Munkavégzés helye**: 1066 Budapest, Nyugati tér 1.

Home office munkavégzésre is van lehetőség.

**A gyakorlat időtartama**: minimum 1 hónap

**Várható kezdés:** 2020. október 19.

**Jelentkezési határidő:** 2020. október 5.

**Jelentkezés:** [entermode@emk.sote.hu](mailto:entermode@emk.sote.hu)

**Céginformáció:** <https://oncovr.hu/>

Az **Enter.Mode gyakorlati modell** a kihíváson alapuló tanulási módszertant használja. Egy olyan módszer, amelyet a hallgatóközpontú tanulás támogatására használnak szerte a világban.

A kihíváson alapuló tanulás révén a hallgatók képesek lesznek valódi, mélyreható ismereteket szerezni a vállalati tevékenységekről, miközben fejlesztik a vállalkozói készségeket.

A kihíváson alapuló tanulás és a szakmai gyakorlat három szakaszból áll:

* elkötelezettség,
* vizsgálat és
* a cselekvések megtervezése (engagement, investigation and planning of actions).

A hallgatók különböző készségeket és kompetenciákat szereznek az EntreComp keretrendszerének megfelelően.

Az EnterMode szakmai gyakorlat megvalósítását támogatja:

* A komoly játék, mely egy online, erre a célra fejlesztett játék, ami támogató elemként szolgál a vállalkozói készségek elsajátításához.
* Gyakorlatközösség, ahol a felsőoktatási oktatók és a vállalati mentorok támogatást, kapcsolódó erőforrásokat és anyagokat találnak, valamint párbeszédet folytathatnak a szakmai gyakorlat előrehaladásával kapcsolatban.

Az EnterMode szakmai gyakorlat befejezése után az értékelési szakaszban a hallgatók önértékelési kérdőív töltenek ki és a vállalati mentorok és felsőoktatási oktatók összefogásával a teljes gyakornokságot összefoglalják.