

OncoVR kutatási projekt felhívása

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 szervezéséhez 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

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.