

Chciałbyś nauczyć się czegoś więcej o projektach europejskich?

Chciałbyś dołączyć do europejskiej sieci społeczności?

Chciałbyś użyć platformy e-learnigowej nowej generacji?

Dołącz do sieci BONY!



Project BONY jest jednym ze sponsorów EKAW2008: Konferencji na temat Inżynierii Wiedzy oraz Zarządzania Wiedzą, 29 Września - 3 Październik 2008 - Acitrezza, Katania, Włochy.

<http://ekaw2008.inrialpes.fr/>

Konsorcjum BONY:

Koordinatorzy projektu:

- P.M.F. S.r.l., Katania, Włochy.  
Koordynator główny projektu  
([www.pmfonline.net](http://www.pmfonline.net))



Partnerzy:

- INK Catalunya, S.A, Barcelona, Hiszpania  
([www.inkcat.es](http://www.inkcat.es))



- C.N.R. I.S.T.C., Rzym,  
([www.cnr.it](http://www.cnr.it))



- IDEC S.A., Piraeus, Grecja  
([www.idec.gr](http://www.idec.gr))



- 4system Polska Sp. z o.o., Zielona Góra,  
Polska  
([www.4system.com](http://www.4system.com))



Kontakt:

Dr. Manuele Manente, Koordynator

E-mail: [manente@jogroup.eu](mailto:manente@jogroup.eu)



Program Funduszu: Lifelong Learning Programme 2007 – Międzynarodowy projekt - Key Activity 3 - ICT.



BONY jest projektem finansowanym z funduszu KE w programie "Lifelong Learning Programme" nadzorowanym przez EACEA.

Projekt został ufundowany przez Komisję Europejską. Ta broszura odzwierciedla jedynie poglądy autora, a Komisja nie jest odpowiedzialna za wszelkie użycie informacji w niej zawartych.



## BABYLON & ONTOLOGY

Europejska Sieć Społeczności Edukacyjnej

Babylon & Ontology: Wielojęzyczny i kognitywny e-Learningowy System Zarządzania na telefonach PDA.  
Program Finansujący: Lifelong Learning Programme 2007 – Międzynarodowy projekt - Key Activity 3 - ICT.



## Cele BONY

Celem projektu jest opracowanie nowej generacji Systemu Zarządzania Nauką, będącego w stanie stworzyć wielojęzyczny, ukształtowany schemat zaprojektowany dla potrzeb użytkowników.

Konsorcjum BONY testuje nową technologię opracowaną od okresu istnienia projektu przy pomocy e-kursu na temat Zarządzania Cyklem Projektu. Kurs ten adresowany jest do menedżerów projektu, którzy chcą nauczyć się więcej na ten temat oraz do początkujących w temacie europejskiego zarządzania projektem.

Okres projektu :  
Start: 01/01/2008;  
Koniec: 31/12/2009.

## Nowa Generacja E-learning BONY

Główna technologia zaproponowana przez projekt BONY oparta jest na ostatnich nowościach w dziedzinie sztucznej inteligencji, sieci społecznej oraz informacyjnych i komunikacyjnych technologii:

- Zaadaptowana do poziomu użytkownika, jego zachowania i języka:

System BONY pozwala znaleźć i nauczyć się jednostek ściśle żądanych i potrzebnych użytkownikom by sprostać ich doświadczeniu w szkoleniu. BONY zapewnia wielojęzyczny dostęp do informacji (Angielski, Włoski, Grecki, Francuski, Hiszpański, Kataloński, Polski, Niemiecki, Węgierski, Słowacki i Czeski).

- Wspólny system:

Celem projektu BONY jest zmotywować użytkowników do tworzenia materiałów edukacyjnych w sposób kooperatywny, narazie jednak konsorcjum BONY tworzy e-kurs o Europejskim Zarządzaniu Projektem.

- Strona Semantyczna:

BONY obejmuje ponadnaukowy wpływ na wiedzę oraz wzajemne połączenie pomiędzy kształtowaniem treści i interaktywnych multimediów dzięki stronom w metodologii semantycznej

- PC, PDA i inne urządzenia mobilne:

Społeczność kursantów BONY będą współpracować używając telefonów PDA (lub innych urządzeń takich jak PC lub inne przenośne).

- Social network:

BONY jest siecią społeczną gdzie użytkownicy mogą odgrywać dwie role: ucznia i/lub nauczyciela, zależnie od ich umiejętności i potrzeb. BONY planuje dostarczyć ekspertów w pełni oddanych sprawie europejskiej współpracy nad zarządzaniem projektem.

## Użytkowanie BONY

Możemy sobie wyobrazić Greckiego praktykanta jadącego do Włoch aby zdobyć doświadczenie jako asystant menedżera projektu w pewnej Włoskiej firmie. Nasz praktykant potrzebowałby konkretnych materiałów dotyczących zarządzania cyklem projektu oraz odpowiedniego kursu języka włoskiego.

BONY automatycznie wygeneruje test językowy oraz profesjonalny test wprowadzający (modelowanie postępowania użytkownika). Kiedy system zidentyfikował poziom wiedzy praktykanta, zasugeruje odpowiednie materiały na temat Zarządzania Cyklem Projektu w pożądanym języku (wielojęzyczny dostęp). Użytkownik może wybrać odpowiednie dla niego materiały spełniające jego preferencje (faza uczenia się).

Tak szybko jak użytkownik czuje się gotowy do przetestowania nabytej wiedzy, wirtualny nauczyciel automatycznie wygeneruje odpowiedni test wielokrotnego wyboru na podstawie rozważanego materiału. System następnie zaproponuje zmianę treści (przejście na wyższy poziom wiedzy) odpowiednio do rezultatów w teście oraz poziomu zainteresowania ze strony użytkownika lub tym podobnych (interakcja człowiek-maszyna).

Dzięki Sieci Społecznej użytkownik może zostać wsparty przez "rekomendowanych" specjalistów, w zamian za to może podzielić się profesjonalnymi lub językoznawczymi umiejętnościami.