KUTATÓK ÉJSZAKÁJA 2023.

ÓBUDAI EGYETEM
KELETI KÁROLY GAZDASÁGI KAR

PROGRAMOK - Óbudai Egyetem Keleti Károly Gazdasági Kar

Program címe	Leírás	Helyszín	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	19:30
Csocsó	Szeretsz csocsózni? Ismered a speciális fogást, a snake-et? (Alányúlással elhúzod a labdát, átforgatod a bábut és belövöd.) Ha nem, az sem gond, gyere el barátaiddal, és játsszatok egy barátságos meccset!	**TG földszint**										
Hogyan, de főként miért legyünk piackutatók?	Miért legyünk piackutatók? Melyek voltak azok a legizgalmasabb, legmeglepőbb és legfelemelőbb pillanatok, amelyekre az elmúlt harminc év távlatából is emlékszem? Van pár...Libanon legyen vagy Egyiptom? "Tamás az elmúlt harminc évben dolgozott a piackutatás valamennyi szintjén. Sokezer projektet, és több kutató csapatot vezetett Magyarországon, valamint három más kontinensen. Szívből ajánlom Géczi Tamás kötetlen előadását, aki sok mindent látott Londontól Dél-Afrikáig, és talán megértik, miért is egy örök szerelem a piackutatás."	**TG F. 17**										
Tekergők ösvénye	Kalandosan kutatnál, ötletelnél? Szereted a rejtvényeket? Akkor az épület kertjében elrejtett feladványok csak Rád várnak! A nyereményed is talányos lesz, zsákbamacska.	**TG kert**										
A digitális lábnyom csökkentése, avagy biztonságban a neten!	Az internet - ezen belül kiemelten a szociális hálózatok - különféle szolgáltatásainak használata során számos fontos adatot osztunk meg magunkról. Miután 1-1 alkalommal csak pár információ-morzsát osztunk meg, nem tudatosul bennünk, hogy összességében milyen információk lelhetők fel rólunk az interneten. Ezen a tréningen annak a gyakorlat-sorozat alapjait sajátíthatjuk el, hogy hogyan tudjuk értékelni, milyen információkat lehet rossz célokra felhasználni, és rálássunk, hogy korábban milyen információ-morzsákat hagytunk magunk után, esetleg azokat hogy tudjuk törölni vagy más úton "hatástalanítani".	**TG 1.03**										
Vállalkozóvá válás puzzle	Szerinted milyen elemek szükségesek ma Magyarországon egy induló vállalkozónak? Tedd össze a kirakót ezekből az elemekből! Az ötlettől a sikerig, fogalmak, képek, idézetek.	**TG 1.05**										
Pénzügyek mindenkinek	Kíváncsi vagy, hogy hogyan tudod eredményesen gyarapítani a zsebpénzedet? Érdekel, hogy pénzügyi területen mik az erősségeid, gyengeségeid? Töltsd ki online kérdőívünket, hogy pénzügyeidet tudatosabban kezeld! Kisebbeknek memóriakártyákkal készülünk pénzügy témában.	**TG 1.06**										
Az érme másik oldala - A pénz és én A MÓRA KÖNYVKIADÓ programja	Pénztörténeti játékra hívunk minden kedves érdeklődőt a LÜK segítségével. A bajnokság során a játékosok megismerkednek a LÜK-játék módszertanával, és játékos keretek között mérhetik fel tudásukat a pénz és logika témakörökben. A nyertes könyvjutalomban részesül.	**TG 1.07**										
VFI kutatócsoportjainak bemutatkozása és kutatásainak bemutatása	A Vállalkozásfejlesztési és Infokommunikációs Intézetben működő Kis- és középvállalkozások kutatása, fejlesztése Tudományos Műhely, és a Társadalom, Informatika és Gazdaság Kutatócsoport mutatja be kutatási témáit, aktuális projektjeit.	**TG 2.01**										
Stresszkezelés	A foglalkozáson a résztvevők megtanulhatják felismerni a stressz jeleit, majd néhány gyakorlati technikát is kipróbálhatnak annak csökkentésére.	**TG 2.03**										
Hogyan befolyásolja a környezet a hatékonyságot?	Befolyásolja a környezet a hatékonyságot? Nem is gondolnánk, milyen nagy mértékben, legyen az a környezet gyári munkahely, iroda, vagy otthoni dolgozószoba. A kis szimulációs játékban megtapasztaljuk, hogyan tereli el a figyelmünket a környezet és akadályozza a munkát, ennek mekkora hatása van a munkavégzés gyorsaságára (spoiler: többszörös ideig tarthat ugyanaz). Megismerünk egy 5 lépcsős workshop módszertant, amelyen szisztematikusan végighaladva kialakíthatjuk a célt leginkább szolgáló elrendezést.	**TG 2.03**										
Projekt. "Láttam már jobban szervezett pánikot"	Óránként indul egy projekt játék, minimum 8 fő kell hozzá. Elindított játékba már nem lehet bekapcsolódni. Játékos keretek között zajlik egy projekt megvalósítása, több egymással versengő team részvételével. A játék a projektek alapításától a kész produktum átadásáig, a projekt minden fázisát, és az azokban felmerülő jellemző problémákat szimulálja.	**TG 2.04**										
Elveszi a munkánkat a Mesterséges Intelligencia?	A mesterséges intelligenciáról rendelkezésre álló tudományos cikkek elsősorban a marketing, a HR vagy az általános vezetői szempontokat elemzik, különösen a logisztikát, az oktatást, a tudásmenedzsmentet, a pénzügyi piacokat, vagy a munkahelyi környezet elfogadását, az üzletpolitikát, a toborzást, a munkáltatói rezilienciát, valamint olyan iparági példákat emelnek ki, mint a hadászat, a jog, a geopolitika, a kiberbiztonság és az egészségügyi technológiai megoldások. Mindemellett a kreatív iparágakban zajló áttörés az, ami rendkívül friss és aktív terület, itt túlzás nélkül szinte minden héten történik valami új. Az előadás megpróbálja összegezni a változásokat és megmutatni a várható jövőbeni trendeket.	**TG 2.05**										
Keleti Varázslóiskola	Készítsd el egyedi varázspálcádat velünk, majd legyél varázslótanonc, és tanulj varázsigéket. Teljen varázslatosan ez az estéd!	**TG. 2.05**										
E-health eszközök a mentális egészségért	Annak érdekében, hogy sikeresek legyünk a mindennapi élet stresszhatásainak a kezelésében, fontos, hogy a különböző élethelyzetekben megélt érzéseinket hatékonyan fejezzük ki a velünk kapcsolatban lévő személyek felé. Az **Ébredések Alapítvány** munkatársai mutatják be az Alapítvány által fejlesztett e-Health eszközök (Asszertívia, Asszerteen) használatát	**TG 2.06**										
Kreatív textilfestő műhely az újrahasznosítás jegyében	Szeretnél új kinézetet adni régi, kifakult pólódnak? **Hozd el egy régi pólódat**, és alkosd újra nálunk! Vagy fess egy vászontáskát, mely a mindennapi bevásárláskor jó szolgálatot tesz! Szükségünk van még régi (leporolt) CD tartókra, kazettatokokra (ezekkel pecsételjük a mintát), régi újságpapírra (ezt tesszük a póló belsejébe, hogy ne üssön át a festék). Úgyhogy ha ilyeneket dobnál ki, akkor azokat is inkább hozd hozzánk! Textilfestéket, ecsetet mi biztosítunk.	**TG 2.07**										
Arcfestés	Szeretnél egy kis pillangót az arcodra, vagy épp Pókemberré szeretnél válni? A festék nem tart örökké, de feldobhatod vele a délutáni megjelenésed.	**TG 2.07**										
Kutatók Éjszakája Büfé	Térj be büfénkbe egy pohár üdítőre, zsíros deszkára, hogy utána újult energiával vethesd bele magad a további programokba!	**TG földszint**										