



ROMÂNIA
Ministerul Educației
Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu
Nr. 736
Ziua 03 Luna 02 2025

FIȘĂ PROPUNERE PROIECT

ANEXA 1 LA HOTĂRÂREA
CONSILIULUI DE ADMINISTRATIE
NR. 03 DIN 05.02.2025

| | | |
|--|--|-----------------------------|
| NUME PROIECT: | VR-based mathematics Initiative for the Balkans Reimagining Active Learning using Technology | |
| ACRONIM: | VIBRANT | |
| CALITATEA ULBS ÎN CADRUL PROIECTULUI (COORDONATOR/PARTENER): | Partener | |
| DIRECTOR/RESPONSABIL PROIECT DIN PARTEA ULBS: | Conf. univ. dr. Daniel Florin Sofonea | |
| EXPERIENȚA ANTERIOARĂ A DIRECTORULUI/RESPONSABILULUI ÎN IMPLEMENTAREA DE PROIECTE (max. 3 proiecte anterioare) | Coordonator al proiectului PYTHAGORAS, 2021-1-RO01-KA220-HED-000032258, Erasmus +, 1.02.2022 - 31.01.2025, 340.000 EUR | |
| ALTE INSTITUȚII PARTENERE ÎN PROIECT: | <ol style="list-style-type: none"> 1. University of Montenegro (Montenegro) 2. Universum International College (Kosovo) 3. Lucian Blaga University of Sibiu (Romania) 4. Karlstad University (Sweden) 5. Professional College of Tirana (Albania) 6. Aalborg University (Denmark) 7. University of Elbasan „Aleksander Xhuvani” (Albania) 8. UET-European University of Tirana (Albania) 9. Shkolla Finlandeze (Kosovo) | |
| BUGET TOTAL PROIECT: | 795.000 euro | |
| BUGET ALOCAT ULBS ÎN PROIECT: | 65.000 euro | |
| PROIECTUL NECESITĂ CO-FINANȚARE: | DA <input checked="" type="checkbox"/> | NU <input type="checkbox"/> |
| DACĂ DA, SE VOR | 10 % | |



| | |
|---|---|
| SPECIFICA PROCENTUL ȘI VALOAREA COFINANȚĂRII ULBS | 6.500 euro |
| MEMBRI IMPLICAȚI ÎN ECHIPA ULBS (NUMĂRUL, POZIȚIILE ȘI PERSOANELE – DACĂ SE CUNOSC) | Conf. univ. dr. Daniel Florin Sofonea Prof. univ. dr. Acu Ana Maria Conf.univ.dr. Constantinescu Nicolae Stelian Lector univ.dr. Țincu Ioan Lector univ.dr. Ratiu Augusta Lector univ.dr. Ticleanu Oana Adriana |
| SCURTĂ DESCRIERE A PROIECTULUI (10- 15 RÂNDURI) | <p>The project aims at modernization of engineering HE in WB, by integrating advanced digital technologies (VR) and learning methods (PBL), by enhancing digital competencies, critical thinking, soft, collaborative and problem-solving skills, there by preparing a highly skilled workforce for contemporary engineering challenges and possibilities.</p> <p>Objective 1: <i>Develop VR-based educational tools for foundational mathematics courses, enhancing accessibility and comprehension.</i></p> <p>Foundational mathematics courses can be transformed into interactive and immersive experiences that make complex concepts more intuitive.</p> <p>Objective 2: <i>Introduce and support PBL methodology.</i></p> <p>PBL allows professors to move away from traditional lecture-based methods, creating dynamic, student-centered classrooms that encourage active participation and practical skill development.</p> <p>Objective 3: <i>Engage engineering students in PBL to develop teamwork and problem- and project- based skills while collaborating on VR environments.</i></p> <p>This objective supports the need for practical and applied learning and aligns with the broader goal of preparing students for real-world challenges.</p> |
| OPORTUNITATEA IMPLEMENTĂRII PROIECTULUI ÎN ULBS (MIN. 3 ARGUMENTE INSTITUȚIONALE)* | Îmbunătățirea competențelor digitale, a gândirii critice. Pregătirea studenților pentru provocările din lumea reală. Adaptarea continuă la nevoile pieței muncii. |

* Se vor face referiri la diverse strategii și planuri de dezvoltare ale instituției, precum și la fapte concrete vizând dezvoltarea organizației (universitate/ departament/ facultate).

APLICANT:

Aviz:

Director DRI