



**LISTA PROJEKTÓW, KTÓRE UZYSKAŁY DOFINANSOWANIE
W RAMACH II EDYCJI KONKURSU AKADEMII UMIEJĘTNOŚCI**

Lp.	Tytuł projektu	Liczba przyznanych punktów
1.	Pure Vintage w DSW – pokaz mody Vintage w ramach projektu licencjackiego Karoliny Ordysińskiej i Julii Macyszyn	123
2.	Zbadanie możliwości zwiększenia obszaru rozgrywki w wirtualnej rzeczywistości przez zakrzywienie toru ruchu	122
3.	Wykorzystanie technologii VR w celach terapii logopedycznej dzieci na przykładzie autorskiego projektu narzędzia	119
4.	Nowoczesne wykorzystywanie potencjału internetowego w celu przekształcenia go na efektywną i skuteczną reklamę	116
5.	And so this is Xmas	113
6.	Dni Aktywności Studenckiej – PROJEKT SKIEROWANY DO NEGOCJACJI	111
7.	Techniki dramowe w Szkole Dramy Stosowanej	91
8.	Kwestionariusz motywacji zawodowej	89
9.	Rozwój zawodowy w zakresie kompetencji twardych poszukiwanych na rynku pracy	87
10.	Chęć uzyskania mistrzostwa zawodowego w dziedzinie HR Business Partner i Coaching	83
11.	Uczestnictwo w warsztatach „Szkola trenerów biznesu – Narzędzia”	67
12.	PANDEMUSIC – obraz kultury w dobie COVID-19. Wpływ pandemii na procesy twórcze, odkrywanie możliwości w rozwoju sztuki w sytuacji restrykcji i lockdownu – seria wywiadów	38

Wszyscy laureaci konkursu otrzymają maila z informacją o wysokości dofinansowania projektu oraz terminie podpisania umowy.