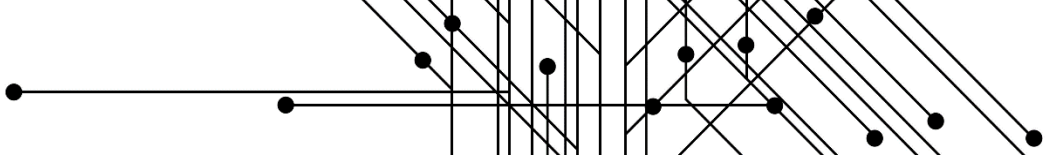


КЊИГА АЛАТА

Менторство и подршка одраслима
различитих способности за покретање
дигиталног предузетништва



НАСЛОВ:

Књига алата "Менторство и подршка одраслима различитих способности за покретање дигиталног предузетништва"

ПРОЈЕКТ:

"Образовање о дигиталном предузетништву за одрасле различитих способности", финансиран је од стране *Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung*, Немачка национална агенција за спровођење Еразмус+ (едукација одраслих) програма.

Пројектни партнери су:

- *Outreach Hannover e.V.*, Немачка
- *Wizard, obrt za savjetovanje*, Хрватска
- *Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina "Ostvarenje"*, Хрватска
- Предузеће за професионалну рехабилитацију и запошљавање особа са инвалидитетом *ITECCION*, Србија
- Центар за неформално образовање и целоживотно учење (*CNELL*), Србија
 - *Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus*, Италија
 - *Ung Kraft / Youth Power*, Шведска

ИЗДАВАЧ:

Outreach Hannover e.V., Немачка

УРЕДНИЦИ:

Андреа Роверси
Данијела Маторчевић

АУТОРИ:

Андреа Роверси
Данијела Маторчевић
Милош Маторчевић
Павле Јевђић
Станче Матовић
Маја Катинић Видовић
Недим Мичијевић
Енрико Тадиа

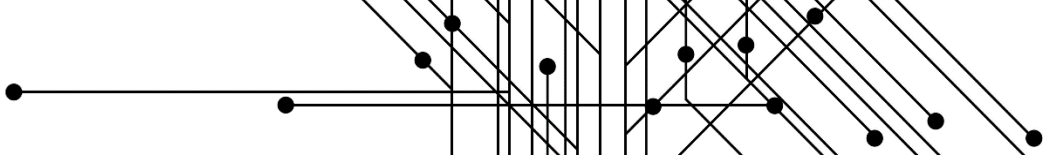
ПРЕВОД:

Милош Маторчевић

ГРАФИЧКИ ДИЗАЈН:

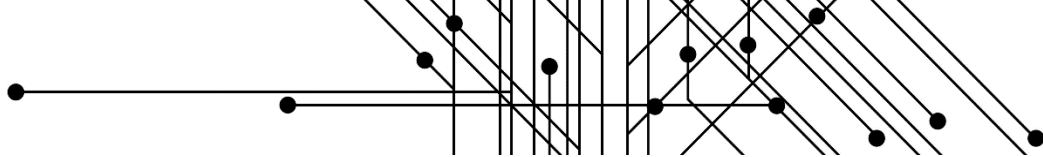
Милица Миловић Киноли

Хановер, Немачка
2022.



САДРЖАЈ

УВОД У ОВУ КЊИГУ АЛАТА	1
О ПРОЈЕКТУ	2
ПРЕПОРУКЕ ЗА КОРИШЋЕЊЕ ОВЕ КЊИГЕ АЛАТА	4
Приступ обучавања	6
Прилагођавање активности	8
Прилагођавање радног места	11
АКТИВНОСТИ	15
А) Увод у дигитално предузетништво и пројектни дизајн	15
A1 - Кључни концепти дигиталне револуције	15
A2 - Дигитално предузетништво: предности и недостаци	18
A3 - Дизајн укључујућег радног места	20
В) Изградња тима и компетенција	23
B4 - Гурмански тим	23
B5 - Вештине дигиталног предузетништва на позорници	25
B6 - Тестирање дигиталних компетенција	27
B7 - Оцена дигиталних компетенција	29
С) Дизајнерско размишљање - инспирација	31
C8 - Дефиниши своју публику	31
C9 - Интервју	33
C10 - Ускладите се са својим коначним циљевима	36
Д) Дизајнерско размишљање – стварање идеје	38
D11 – Мапа путовања	38
D12 - Одредите прототип чега желите да направите	40
D13 - Стварање прототипа	42
D14 - Истражите своју теорију промене	44
D15 - Бизнис модел или помоћно платно (<i>Lean Canvas</i>)	46
Е) Дизајнерско размишљање - имплементација	50
E16 – Дефинишите своје индикаторе	50
E17 - Праћење и евалуација	53
E18 - Стратегија финансирања	55
Ф) Комуникација и маркетинг	59
F19 - Промовисање друштвених организација	59
F20 - Плоча расположења	62
БИБЛИОГРАФИЈА, ПОЗАДИНСКИ ДОКУМЕНТИ И ДАЉА ЛИТЕРАТУРА	64



УВОД У ОВУ КЊИГУ АЛАТА

Ова књига алата је иновативни образовни материјал за све едукаторе одраслих у организовању / спровођењу образовања о дигиталном предузетништву одраслих особа са другачијим способностима, корисника, са збирком активности за једноставно и квалитетно умножавање знања и пракси.

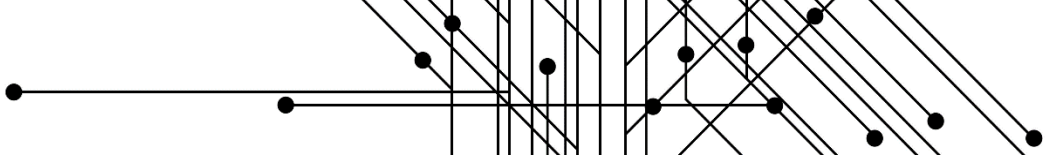
Посебно је осмишљена за усмеравање едукатора одраслих у организовање учинковитих, структурисаних и прилагодљивих активности за одрасле са другачијим способностима у дигиталном предузетништву, покривајући аспекте као што су методологије дизајнерског размишљања, увод у дигитално радно место и предузеће, развој дигиталних компетенција и релевантних вештина, евалуација и праћење процеса, итд.

Књига алата се састоји од два дела. Први део обухвата опште препоруке за едукаторе одраслих приликом организовања програма за одрасле са другачијим способностима у предузетништву, потребне припреме и даље процесе. Затим, састоји се од детаљних препорука прилагођавања активности за различите врсте инвалидитета, као и препорука за едукативне приступе те дизајн и прилагођавање радног простора.

Други део књиге алата представља 20 активности/алата које едукатори одраслих могу да користе у раду са одраслима са другачијим способностима у дигиталном предузетништву и током развијања својих компетенција у покретању дигиталног предузетништва. Тачније, тих 20 активности је могуће организовати са циљаним групама незапослених одраслих са инвалидитетом у нашим заједницама са циљем побољшања њихових компетенција и мотивације за покретање дигиталног предузетништва. Овај део је структуриран у различите групе/активности које припадају следећим категоријама:

- Увод у дигитално предузетништво и пројектни дизајн
- Изградња тима и развој повезаних компетенција
- Дизајнерско размишљање – фаза инспирације
- Дизајнерско размишљање – фаза стварања идеје
- Дизајнерско размишљање – фаза имплементације
- Комуникација и маркетинг

Активности се темеље на принципима, методама и приступима неформалног образовања. Укључују интерактивне и партиципативне методе прилагођене профилима и потребама учесника, као на пример теоријске теме и предавања, индивидуалне/групне активности, групне игре и вежбе, симулације и игре улога, рад на примерима у малој групи, дискусије итд. Све активности су опремљене предлозима прилагођавања за различите способности и посебне потребе. Даља онлајн литература је на енглеском језику.



О ПРОЈЕКТУ

Наслов пројекта: "Образовање о дигиталном предузетништву за одрасле различитих способности"

У последње време смо сведоци високе стопе незапослености, посебно за особе са инвалидитетом које имају потешкоћа чак и при добијању првог посла и стицању релевантног искуства за своју (будућу) каријеру.

Много је одраслих особа са смањеним могућностима којима недостаје запослење и редовна плата. Обзиром на тренутну ситуацију пандемије *Covid-19* у Европи и чињеницу да је због карантина, изолације и других мера које грађани следе, велик број послодаваца отпуштао своје запослене на почетку мера пандемије. Дакле, чак и уз привредну помоћ влада, још увек имамо већу стопу незапослености него пре почетка пандемијских мера.

Самозапошљавање и предузетништво су се показали као вредна опција за изградњу каријере. Но, са развојем *IT* сектора, класична офлајн предузећа не доносе довољно клијената и профита те стога не опстају дуго. Верујемо да самозапошљавање у дигиталном предузетништву може смањити незапосленост одраслих особа са инвалидитетом.

Особе са инвалидитетом се често суочавају са друштвеним препрекама, а инвалидитет изазива негативну перцепцију и дискриминацију у многим друштвима. "Као резултат стигме повезане са инвалидитетом, особе са инвалидитетом су углавном искључене из образовања, запошљавања и живота у заједници што им ускраћује могућности битне за њихов друштвени развој, здравље и добробит."¹ Образовање одраслих је врло цењена опција за одрасле са тешкоћама у развоју, јер се лакше уписују у такве образовне програме; трају краће од формалног образовања и често су у складу са савременим потребама друштва.

Овим пројектом одговарамо потребама које су дефинисале институције, као и потребама властитих едукатора и корисника. Унапређујемо дигитално предузетништво одраслих особа са инвалидитетом и квалитетно оснаживање наших едукатора одраслих како би могли организовати квалитетно (дигитално) предузетничко образовање наших корисника. Производимо интелектуалне *output*е који ће послужити као квалитетан материјал за управљање знањем за едукацију садашњих и будућих едукатора одраслих за квалитетно оснаживање и менторство корисника за дигитално предузетништво, као и онлајн курс за директно образовање одраслих за покретање дигиталног *start-up* предузећа.

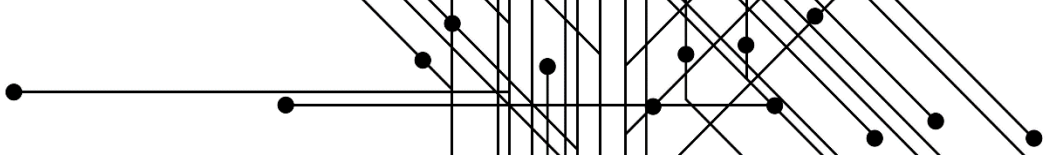
Стога, циљеви пројекта су:

- Оснажити незапослене одрасле особе са инвалидитетом за покретање дигиталног предузетништва кроз развој инспиративног, иновативног и савременог приручника, као и онлајн курса
- Оснажити наше едукаторе одраслих и побољшати управљање знањем наших организација у теорији и пракси за изградњу компетенција едукатора у дигиталном предузетништву за одрасле са инвалидитетом, кроз *LTТА*², иновативни курикулум за обуку едукатора и књигу алата са радионицама за кориснике.
- Размена добрих пракси и даљи развој квалитетног стратешког партнерства међу партнерима из 5 европских земаља са различитим искуствима у погледу запошљавања и дигиталног предузетништва.

Пројектне активности су:

¹ <https://www.un.org/development/desa/disabilities/issues/disability-and-sports.html>

² *LTТА* = *Learning Teaching Training Activities*

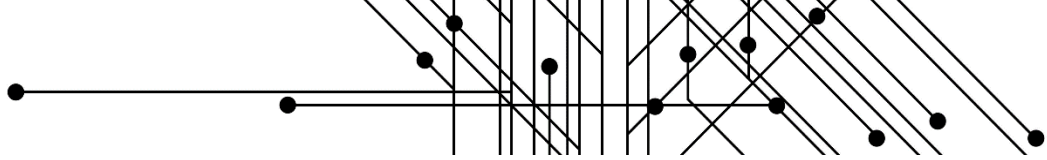


- A1 Активности пројектног менаџмента
- M1 Иницијални *kick-off* састанак
- O1 Приручник "Истраживање дигиталног предузетништва за одрасле различитих способности"
- M2 Други састанак
- O2 Курикулум "Оснаживање едукатора одраслих за подстицање покретања дигиталног предузетништва међу одраслима различитих способности"
- O3 Књига алата "Менторство и подршка одраслима различитих способности за покретање дигиталног предузетништва"
- M3 Трећи састанак
- O4 Е-Курс "Курс дигиталног *start-up* предузетништва за одрасле различитих способности"
- Ц1 *LTТА* Тренинг за едукаторе
- E1, E2, E3, E4, E5 – Конференције у Шведској, Хрватској, Србији, Италији, Немачкој
- M4 Евалуацијски састанак

На крају овог пројекта, пројектни партнери, као и друге организације и учесници, ће имати на располагању ефикасније алате и компетентније особље за укључивање у едукацију дигиталног предузетништва одраслих особа различитих способности.

Пројектни партнери су:

- *Outreach Hannover e.V.*, Немачка
- *Wizard, obrt za savjetovanje*, Хрватска
- *Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina "Ostvarenje"*, Хрватска
- Предузеће за професионалну рехабилитацију и запошљавање особа са инвалидитетом *ITECCION*, Србија
- Центар за неформално образовање и целоживотно учење (*CNELL*), Србија
- *Fondazione Don Giovanni Zanandrea Onlus*, Италија
- *Ung Kraft / Youth Power* Шведска



ПРЕПОРУКЕ ЗА КОРИШЋЕЊЕ ОВЕ КЊИГЕ АЛАТА

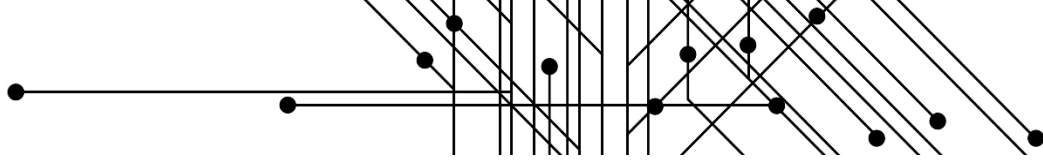
Књига алата "Менторство и подршка одраслима различитих способности за покретање дигиталног предузетништва" је креирана како би послужила као ресурс за едукаторе одраслих за даљи развој менторских и образовних активности/радионица/обука за одрасле са другачијим способностима, те, на тај начин, проширила утицај нашег пројекта на друге партнерске организације и сличне организације, као и на друге кориснике те додатно побољшала управљање знањем и изградила капацитете на тему покретања дигиталног предузетништва.

Ова књига алата може да буде инспирација за едукаторе у подручју дигиталног предузетништва јер они могу да буду мултипликатори знања, посебно при организовању образовања за одрасле са другачијим способностима на локалном и европском нивоу. Детаљни нацрти радионица, као и други потребни материјали за лакше умножавање су укључени у ову књигу алата. Коришћење ове књиге за организовање активности/радионица намењено је одраслима са другачијим способностима како би развили своја знања, вештине и приступе у подручју покретања дигиталног предузетништва и друге релевантне вештине. Конкретно, компетенције које желимо да развијемо су следеће:

- Познавање теоријског оквира дигиталног предузетништва – шта је то, зашто се користи и како се одвија трансформација из традиционалног предузетништва;
- Дубље знање и подизање свести о ИКТ-у, дигиталном предузетништву, дигиталним компанијама и дигиталним радним местима;
- Разматрање индивидуалних и организацијских компетенција и способности потребних за покретање дигиталног предузетништва у оквиру СКА модела (вештине, знања, ставови);
- Разумевање како да изградимо релевантне (меке) вештине за рад на дигиталном радном месту;
- Разумевање како учинковито и делотворно да радимо унутар тима са обзиром на личне карактеристике и вештине;
- Анализа проблема и потреба људи за стварање корисног решења пројекта;
- Стварање корисних и учинковитих идеја за решавање анализираних проблема;
- Имплементација идеја у структурисан и конкретан пројекат;
- Разумевање важности и практичне употребе пословног планирања, финансија, маркетинга, стратегија финансирања и дизајна код оснивања дигиталног предузећа;
- Комуникација и учинковито промовисање властитог пројекта како би смо досегли до учесника, потенцијалних купаца и финансијера.

У сваком плану активности постоји попис компетенција које ће да се развијају и/или стекну његовим спровођењем. Све у свему, ове активности имају за циљ да значајно допринесу управљању знањем унутар организација које учествују у оснаживању одраслих особа са другачијим способностима и другим вештинама релевантним за покретање дигиталног предузетништва. Ово стварно помаже учесницима да разумеју себе и друге те да сазнају како да покрену дигитална предузећа.

Активности су подељене по тематским јединицама и могу да се предложе појединачно или да се споје у обуку која се дотиче различитих аспеката дигиталног предузетништва, зависно од планирања едукатора те о потребама и интересима корисника. Неке активности унутар исте тематске групе су еквивалентне, неке су уско повезане или комплементарне. У овом случају постоје друге предложене активности које треба да се обаве пре или после за потпунији преглед. Како би се организовале квалитетне активности/радионице/обуке темељене на овој књизи алата и како би се постигли жељени циљеви учења постављени у свакој од активности описаних у овој књизи, препоручује се да се осигура квалитетно окружење учења за учеснике. То је потребно да се учини у неколико фаза.



1. фаза: Пре активности/радионица

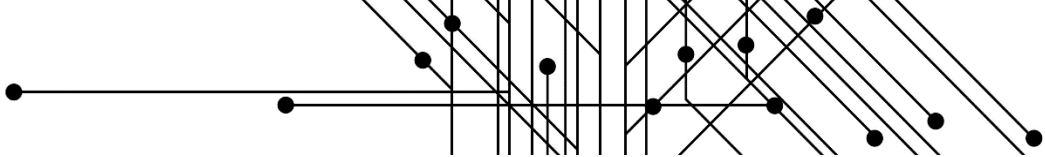
- Побрините се да учесници добију све потребне информације везане за њихово учествовање као што су инфо пакет, образац за регистрацију/пријавни формулар или интервју.
- За евентуални одабир учесника, пријавни формулар/интервју треба да садржи детаљна питања везана за њихову мотивацију.

2. фаза: Током активности/радионица

- Активности у овој књизи алата су развили тренери у овом подручју и примене су за одрасле особе са другачијим способностима, али и за друге кориснике који желе да уче о темама и компетенцијама дигиталног предузетништва. Понекад, зависно од броја учесника у групи, активности могу да трају дуже или краће. Битно је имати на уму ниво знања у групи и различите посебне потребе које такође могу да утичу на динамику. Све активности су описане генерално, а затим су наведени савети за прилагођавање спровођења према појединим врстама инвалидитета. Дакле, ако је потребно, едукатори могу слободно да прилагоде активности према специфичним потребама групе.
- У свакој активности ове књиге алата могу да се пронађу препоруке за будуће спровођење од стране других тренера/едукатора. Препоручљиво је да се прочитају и имплементирају према потребама одређене циљне групе. Надаље, дате су препоруке о прилагођавању активности за поједине циљне групе одраслих особа са другачијим способностима.
- Процена искуства у односу на претходна очекивања је темељна. Како би се одговорило на потребе групе и како бисте могли једноставно да прилагодите сесије и методологију према потребама учесника, препоручују се редовни кругови евалуације или баз групе. Учесници треба да буду у могућности да дају процену метода, садржаја и других повезаних појединости. Метода евалуације зависи од тренера (хоће ли се оцењивати анонимно или ће се од сваког учесника тражити учествовање у пленарној седници).
- Флексибилност је још један кључни фактор којег едукатор треба да буде свестан. Неке од активности могу да потрају дуже током фазе спровођења него што је првобитно планирано. У тим случајевима је важно бити флексибилан, нарочито када се чини да учесници уживају у активности и уче више о одређеним темама.

3. фаза: Након активности/радионица

- Када активност/радионица заврши, процес евалуације је посебно важан и нужно га је спровести. Кроз евалуацију учесници такође размишљају о целокупном процесу учења и дају предлоге едукаторима за будућа побољшања.
- Ако су након спровођења активности учесници вољни организовати почетне локалне (или накнадне активности), евалуативни формулар треба да укључи овај процес и повеже га са дугорочним учинком целокупне активности/радионице, а то је посебно корисно за размишљање, а едукаторима нуди побољшање властитог рада у будућим програмима. Такође, едукатори/тренери би требали отворено да их питају за предлоге и евентуална побољшања обављеног рада.
- Посебно је важно одржавати контакт са учесницима како би могли развити *start-up* предузеће и пружити подршку/помоћ ако је потребно. Такође, након спровођења дизајна *start-up* предузећа, од учесника може да се тражи да предају формулар за повратне информације и извештаје о накнадним активностима.

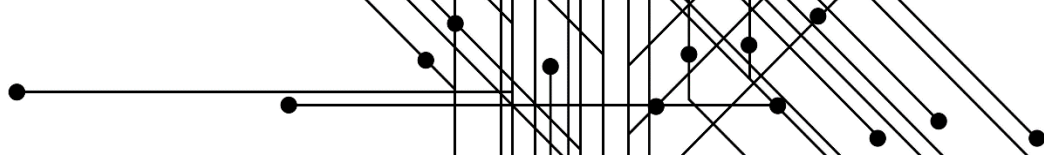


Приступ обучавања

Ова књига алата је написана након фазе истраживања која је укључивала стручњаке из дигиталног *start-up* предузетништва и неколико водитеља предузетничких програма за почетнике. Ови стручњаци су нам дали неколико корисних савета о томе како водити и управљати активностима/радионицама обуке и о правом приступу припреми учесника за предузетнички свет.

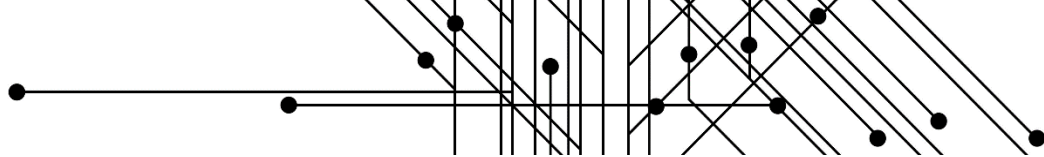
Следећи савети и препоруке намењени су едукаторима одраслих који ће бити предлагачи активности:

- При представљању задатака и активности у целини, објашњења би требала да буду врло јасна и да полазе од основних информација како би сви учесници могли да почну да раде на заједничкој основи. Ако има учесника који су искуснији, тренер би требало да покуша да побољша сарадњу са другима стварањем размене *peer to peer*, помажући једни другима.
- ПЛЕС СА ДВОСМИСЛЕНОСТИМА - На почетку, учеснике треба обавестити како током активности неће све да буде детаљно објашњено и да постоји могућност грешке. Циљ активности је такође постићи аутономију, научити како направити ствари са оним шта имате или знате, како се носити са стресним ситуацијама или потешкоћама и како их тимски превладати. Несигурност је део предузетничког поља јер је тржиште заправо врло сложено и компликовано, континуирано се мења, може да се тумачи на различите начине пошто не постоји само једно могуће решење за исти проблем. Дакле, учеснике треба подстицати да ојачају своје вештине прилагођавања те анализирају и прихвате различита гледишта која понекад могу бити сукобљена.
- ТИМСКИ РАД ИЛИ СМРТ - Примарно је да током свих активности учесници имају одређену количину рада у тимовима јер је тимски рад кључан за стварање *start-up* предузећа – ако радите сами, то није толико учинковито и креативно. Да би био учинковит, тим мора да буде кохезиван, разнолик и добро структурисан. Учесници треба да знају да сарађују у малим групама (4-5 особа), да организују и поделе задатке према улогама које су заједнички доделили обзиром на своје способности и вештине. Веома је важно имати тимове са различитим и комплементарним вештинама или ставовима како би били прилично чврста и целовита структура, изданак предузећа. Учинковит и уско повезан тим је кључан за добивање средстава, чак и више од саме идеје, јер је тим тај који ће да развије идеју и искористи средства за реализацију.
- ДИЗАЈНЕРСКО РАЗМИШЉАЊЕ - Дизајнерско размишљање је један од главних метода који се користи у акцелераторима *start-up* предузећа и у пословним школама за иновације. Из тих је разлога део ове књиге алата и категоризиран у неколико фаза које едукатори одраслих могу користити у раду са одраслима са другачијим способностима у дигиталном предузетништву. Дизајнерско размишљање је приступ иновацијама усмерен на човека. Помаже тимовима да пронађу замршену равнотежу између онога шта има смисла крајњим корисницима, онога шта је технолошки изведиво и онога шта је одрживо за предузеће.
- СТУДИЈА СЛУЧАЈА - Разматрање стварне проблематике као референце са дидактичком сврхом има многе предности, зато се то ради на обукама пројектног дизајна за почетнике. Корисно је вежбати и учвршћивати нова стечена знања постепено на стварној ситуацији, допуштајући учесницима да погреше без озбиљних последица и да тако уче



из тих грешака. Препоручује се користити студије случаја на локалном нивоу или питања унутар властитих организација као полазишта и као студије случаја.

- **ПРЕДСТАВЉАЊЕ ДИГИТАЛНОГ СВЕТА** - обзиром на огромну разноврсност потребних вештина и компетенција те доступних дигиталних алата, у овој књизи алата фокус је на експериментисању и само-процени дигиталних вештина, на коришћењу неких дигиталних алата путем компјутера у групном и индивидуалном раду. Идеја је да понудимо осећај рада у дигиталном окружењу како би учесници покушали да разумеју шта то треба да побољшају, који би алати могли да буду потребни и шта треба да продубе како би остварили своју пословну идеју. Срећом, на интернету су доступне и бесплатне обуке или водичи који објашњавају како да користимо многе дигиталне алате или како да решавамо проблеме повезане са њиховом употребом (нпр. компјутерско програмирање), које омогућују учење и побољшање само-учења.

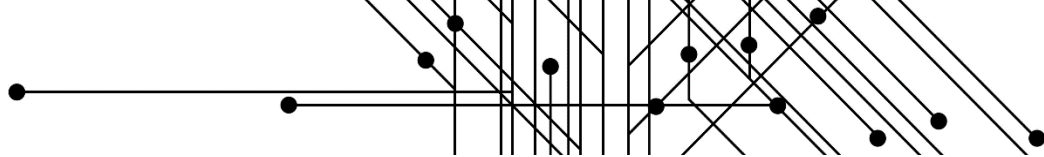


Прилагођавање активности

Едукатори су често забринуте због методолошких изазова у раду са особама са инвалидитетом (нпр. проналажење одговарајућег метода обуке и приступа који ће да одговара различитим потребама учесника).

Постојеће програме и активности треба да прилагодимо потребама учесника са фокусом на проналажење праве равнотеже. У идеалном случају, тренери/едукатори треба да науче да развијају своје образовне програме имајући на уму различите способности од самог почетка, уместо да их накнадно прилагођавају. Ипак, ако се то није догодило, још увек постоји много начина да се осигура њихова доступност. Важно је да упамтимо да у углавном мешовитој групи људи са и без инвалидитета или са различитим инвалидитетом не треба да се фокусирамо на појединачне инвалидитете, већ треба да покушамо да пронађемо праву равнотежу како би активности биле прикладне за све. Едукатори треба да буду доступни да познају потребе и да их саслушају те да буду флексибилни у њиховом решавању. Када постоје учесници са инвалидитетом, тренер треба да смањи укупан број учесника, како би боље управљао групом. У следећој табели се налазе неки општи савети за главне врсте инвалидитета.

ВРСТА ИНВАЛИДИТЕТА	ШТА ТРЕБА ДА ИМАМО НА УМУ
Оштећење вида/слепило	- Треба имати веома велике фонтове и слова - Нежне боје - Разговарајте директно са особом без ходања око - Добро опишите учеснику простор, места активности, а најпре извршите инспекцију места - Ако активност захтева писање, осигурајте слабовидим учесницима да користе дебеле црне маркере за писање и папир са дебелим и широким линијама. Осигурајте рачунар/таблет и помоћну технологију (пример: тастатура са већим словима, итд.) ако је потребно, тако да учесници могу једноставно да напишу своје одговоре. Дајте могућност коришћења властитих паметних телефона/таблета са већ интегрисаном подршком учесницима, тако да могу да пишу или снимају своје одговоре и да буду аутономни. - Ако се користе предмети/материјали, препоручује се да емитују препознатљив звук - Када се седи у групи, створите навику да обилазите просторију и нека свака особа изговори своје име – на тај начин учесник са оштећењем вида може да повеже глас са именом и положајем у просторији - Ако активност захтева кретање по просторији, онда је добра пракса или да упарите учеснике са другим члановима групе или да имате особу задужену за помоћ у кретању - Скенирање активности и времена са звучним сигнаlima - Мање текста, више аудио садржаја - Уведите више "физичких" активности, са много различитих предмета и подражаја - Садржај на Брајевом писму
Оштећење слуха/глувоћа	- Увек говорите гледајући у учесника, полако и јасно (олакшајте читање са усана)



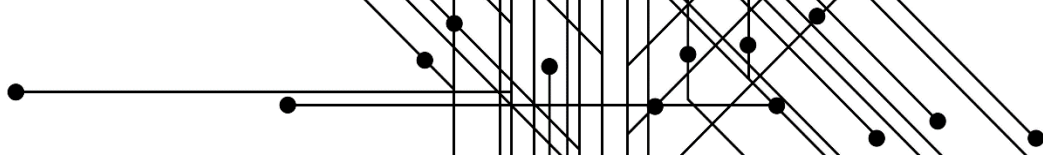
	- По потреби осигурајте превод на знаковни језик - Коришћење слајдова, презентација, писаних материјала, слика - Ако користите видео-записе, наведите посебне титлове за глуве особе
Интелектуални инвалидитет	- Врло једноставно и конкретно објашњење активности, такође коришћењем видеа, слика и примера - Поједноставите интервенције на темељу нивоа инвалидитета учесника - Предвидите методе решавања сукоба или узмите у обзир на који начин би могло да дође до неспоразума - Имајте на уму да уколико постоје други учесници без инвалидитета, да је боље да имате особу за подршку која ће да вам помогне у спровођењу активности или да преферирате групни рад
Физички инвалидитет	- Приликом организовања припазите да одаберете просторе, места и превозна средства која су лако доступна и прилагођена учесницима - Помоћна технологија може да буде добар савезник - Добро проучите активности како не би биле само фронталне - Створите радне групе са учесницима који могу међусобно да компензују "недостатке" - Ако активност захтева кретање по просторији, онда је добра пракса или да упарите учеснике са другим члановима групе или да имате особу задужену за помоћ у кретању

Све активности у овој књизи алата описане су генерално, а накнадно постоје неки савети за прилагођавање спровођења према неким врстама инвалидитета. Дакле, ако је потребно, едукатори могу слободно да прилагоде активности према специфичним потребама групе.

У наставку је неколико једноставних савета и упутстава које едукатори могу да следе како би осигурали да особе са инвалидитетом могу да учествују и у потпуности уживају у активностима:

Пре почетка активности:

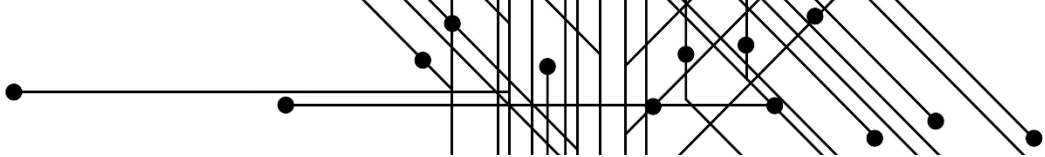
- Планирајте организовање инклузивних активности за различите теме које занимају особе, обрађујући теме које су релевантне за потребе особа са инвалидитетом;
- Припремите се да понудите опције које узимају у обзир финансијска ограничења са којима се сусрећу особе са инвалидитетом;
- Покушајте да имате темељни одабир учесника јер се понекад особа са инвалидитетом одабере само из емпатије;
- Припремите се унапред да пружите довољне и одговарајуће информације учесницима са инвалидитетом у вези са свим детаљима активности, за особе са оштећењем вида укључите штампане или приказане информације које ће да се користе у жељеном формату, тј. великим словима, Брајевим писмом, у електроничком облику, и тако даље;
- Припремите се тако да унапред питате учеснике са којом врстом инвалидитета се он/она суочава, коју врсту помоћних технологија користи и како до њих може да се дође;
- Покушајте да планирате, предвидите и унајмите/купите помоћна средства или опрему која ће помоћи у прилагођавању активности (нпр. у случају спорта осигурајте лопте које емитују звукове, бицикле за двоје, тактилне дијаграме подручја итд.);
- Анализирајте активности и извршите потребна прилагођавања како би биле доступне свим учесницима;



- Омогућите особама са инвалидитетом да раније оду на место одржавања активности како би се упознали са њим и сусрели се са организацијским тимом ради разговора о њиховим потребама;
- Проверите и осигурајте да особље има позитиван став према особама са инвалидитетом.

Током активности:

- Будите вољни да решите неке практичне ствари као што је долазак до места догађаја;
- Проверите да ли постоји особа за подршку која ће да вам помогне у кретању и разумевању активности. Та особа може да буде неко из организације, неко од учесника или лични асистент особе са инвалидитетом.
- Размислите о пружању подршке и током одмора и оброка, ако је потребно;
- Осигурајте одговарајући приступ просторијама;
- Размотрите типичне страхове које особе са инвалидитетом имају кад размишљају о придруживању таквој активности: страх да неће бити прихваћене; страх од неиспуњавања задатака; страх да не буду другима терет.



Прилагођавање радног места

Рад у окружењу у којем се осећате угодно је кључан за физичко и психичко благостање. Због тога је важно да простор у којем радите буде прикладан за потребе те да поштује правила ергономије и сигурности. Та се правила примењују у компанији, али се често не узимају у обзир када радите самостално и на даљину (од куће). За рад у окружењу које гарантује сигурност и добробит, често су довољне само мале мере опреза без претераних улагања. Током активности које ће да буду представљене у књизи алата, није стриктно потребно користити просторе који су већ прилагођени за рад, али то би вероватно могло да помогне учесницима да искусе какво би окружење било у којем би могли да раде у будућности. У наставку се налазе неки линкови, савети и алати за помоћ едукаторима у стварању инклузивног радног простора који је прикладан за све.

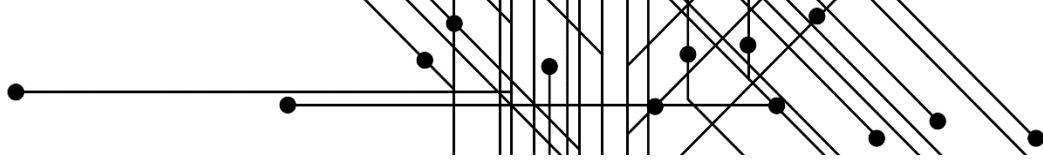
- Дигитално радно место:
<https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology/enterprise-technology-and-performance/articles/the-digital-workplace.html>
https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/be/Documents/technology/The_digital_workplace_Deloitte.pdf
- Сигурност и ергономија на радном месту:
Европска агенција за сигурност и здравље на раду: <https://osha.europa.eu/en>
<https://osha.europa.eu/en/publications/musculoskeletal-disorders-related-telework-tips-teleworkers>
<https://osha.europa.eu/en/publications/digital-platform-work-and-occupational-safety-and-health-review>
<https://osha.europa.eu/en/publications/future-working-virtual-environment-and-occupational-safety-and-health>
<https://osha.europa.eu/en/legislation/directives/5>

ПРОСТОРИ

- На радном месту треба да буде што мање препрека за кретање. Битно је да избегавамо непотребне додатке попут слика, украсних предмета, намештаја те да ставимо само оно преко потребно (за учеснике са оштећењем вида, физичким инвалидитетом).
- Едукатори треба да организују простор на уредан начин како би се олакшао ход и ментални ред (за учеснике са оштећењем вида, физичким оштећењима, интелектуалним оштећењима).
- Сви потребни предмети и алати треба да буду доступни и независни (за учеснике са оштећењем вида, физичким оштећењима, интелектуалним оштећењима).
- Препоручује се да се додају помоћне ручке и ручке за пружање ослонаца и подршке (за учеснике са оштећењем вида, физичким недостатком).

РАДНА ПОВРШИНА

- Столове треба да поставимо даље од прозора и извора топлине или хлађења. Не смеју се постављати у средиште просторије, већ уза зидове, са једне стране или у углу, како би остало места за ходање.
- Радна површина треба да се састоји од стола монтираног на зид или са средишњом ногом (за учеснике у инвалидским колицима).
- Радна површина треба да се састоји од стола монтираног на зид или са бочним ногама (за учеснике са оштећењем вида).
- Радна површина треба да се састоји од склопивног стола, такође монтираног на зид, како би се уштедела површина простора када се сто не користи, ако су простори ограничени.



- Организатори треба да размотре два могућа положаја стола (75 и 110 цм од пода), седећи и стојећи положај, како би променили положај избегавајући бол и одржавајући пажњу дуже време. То, на пример, може да се направи на зиду помоћу моторизованог система или помоћу водилице или постављањем два склопива стола на две различите висине (за учеснике са моторичким потешкоћама, тешкоћама у одржавању пажње или дуготрајном боравку у истом положају).
- Препоручује се да се дода претинац или ладица која може да се увлачи, како би се по потреби проширила потпорна површина и осигурала већа физичка и психичка усклађеност (за учеснике са моторичким потешкоћама, интелектуалним потешкоћама).
- Препоручује се да се дода подложак за наслон за руке/продужетак за сто као потпору за коришћење миша (за учеснике са оштећењем горњих удова).

СТОЛИЦЕ

- Организатори треба да поставе ергономску и подесиву столицу, како би рад био што смирењии.
- Важно је додати јастучић/продужетак за наслон за руке као потпору за коришћење миша (за учеснике са оштећењем горњих удова).

УТИЧНИЦЕ, КАБЛОВИ И ПРЕКИДАЧИ

- Организатори и технички тим треба да поставе каблове близу зида и на правилан начин како би се олакшало ходање и управљање истима (за учеснике са оштећењем вида, физичким инвалидитетом).
- Препоручује се постављање струјног разделника са више утичница (укључујући УСБ) у близини радне површине и на начин да су лако доступни (за учеснике са оштећењем вида, физичким инвалидитетом).
- Препоручује се да се поставе сви прекидачи на једно место на уредан начин, по могућности са натписима или симболима који ће да вас подсећају на њихову функцију (за учеснике са физичким и интелектуалним оштећењима).

ОСВЕТЉЕЊЕ

- Радна површина треба да буде уређена тако да природно светло буде бочно; како би се размотриле све посебне потребе за расветом (за учеснике са оштећењем вида).
- Најприкладнија је мобилна столна расвета без каблова; лакше их је помицати када је потребно и могу да се пуне ноћу (за учеснике са оштећењем вида, физичким инвалидитетом).
- Препоручује се имати паметну собну расвету са *wi-fi* сијалицама како би светло могло да се даљински подешава помоћу управљача или гласовног асистента (за учеснике са оштећењем вида, физичким инвалидитетом).

Технолошки алати:

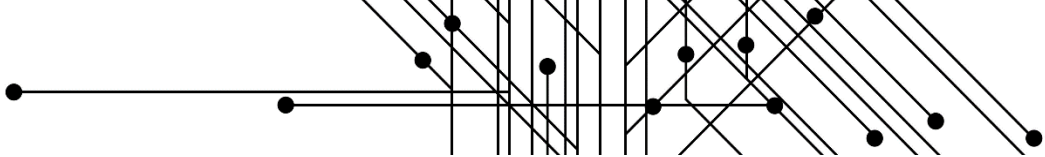
- Технолошки алати који чине разлику: <https://online.alvernia.edu/articles/5-assistive-technology-tools-that-are-making-a-difference/>

ЕКРАНИ

Распоред екрана требао би да се састоји од следећег:

- Велики монитор, ТВ или пројектор на светлој површини са причвршћеном покретном бежичном тастатуром (за учеснике са оштећењем вида)
- Двоструки екран за гледање више ствари у исто време (за учеснике са оштећењем слуха, како би могли да виде нечије усне док деле екран у видео-позиву).

АУДИОВИЗУЕЛНА ИНТЕРАКЦИЈА



Аранжмани за аудио-визуелну интеракцију треба да се састоје од следећег:

- Спољашњи звучник за ефикасније управљање звуком и већу јасноћу (за учеснике са оштећењем слуха, интелектуалним потешкоћама).
- Слушалице, боље ако су бежичне како би се избегло запињање преко жице или стварање чворова, корисне ако су са микрофоном како би могли да користе препознавање гласа и олакшају дигитални препис онога шта је речено (за учеснике са оштећењем вида, оштећењем горњих удова), помажу одржати глас јасним и пригушују вањске звукове (за учеснике са слухним помагалима, оштећењем вида). У неким је случајевима боље избегавати коришћење слушалица јер превише израван глас директно у ушима представља опасност од оптерећења и узнемирености (за учеснике са одређеним менталним потешкоћама).
- Читач екрана преноси текст приказан на екрану у опипљивом, звучном облику или у комбинацији та два. Већина читача екрана ради путем претварања текста у говор који текст чита наглас. Други такође могу да преносе податке путем Брајовог екрана који може да се пуну. Неки скупљи користе кристале који могу да се прошире када су изложени одређеним нивоима напона, омогућујући корисницима коришћење својих прстију за читање текста приказаног на екрану. Неки примери су веб проширења читача екрана, *Intel Reader* или *Kurzweil 3000* (за учеснике са оштећењем вида). 10 бесплатних читача екрана за слепе или слабовиде кориснике - <https://usabilitygeek.com/10-free-screen-reader-blind-visually-impaired-users/>

Софтвер за превод и титлове (за учеснике са оштећењем слуха)

<https://www.ai-media.tv/ai-media-blog/the-best-free-captioning-and-subtitling-tools-2/>
<https://meryl.net/best-automatic-captioning-tool-for-video-calls/#best>

ПИСАЊЕ

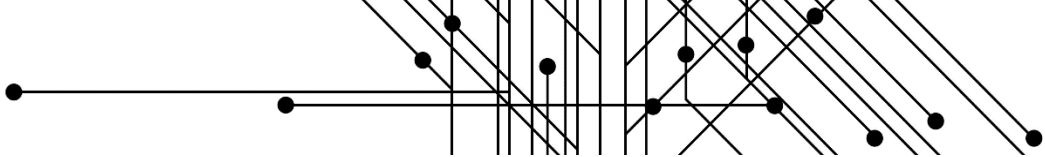
Аранжман писања треба да се састоји од следећег:

- Мобилна бежична тастатура (за учеснике са физичким инвалидитетом, оштећењем вида) тастатура са великим исписом.
- Прилагођена тастатура, има их више на тржишту: или Брајова тастатура (за учеснике са оштећењем вида), поједностављена тастатура у боји, са типкама у боји према њиховој функцији коју деца понекад користе за учење (за учеснике са интелектуалним тешкоћама), тастатура на екрану која може да се користи са мишем, са прекидачем или са визуелним препознавањем помоћу одговарајућег хардвера или тастатура смањених димензија која може да се користи само са једном руком (за учеснике са оштећењем горњих удова).
- Микрофон за препознавање говора који омогућује писање онога шта се говори (за учеснике са оштећењем вида, оштећењем горњих удова).
- Софтвер за исправљање може да се дода као проширење интернет претраживача или може да се преузме. Проналази све шта је написано на одређеном рачунару и нуди граматичке предлоге и исправке. Алат као што је *Ginger* укључује следеће карактеристике - проверу граматике, предвиђање речи и преформулацију реченице, функцију претварања текста у говор (TTS) како би особа чула шта уписује и тако даље. Већина софтвера, укључујући *Ghotit* или *Grammarly*, бесплатни су (за учеснике са потешкоћама у учењу или интелектуалним потешкоћама).

МИШ

Технички аранжман миша треба да се састоји од следећег:

- Могућност пребацивања интерфејса који омогућује потпуни рад показивача и кликова типке миша, помоћу једног, даљинског прекидача (за учеснике са оштећењем горњих удова).

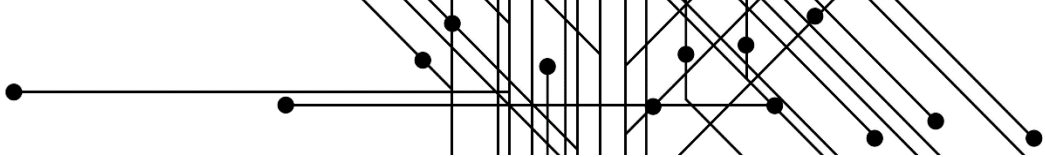


- Технологије потпомогнуте гутљајем и удахом (*Sip-and-puff*, SNP систем) шаљу сигнале уређају помоћу притиска ваздуха кроз "гутљај" (удисање) или "удах" (издисај) у сламчици, цевчици или штапићу. Унос контролисан устима пружа корисницима једноставан и учинковит начин контроле кретања миша. Кретање и рад овог џојстика је сличан штапићу за уста. Кликање типке миша постиже се уз помоћ функције гутљаја или удаха на џојстику. Унос са уређаја за гутљај и удах у комбинацији са рачунарским софтвером за приступачност омогућује коришћење многих приступачних програма на тастатури са овим уређајем (за учеснике са тешким оштећењем удова).
- Миш за стопало је миш којим се управља ногом. Даје корисницима могућност помицања показивача и кликања разних дугмади уз помоћ ногу. Спорији је од традиционалног рачунарског миша, али може да буде ваљана алтернатива када се користи заједно са тастатуром (за учеснике са оштећењем горњих удова).

МЕТОД РАДА

Метод рада треба да прилагодимо следећим елементима:

- Проширени и алтернативни комуникацијски симболи, за памћење и визуализацију корака задатка, за подсећање на функцију предмета (за учеснике са интелектуалним оштећењима).
- Организацијски софтвер и графички организатор помажу појединцу да нацрта ток деловања. Зависно од врсте писма, може да сугерише писцу да опише предмет, зацрта ток догађаја или изврши неке задатке како би помогао у планирању свог дела посла. *OneNote* је део *Microsoft Office* серије, док је *Evernote* бесплатан и има мобилну апликацију (за учеснике са АДХД-ом, ПТСП-ом, интелектуалним тешкоћама).



АКТИВНОСТИ

А) Увод у дигитално предузетништво и пројектни дизајн

Активности представљене у овом делу дају увид у тему и процес дизајна. Ове активности су груписане као најбитније када су у питању увод у тему те подизање свести и развој битних знања и вештина за дигитално предузетништво код одраслих са другачијим способностима. Могуће их је спроводити колективно или поделом у насумичне мале групе, као и кроз различите интерактивне методе.

А1 - Кључни концепти дигиталне револуције

Наслов активности: Кључни концепти дигиталне револуције

Трајање: 90 минута

Позадина: Веома често се појам дигиталне револуције повезује директно са технологијом, док је заправо дигитална револуција изван тога. Према *CIO Whitepapers* (н.д.), дигитална револуција потпуно је трансформисала начин на који се информације распршују по разним секторима света; пружање темеља за предузећа за прелаз изван националних тржишта на друга тржишта, чиме досежу међународна тржишта, повећавајући међусобну повезаност света³. Генерално, организације и предузећа су свесни да увек треба да буду фокусирани и способни да се прилагоде новом дигиталном развоју. Коришћење технологије путем дигиталне платформе је унапредило земље, друштвене организације и компаније у великој мери према њиховој продуктивности, чинећи свет конкурентнијим местом за преживљавање према утрци за жељену будућност⁴.

Сврха активности: Увести учеснике у кључне концепте дигиталне револуције и у напредак који је дигитална револуција донела у професионални свет.

Циљеви:

- Добити јасно разумевање дигиталне револуције као концепта;
- Бити свестан промена које доноси дигитална револуција у пословању и животу;
- Даље истражити концепте повезане са дигиталном револуцијом.

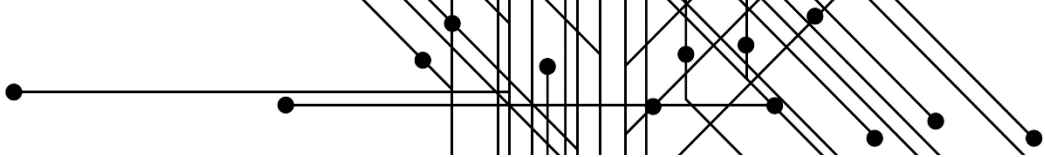
Адресиране компетенције:

- Рад у групи;
- Дигиталне компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Креативно размишљање.

Методологија и методи: Теоријски инпут; Брејнсторминг; Рад у малим групама; Презентације у пленуму.

³ Дигитална револуција дефиниција и објашњење: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>

⁴ Дигитална револуција дефиниција и објашњење: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>



Ток активности:

I. Брејнсторминг: Увод у кључне концепте дигиталне револуције (20 минута)

У радној соби налазе се 4 флипчарт папира са насловима концепата који су део дигиталне револуције. Теме на флипчарт папирима су следеће: Дигитална револуција, Искуство дигиталних корисника, Дигиталне платформе и Дигитални маркетинг. Учесници су позвани да искористе следећих 20 минута да напишу своје мишљење/разумевање сваког концепта користећи *post-it* папириће. Тај задатак треба да испуне појединачно и у тишини.

II. Рад у малим групама и теоријски инпут (30 минута)

Учесници су подељени у 4 мале групе. Свака група добија флипчарт папир са информацијама из претходног задатка и теоријским инпутом о теми (предлози о теоријском инпуту могу да се пронађу у одељку са пропратним документима). Задатак сваке групе је да искористе следећих 30 минута за преглед теоријских података и припреме њихов сажетак за представљање на пленарној седници.

III. Презентације (40 минута)

Када су све групе спремне и готове са радом, придружују се пленуму. Позване су да започну са кратким излагањима од приближно 5 до 7 минута. Након сваке презентације се води кратка дискусија.

Потребни материјали: флипчарт папири, *post-it* папирићи, оловке и хемијске, маркери, одштампани материјали за групе.

Позадински документи и даља литература:

Више детаља о теоријском инпуту о историји и концептима дигиталне револуције можете да пронађете у:

- Дефиниција и објашњење дигиталне револуције:
<https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>
- Искуство дигиталних корисника:
<https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-customer-experience/>
<https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/customer-experience-management/>
- Дигиталне платформе: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-platform/>
- Дигитални маркетинг: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-marketing/>

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

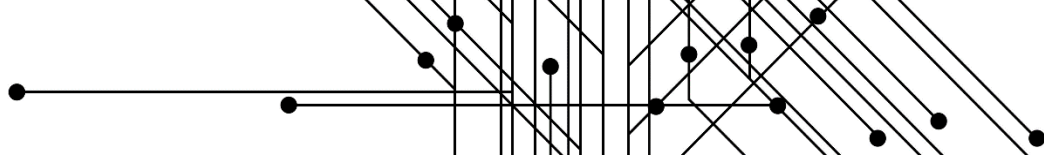
Оштећење вида/слепило:

- Едукатори или неки други учесници треба наглас да прочитају шта је написано на *post-it* папирићима. Ова препорука се односи на одштампане документе о теоријском инпуту о концептима.
- Уместо писања на *post-it* папириће, едукатори треба да допусте коришћење рачунара/телефона за снимање гласа, затим могу да га копирају на *post-it* папириће, како би их спојили са инпутом других.

Оштећење слуха/глувоћа:

- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

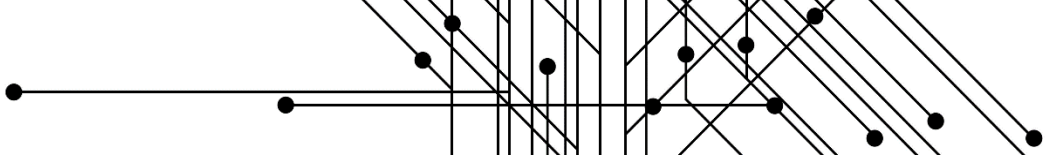
Интелектуални инвалидитет:



- Треба да постоји веома једноставно и конкретно објашњење активности и тока процеса, укључујући коришћење видеа, слика и практичних примера.

Физички инвалидитет:

- У случају сметњи које онемогућују писање, препоручује се коришћење рачунара, по могућности коришћење синтезе говора, како би то могло да се копира на *post-it* папириће и стави заједно са инпутом других.
- У случају коришћења инвалидских колица, препоручује се ставити плочу/плакат на доступно место.



A2 - Дигитално предузетништво: предности и недостаци

Наслов активности: Дигитално предузетништво: предности и недостаци

Трајање: 60 минута

Позадина: Дигитално предузетништво је релативно нов појам, а углавном се односи на усвајање најновијих промена у функционисању предузећа. Данас, дигитално предузетништво представља нове и другачије начине управљања и одржавања предузећа у поређењу са традиционалним погледом на предузетништво. Дигитално предузетништво, које је описао ЈП Ален у чланку “Шта је дигитално предузетништво?” састоји се од следећег:

- Нови начини проналаска купаца за предузетничке потхвате
- Нови начини обликовања и понуде производа и услуга
- Нови начини генерисања прихода и смањења трошкова
- Нове прилике за сарадњу са платформама и партнерима
- Нови извори прилика, ризика и конкурентске предности⁵

Ова активност је осмишљена за развој знања учесника о дигиталном предузетништву и његовим карактеристикама, као и за истраживање предности и недостатака усвајања дигитализације у управљању предузећем.

Сврха активности: Даље разумевање главних карактеристика дигиталног предузетништва и истраживање његових предности и недостатака.

Циљеви:

- Упознати дигитално предузетништво и његов успон и развој;
- Разумети предности и недостатке дигиталног предузетништва;
- Промовисати критичко промишљање и тимски рад.

Адресиране компетенције:

- Предузетничке компетенције;
- Рад у групи;
- Дигиталне компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Аналитичке компетенције.

Методологија и методи: Рад у малим групама; Презентације и дискусија у пленуму; Инпут.

Ток активности:

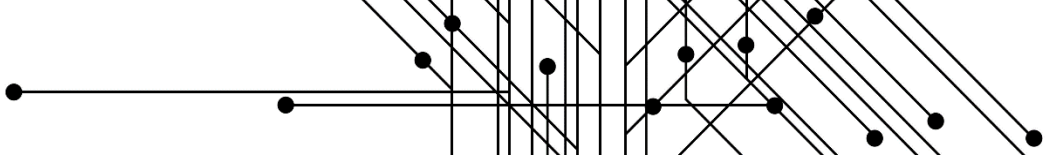
I. Рад у малим групама: Карактеристике, предности, недостаци дигиталног предузетништва (30 минута)

Сесија почиње дељењем учесника у 3 мале групе. Свака група добија питање за дискусију у следећих 30 минута и тренери им дају упутства да записују кључне тачке своје дискусије на *post-it* папириће различитих боја (кључна тачка за сваки папирић). Питања за групе су:

- 1. група: Које су карактеристике дигиталног предузетништва? (жути *post-it* папирићи)
- 2. група: Које су предности дигиталног предузетништва? (плави *post-it* папирићи)
- 3. група: Који су недостаци дигиталног предузетништва? (рози *post-it* папирићи)

II. Презентације у малим групама (30 минута)

⁵ Allen, J. P. (16 February, 2019). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship. <https://www.learn-digital-entrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>



Групе се придружују пленарној седници како би поделиле кључне тачке своје дискусије у малим групама. Свака група треба око 5-7 минута да дискутује о свом питању. Учесници, док објашњавају кључне тачке дискусије, своје *post-it* папириће причвршћују на плакат на којем је нацртан велики балон на врућ ваздух. Чланови 1. групе (карактеристике) треба да причврсте папириће на кошару, они из 2. групе (предности) на балон, а они из 3. групе (недостаци) на баластне вреће.

На крају тренер додаје још информација о сваком питању како би проширио знање учесника о тој одређеној теми/тачки дискусије.

Потребни материјали: плакат (A2-A1) са цртежом балона на врућ ваздух, *post-it* папирићи у три различите боје (жута, плава, роза), маркери

Позадински документи и даља литература:

- Теоријски инпут о концепту дигиталног предузетништва:
<https://www.learnidigitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

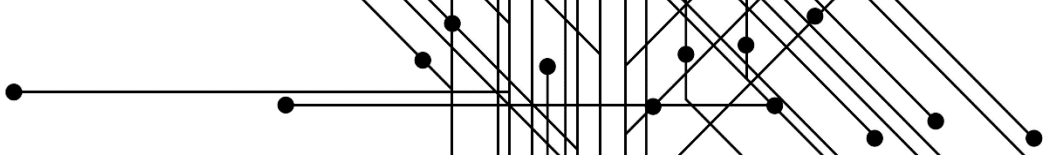
- Остали учесници треба наглас да прочитају шта су написали на *post-it* папириће.

Оштећење слуха/глувоћа:

- Едукатори треба да виде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Треба да постоји веома једноставно и конкретно објашњење активности и тока процеса, укључујући коришћење видеа, слика и практичних примера.



А3 - Дизајн укључујућег радног места

Наслов активности: Дизајн укључујућег радног места

Трајање: 100 минута

Позадина: Према *Deloitte*-у (н.д.), дигитално радно место обухвата све технологије које људи користе за обављање посла на данашњем радном месту – и оне које су у употреби и оне које тек треба да се спроведу. Представља виртуални еквивалент уобичајеном физичком радном простору и може да укључује било коју врсту програма, платформе, софтвера, уређаја или апликације коју запосленици користе за извршавање и довршавање својих редовних радних задатака⁶. Међутим, важно је узети у обзир чињеницу да се овај дигитални рад обавља уз физичку подршку на физичком месту где радник проводи пуно сати, зато мора да буде у складу са сигурносним и ергономским правилима, која могу да омогуће обављање задатака на удобан и угодан начин. У случају дигиталних компанија, радно место такође може да се креира у сопственој кући или у структури властите референтне организације, али и у овом случају мора да се поштују правила за добробит радника, посебно ако се ради о особама са посебним потребама. У овој активности, учесници ће из прве руке да доживе дизајн радног места за људе са другачијим способностима, са фокусом на прилагођавања потребна за њихову добробит и њихову аутономију.

Сврха активности: Промовисати укључиво предузетништво истицањем важности решавања проблема и процене потреба за одрасле особе са другачијим способностима у предузетништву.

Циљеви:

- Повећати свест о решавању проблема у адресирању специфичних потреба за укључујуће активности;
- Разумети важност сигурности и добробити на радном месту;
- Подстицати аналитичко и креативно размишљање;
- Створити простор за идентификовање елемената и метода који доприносе укључујућем пословном окружењу;
- Промовисати концепт процене и анализе потреба при изради пројекта.

Адресиране компетенције:

- Решавање проблема;
- Рад у групи;
- Комуникација;
- Личне, друштвене, и компетенције за учење;
- Аналитичке компетенције;
- Креативно и критичко промишљање.

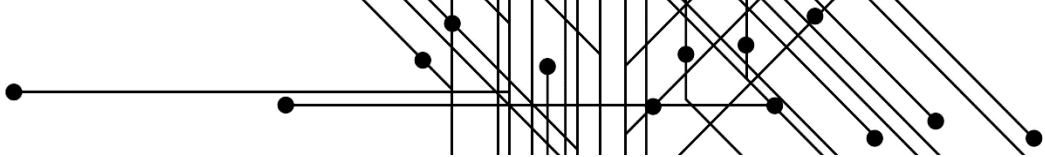
Методологија и методи: Инпут; Рад у групи; Дискусија у пленуму.

Ток активности:

I. Увод (10 минута)

Тренер започиње активност кратким уводом у дефинисање дигиталног радног места и показивањем важности сигурног и укључујућег физичког радног места. Обавештава учеснике да

⁶ Deloitte (n.d.), *The digital workplace*, https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/be/Documents/technology/The_digital_workplace_Deloitte.pdf



ће да раде у малим групама на дизајну прилагођених радних места за посебне потребе особа са другачијим способностима (студије случаја). Учесници се упознају са неким темељним правилима сигурности и ергономије те прилагођавања. Такође, тренер их информише о могућим инструментима и технолошким алатима који могу да се користе. Ове инструменте и алате им презентује тренер, док је визуелни унос који се састоји од слика у *PPT* презентацији оно што им даје јаснију слику и знање.

II. Рад у малим групама (60 минута)

Тренер објашњава студије случаја које су одабране за ову активност, дакле повезане са потребама одраслих особа са другачијим способностима и активношћу коју треба да спроведу. Затим се од учесника тражи да формирају групе на темељу префериране студије случаја. Свака група треба да има 3-4 члана. Након формирања група, свакој групи се даје испис са описом студије случаја и пописом предмета и алата које могу да користе у оквиру пројекта радног места. Тренер их упућује на коришћење исписа прилагођавању радног места своје специфичне циљне групе и подсећа их на циљеве прилагођавања (добробит и максимална аутономија). Групе имају 60 минута за израду модела радног места прилагођеног њиховој студији случаја, користећи кутију као просторију и преостали грађевински материјал за израду предмета и алата одабраних са пописа и њихово постављање у собу. Ако мисле да може бити користан, такође могу да измисле предмет са одређеним дизајном који није на попису, али ако он може задовољити одређену потребу (под претпоставком да је тај предмет израдио мајстор).

III. Презентације и дискусија (30 минута)

Кад су модели за прилагођавање сваке групе готови, окупљају се на пленарној седници и у 5 минута износе своју идеју, док остале групе и учесници могу да постављају питања и накнадно да коментаришу одабрану методологију или решење.

Потребни материјали: *PPT* презентација, лаптоп, пројектор, грађевински материјал за сваку групу (папири, оловке и хемијске, маркери, бојице, маказе, лепак, селотејп, 1 картонска кутија), одштампане студије случаја те листа предмета и алата

Позадински документи и даља литература:

▪ Примери студија случаја:

Студије случаја су осмишљене коришћењем примера различитих случајева одраслих особа са другачијим способностима на радном месту. Како би случајеви изгледали што стварније, могу да се додају лични подаци као што су име особе, хобији, омиљени филмови или друге интересантне информације. Овај фактор може да потакне креативност и емпатију учесника према особи у студији случаја.

1. Особа која се бави израдом текстуалног садржаја у *start-up* предузећу; активности којима се углавном бави су писање текстова за друштвене мреже и публикације те претраживање садржаја на *web*-у. Ова особа је слепа. Она/он ради сам код куће и комуницира са колегама и учесницима путем позива и видео позива.
2. Особа која је водитељ пројекта у *start-up* предузећу. Ова особа је парализована са благом заосталом покретљивошћу у рукама; он/она се креће помоћу моторизованих инвалидских колиџа која омогућују усправљање како би се избегли проблеми са леђима, а чак и у оваквом стању, он/она жели да настави да ради. Она/он ради сам код куће и комуницира са колегама и учесницима путем позива и видео позива.
3. Особа која се бави дизајном и графиком у *start-up* предузећу. Ова особа има благи интелектуални инвалидитет који доводи до потешкоћа у организовању задатака и рокова те памћењу корака. Она/он ради сам код куће и комуницира са колегама и учесницима путем позива и видео позива.
4. Особа која ради као програмер у *start-up* предузећу. Ова особа је глува. Она/он ради сам код куће и комуницира са колегама и деоницима путем видео позива.

▪ Листа предмета и алата:

У СОБИ	НАМЕШТАЈ И СЛИЧНО	ТЕХНОЛОШКИ АЛАТИ
• Помоћне ручке и ручке за пружање ослонаца • Разделник са вишеструким утичницама (укључујући <i>USB</i>) • Електрични каблови • Прекидачи • Паметна собна расвета са <i>Wi-Fi</i> сијалицама	• Сто монтиран на зид • Сто са средишњом ногом • Сто са бочним ногама • Склопиви сто (такође монтиран на зид) • Зидни моторизовани систем за помицање стола • Зидна водилица за помицање стола • Претинац или ладница на увлачење • Јастучић / продужетак наслона за руке • Наставак стола • Ергономска и подесива столица • Уређаји за столну расвету без каблова	• Велики монитор, ТВ • Пројектор • Покретна бежична тастатура • Двоструки екран • Спољашњи звучници • Слушалице • Читач екрана • Софтвер за превод и титлове • Тастатура са великим исписом • Брајова тастатура • Поједностављена тастатура у боји • Тастатура на екрану • Микрофон за препознавање говора • Софтвер за исправљање • Интерфејс који може да се пребацује • <i>Sip-and-puff, SNP</i> систем • Миш који се покреће • Проширени и алтернативни комуникацијски симболи • Организацијски софтвер и графички организатор

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Током презентације, тренер треба јасно да опише предмете и алате.
- Учесници могу да дискутују о реализацији модела, дају савете и припремају материјал за остале чланове тима (на пример да припремају комаде селотејпа).

Оштећење слуха/глувоћа:

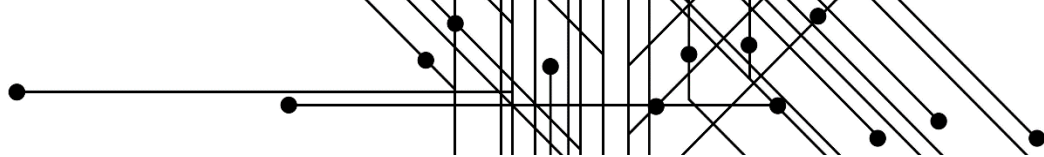
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Врло једноставно и конкретно објашњење активности.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења горњих удова, учесник може да разговара о реализацији модела дајући савете и водећи активност израде.
- У случају коришћења инвалидских колица, употребите доступни сто за израду модела.



В) Изградња тима и компетенција

У раду на теми предузетништва су битни: инклузија на радном месту, дигитализација, изградња тима и релевантних компетенција које томе придоносе. Веома је важно имати уско повезан тим са различитим и комплементарним вештинама или ставовима како би били прилично чврста и целовита структура, изданак предузећа. Овај део се састоји од различитих активности које могу да се користе за подстицање и развој компетенција тима у раду са одраслима са другачијим способностима у дигиталном предузетништву.

В4 - Гурмански тим

Наслов активности: Гурмански тим

Трајање: 60 минута

Позадина: Дизајн усмерен на човека најбоље функционише са интердисциплинарном комбинацијом мислилаца, креатора и извршилаца. Неко би могао да стави три програмера да раде на корисничком интерфејсу, али ако он/она укључи графичког дизајнера или психолога у комбинацију, то ће тиму да донесе нове начине размишљања. Важно је имати идеју о томе какав таленат ће тим да треба, али разноликост у тиму (по питању вештина и талената) ствара простор за више креативности, уместо да су све вештине и таленти чланова тима већ познати или слични. Нећете да добијете неочекивана решења са очекиваним тимом. Попут гурманског рецепта, потребно је мешати нове састојке како би се открили нови невероватни укуси и задовољили укуси купаца. Ова активност може да буде корисна за поделу групе учесника у уравнотежене тимове за будуће активности дизајна и развоја или за процену постојећег тима који треба да преузме пројекат.

Сврха активности: Истакнути важност развоја вештина у предузетништву и комбиновање вештина кроз успешан тимски рад.

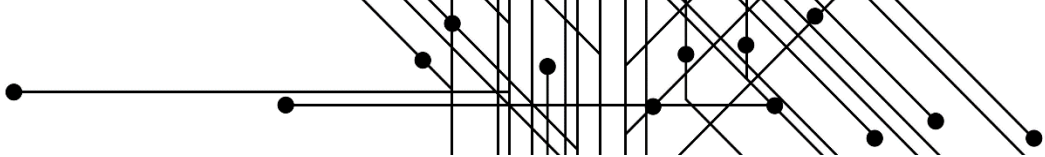
Циљеви:

- Промовисати стварање интердисциплинарних тимова;
- Размислити о дефинисању вештина које тим већ има и које су потребне за будуће активности;
- Дефинисати у којим приликама су потребне неке компетенције;
- Промовисати тимски рад у предузетничким активностима.

Адресиране компетенције:

- Аналитичке компетенције;
- Комуникација;
- Рад у групи;
- Личне, друштвене, и компетенције за учење;
- Креативно и критичко промишљање.

Методологија и методи: Брејнсторминг; Саморефлексија и групна рефлексија; Дискусија у пленуму.



Ток активности:

I. Увод и Брејнсторминг (25 минута)

Тренер одабере гурмански рецепт са разним састојцима, као референцу. Овај рецепт се презентује учесницима, који добивају упутство да сваком састојку доделе своју вештину или способност. Затим те парове напишу на плакат тако да буду видљиве свима. Ова фаза траје отприлике 25 минута.

II. Саморефлексија: наше вештине/рангирање састојака (15 минута)

Тренер позива учеснике да рангирају своје упарене вештине/састојке на - скали од 1 до 5 за сваки састојак на темељу сопственог нивоа вештине. За ову саморефлексију и рангирање користе 5-10 минута, а они који то желе, укратко у пленуму поделе поредак.

III. Пленарна дискусија – састојци нашег гурманског рецепта (20 минута)

Након рангирања, одвија се пленарна дискусија у којој сви учесници оцењују избор састојака позивајући се на питања:

- Да ли постоји састојак којим скупина обилује?
- Да ли постоји неки састојак који вам је можда потребан, али га тренутно немате довољно?
- Да ли постоји вештина или компетенција коју нисте узели у обзир у почетној групној дискусији?

Потребни материјали: плакат, оловке, папир

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесник треба наглас да прочитају шта је написано на плакату.
- Уместо писања по папиру, препоручује се да се допусти коришћење сопствених рачунара/телефона за снимање гласа.

Оштећење слуха/глувоћа:

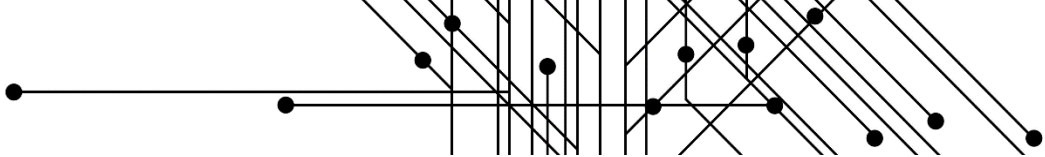
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Потребно је да спроведемо веома једноставно и конкретно објашњење активности, такође коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају сметње која онемогућује писање по папиру, тренер треба да користи подршку рачунара, евентуално коришћењем синтезе говора.



B5 - Вештине дигиталног предузетништва на позорници

Наслов активности: Вештине дигиталног предузетништва на позорници

Трајање: 120 минута

Позадина: Дигитално радно место је виртуелни еквивалент уобичајеном физичком радном простору и може да укључује било коју врсту програма, платформе, софтвера, уређаја или апликације које запослени користе за извршавање и довршавање својих редовних радних задатака. Ово није маргинална разлика. Заправо, контекст другачији од традиционалног, са другачијим алатима и методама, захтева специфичне вештине. Учесници имају прилику да истраже предности, ризике и потребне вештине дигиталног радног места симулирајући га у тимовима.

Сврха активности: Разумети функционисање дигиталне фирме и промовисати коришћење дигиталних алата при раду у тимовима.

Циљеви:

- Разумети дигиталну фирму и њезино функционисање;
- Проширити практично знање о дигиталном предузетништву и коришћењу алата;
- Подстицати аналитичко и креативно размишљање;
- Истражити кључне компетенције потребне за дигитално предузетништво и рад у групи.

Адресиране компетенције:

- Предузетничке компетенције;
- Рад у групи;
- Комуникација;
- Дигиталне компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Креативно и критичко размишљање.

Методологија и методи: Рад у групи; Вежба симулације; Дигитална презентација.

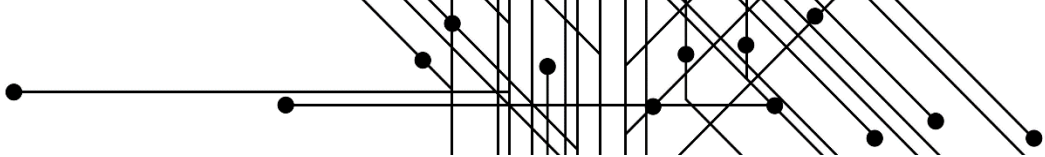
Ток активности:

I. Увод у активност (20 минута)

Учесници су подељени у тимове. Упутства гласе да овај задатак треба да раде заједнички као тим дигиталне фирме (треба да замисле да имају заједнички посао) и да размишљају о потенцијалном производу/услуги коју њихова фирма нуди. Користе 10 минута за размишљање. Затим, тренер објашњава главни задатак. Детаљно упутство за извршавање задатка је следеће: *“Ваша фирма је основана пре 6 месеци. Имате све процесе решене и за сада нема великих проблема. Из тог разлога сте добили позив за учествовање на онлајн форуму “Дигитално предузетништво у предузетништву нове ере” и представљање ваше фирме и производа/услуга које нудите. Ваша фирма има одвојене канцеларије смештене у различитим сарадничким просторима дијелом света. За припрему презентације требаће вам допринос сваког одељења са којим само виртуелно комуницирате и организујете рад. Време потребно за организацију и припрему презентације је 60 минута. Након тога ћете се спремни придружити онлајн форуму и представити своју фирму у 5 минута.”*

Даља упутства тимовима за припрему презентације:

- Договорите циљ излагања;
- Договорите се о методама/алатима за сарадњу и комуникацију у свом тиму;



- Договорите се око поделе задатка и одговорности сваког одељења и одговорне особе, укључујући време за довршетак задатка.

II. Рад у малим групама (50 минута)

Групе су распоређене у различите просторије са столовима, столицама и преносним рачунарима. Могу да раде у различитим просторима око места, у својим собама и тако даље. Различитим члановима тима је допуштено да деле делити простор са члановима других фирми, али не и са својим саиграчима. За вежбу симулације треба да буде доступно 4-5 различитих сарадничких простора, зависно од броја учесника по тиму/компанији. Може да се догоди да учесницима треба више од 50 минута за обављање задатка, па време паузе за каву пре интернет форума може да се искористи за завршавање њиховог посла.

III. Дигиталне презентације (40 минута)

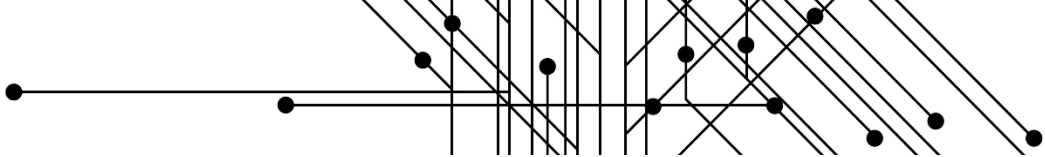
Након паузе за каву, сви учесници су позвани на пленарни видео позив за презентације како би импровизовали онлајн форум "*Дигитално предузетништво у предузетништву нове ере*". Сви тимови презентују свој рад са отприлике 7 минута за приказ своје дигиталне презентације фирме.

Потребни материјали: Преносни рачунар за сваког учесника (боље је да учесници узму лични преносни рачунар јер знају да га користе и већ је прилагођен њиховим потребама), интернет веза за све, релевантни материјали које учесници могу да траже за презентацију, пројектор.

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

- У овој ситуацији, учесници треба да раде самостално, али ако им је потребна подршка и траже је, важно је покушати пронаћи решење. Ако је за спровођење прилагођавања потребно време, тренер треба да размисли о давању више времена за обављање задатка.



B6 - Тестирање дигиталних компетенција

Наслов активности: Тестирање дигиталних компетенција

Трајање: 110 минута

Позадина: Према Заједничком истраживачком центру у *DigiCompu* 2.1 - Оквиру дигиталне компетенције за грађане, постоји пет подручја дигиталне компетенције: информацијска и писменост података, комуникација и сарадња, стварање дигиталног садржаја, сигурност, решавање проблема⁷. Важно је да будемо свесни ових вештина и да размислимо о знању учесника за прилагођавање тих вештина, као и да рангирају сопствени ниво поседовања ових вештина. Идеја ове активности је да створимо пет могућности у којима учесници могу да експериментишу са својим дигиталним вештинама.

Сврха активности: Истражити пет подручја дигиталних компетенција кроз методологије рада у групи и коришћења дигиталних алата.

Циљеви:

- Размислити о властитим развијеним дигиталним вештинама;
- Истражити кључне компетенције потребне за дигитално предузетништво;
- Разумети важност приступа решавању проблема за предузетнике;
- Додатно развијати капацитете учесника у дигиталном предузетништву;
- Подстицати аналитичко и креативно размишљање.

Адресиране компетенције:

- Предузетничке компетенције;
- Рад у групи;
- Комуникација;
- Дигиталне компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Аналитичке компетенције;
- Креативно и критичко размишљање.

Методологија и методи: Истраживање; Саморефлексија; Рад у пару; Теоријски инпут; Квиз.

Ток активности:

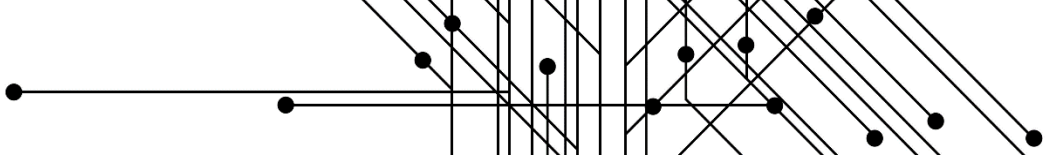
I. Брзо онлајн истраживање: Информацијска и писменост података (20 минута)

Тренер даје полазницима попис са пуно садржаја и података разних врста и различитих подручја (слике, документи, информације). Користећи по један преносни рачунар сваки учесник или у пару, треба на интернету да претраже шта више садржаја, да их преузму/копирају и учинковито организују у мапу. За то имају 10 минута. Затим, учесници деле колико садржаја су успели да пронађу и како су их организовали у мапи.

II. Рад у пару – Комуникација и сарадња (25 минута)

За овај део активности, учесници су подељени у парове. Парови раде у различитим собама и сарађују путем видео позива како би створили објаву за друштвене мреже, са визуелним/аудио-визуелним садржајем и текстуалним описом, о додељеној теми и контекстуалним

⁷ DigComp. (n.d.). The Digital Competence Framework 2.0. EU Science Hub. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework_en



информацијама (циљ поста, формални/неформални регистар итд.). Парови имају 10 минута да направе овај пројекат поста и пошаљу га е-поштом тренеру.

Убрзо у пленарном делу, тренер пројектором приказује постове не откривајући ко их је направио, тражећи од учесника да евалуирају позитивне и негативне аспекте.

III. Саморефлексија и рад у паровима – Креирање дигиталних садржаја (20 минута)

Тренер додељује поруку коју треба промовисати сваком учеснику (на пример покретање догађаја) и тражи од њих да у 5 минута размисле како да прошире ту поруку пружајући различите опције (различити медији, сличне поруке као и претходно направљене, слике са и без ауторских права, преношење поруке једном или више пута и планирање комуникације током времена) докле год учесници бирају само оно шта им је доступно.

Затим, учесници се деле у парове и тражи се од њих да током 5 минута анализирају и упоређују своје вештине и идеје заједно унутар једног пројекта којег ће представити групи.

Учесници се окупљају у пленуму и брзо деле идеје које би заједно могли да остваре.

IV. Квиз: Сигурност (15 минута)

Учесници су подељени у парове и у тим паровима одговарају на квиз од 5 до 7 питања о заштити уређаја, личних података и приватности, здрављу и добробити те околишу. Овај квиз може да се спроведе тако да учесници одговарају директно усмено подижући руке како би добили предност, или коришћењем методе онлајн квиза као што је *Kahoot*.

V. Брејнсторминг и дискусија: Решавање проблема (20 минута)

Тренер представља аргумент или стварног или фиктивног случаја у којем постоји технолошки проблем који може да се реши помоћу технологије. Учесници имају 10 минута да наведу проблеме везане уз ову ситуацију и да пронађу могуће правце деловања за решавање тих проблема. Затим, размишљају и дискутују о својим идејама на пленарној седници.

Потребни материјали: Преносни рачунар за сваког учесника (боље је да учесници узму лични преносни рачунар јер знају да га користе и већ је прилагођен њиховим потребама), интернет веза за све, одштампани материјали.

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Уместо давања одштампаног материјала, учесницима треба осигурати дигиталну верзију.
- Тренер треба да опише садржај поста како би био евалуиран.
- Предлог је да се учесницима допусти коришћење сопствених рачунара/телефона са читачем екрана и синтезом говора.

Оштећење слуха/глувоћа:

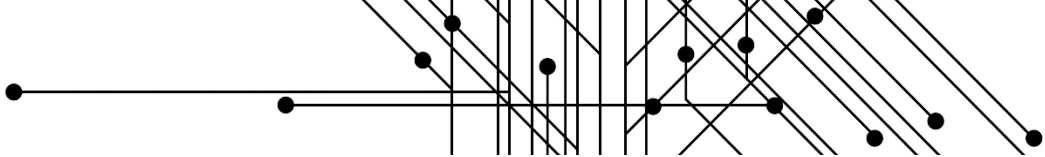
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Препоручује се веома једноставно и конкретно објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, препоручује се коришћење подршке рачунара, евентуално синтезе говора.



B7 - Оцена дигиталних компетенција

Наслов активности: Оцена дигиталних компетенција

Трајање: 60 минута

Позадина: Најпознатији модел – SKA (вештине, знања и ставови) састоји се од следећих компетенција у предузетништву: когнитивне компетенције (способност препознавања прилика, способност решавања проблема, одлучивање и процењивање итд.), социјалне вештине (умрежавање и комуникација, повезаност итд.), став оријентисан на акцију (визионарство, искориштавање прилика, усмереност на циљ, преузимање водства итд.). Међутим, када је реч о дигиталном предузетништву, одрасли осим наведених компетенција треба да развију и нове компетенције. Према Заједничком истраживачком центру у *DigiCompu 2.1* - Оквиру дигиталних компетенција за грађане, постоји 5 подручја дигиталних компетенција: информацијска и писменост података, комуникација и сарадња, стварање дигиталног садржаја, сигурност, решавање проблема. Учесници треба да буду упознати са овим компетенцијама пре спровођења ове активности, и то уз помоћ теоријског увода тренера или повезане активности. Након упознавања ових појмова, учесници ће имати могућност да процене властите дигиталне компетенције. Ово може да буде веома корисно да постану свесни нивоа личних компетенција и онога шта треба да побољшају да би испунили своје циљеве и пројекте.

Сврха активности: Ојачати разумевање подручја 5 дигиталних компетенција и развити дигиталне компетенције за предузетништво.

Циљеви:

- Промишљати о властитим развијеним вештинама;
- Научити о SKA моделу;
- Истражити кључне компетенције потребне за дигитално предузетништво;
- Разумети важност приступа решавању проблема за предузетнике;
- Додатно развијати капацитете учесника у дигиталном предузетништву;
- Подстицати аналитичко и креативно размишљање.

Адресиране компетенције:

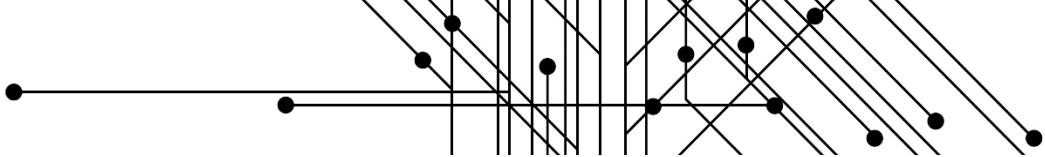
- Предузетничке компетенције;
- Рад у групи;
- Комуникација;
- Дигиталне компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Аналитичке компетенције;
- Креативно и критичко размишљање.

Методологија и методи: Теоријски инпут; Саморефлексија; Онлајн тест; Групна дискусија.

Ток активности:

I. Теоријски увид у SKA модел и дигиталне компетенције (20 минута)

Тренер је припремио детаљну презентацију о кључним компетенцијама потребним за дигитално предузетништво. Он/она најпре представља SKA модел (вештине, знање и ставови) који се састоји од когнитивних компетенција, друштвених вештина и ставова усмерених на деловање. Затим се презентација фокусира на дигиталне компетенције потребне за бављење дигиталним предузетништвом. Овај део презентације се састоји од следећих подручја



компетенција: информацијска и писменост података, комуникација и сарадња, стварање дигиталног садржаја, сигурност, решавање проблема.

II. Онлајн тест – оцена дигиталних компетенција (20 минута)

Након овог увода, учесници појединачно решавају тест за процену властитог нивоа различитих дигиталних компетенција.

III. Дискусија у пленуму (20 минута)

Након теста, учесници се окупљају у пленуму и размењују своја размишљања о добивеним резултатима одговарајући на следећа питања:

- Да ли сте задовољни својим резултатом?
- Да ли постоје резултати који су вас зачудили?
- Да ли постоји нешто шта бисте посебно желели да побољшате?

Потребни материјали: пројектор, лаптоп за сваког учесника (боље је да учесници узму лични преносни рачунар јер знају да га користе и већ је прилагођен њиховим потребама).

Позадински документи и даља литература:

Линкови за инпуте за припрему презентације:

- <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3c5e7879-308f-11e7-9412-01aa75ed71a1/language-en>
- <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en>

Онлајн самопроцена:

- <https://www.digitalskillsaccelerator.eu/learning-portal/online-self-assessment-tool/>
- <https://digital-competence.eu/dc/result/?uri=f8eee1cb4bdd09addeea06877a5a3632>

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Препоручује се допустити учесницима коришћење властитог рачунара/телефона са читачем екрана и синтезом говора.

Оштећење слуха/глувоћа:

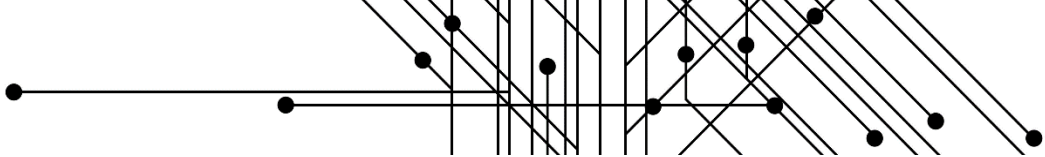
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је веома једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, препоручује се коришћење подршке рачунара, евентуално синтезе говора.



С) Дизајнерско размишљање - инспирација

Емпатија је темељ дизајнерског размишљања. Осим ако учесници не продру у жеље и потребе људи за које раде дизајн, оно шта раде не може да се сматра дизајнерским размишљањем.⁸

Овај део пружа различите активности које су намењене осмишљавању размишљања и развоју компетенција учесника у овом подручју.

Корисни линкови за продубљивање теме: <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-empathy>

С8 - Дефиниши своју публику

Наслов активности: Дефиниши своју публику

Трајање: 120 минута

Позадина: Увек је важно узети у обзир широки спектар људи који ће да буду дотакнути дизајнерским решењем. Будући да учесници уоквирују изазов дизајна, кључно је знати за кога раде дизајн и шта треба да истраже. Имајући слику о потребама, контексту и историји своје циљне публике, то ће да им помогне да започну истраживање постављањем паметних питања. Учесници можда треба да размотре заједницу око себе, услуге на које се ослањају или чак владине политике које играју улогу у њиховим животима. Зависно од тога колико добро познају подручје изазова, можда треба да спроведу и посебна истраживања. Ова активност је посебно осмишљена за откривање важности публике и обраћања потребама.

Сврха активности: Размишљати о циљаним скупинама и стејкхолдерима посла те означити њихове потребе и контекст за боље разумевање и побољшање рада.

Циљеви:

- Дефинисати све могуће стејкхолдере у подручју рада;
- Анализирати контекст циљних скупова и публике;
- Разумети потребе публике и њезину важност у предузетништву.

Адресиране компетенције:

- Аналитичке компетенције;
- Комуникација;
- Предузетничке компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Дигиталне компетенције.

Методологија и методи: Саморефлексија; Рад у малим групама; Брејнсторминг; Групна дискусија.

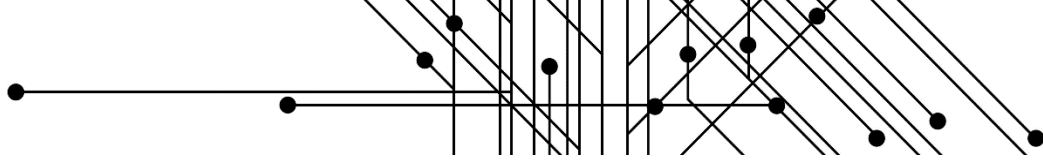
Ток активности:

I. **Мапирање публике (70 минута)**

Учесници су позвани да запишу људе или групе које су директно укључене у њихове активности или до којих су дошле њихове активности на основу следећег: За кога раде дизајн? Чији живот желе да побољшају? За то користе 10 минута.

⁸ The Ultimate Beginners Guide to Design Thinking: What It Is and Why You Need It

<https://www.workshopper.com/post/guide-to-design-thinking#toc-empathize-stage-1-of-the-design-thinking-process>



Група/е коју су раније дефинисали су њихови корисници. Затим се учесници деле у мале групе и тренер их позива на коришћење упитника на линку [Ecosystem Mapping worksheet](#) да могу да истраже понашање које желе да усвоје и све ствари које се догађају око тих понашања, а које би могле да омогуће или спрече то понашање. Требаће им пуно *post-it* папирића и простора на зиду да мапирају потенцијалне утицаје. Тренер доводи неке сараднике који имају значајно искуство и знање о изазову или контексту. Приближно време за овај задатак је 60 минута.

II. Провера мапирања и групна дискусија (40 минута)

Након што групе заврше своје мапирање, тренер проверава њихов екосистем. Питања ће да их наведу да дефинишу могуће помаке које би њихови корисници и други око њих могли да доживе или постигну.

- Које од ових ствари изгледају као оне за које би потенцијално могли да урадимо дизајн?
- Које од ових ствари делују као ограничења са којима не можемо да се позабавимо?

III. Завршне речи и привођење активности крају (10 минута)

Тренер позива групе да одвоје тренутак и размисле о томе где у овом екосистему њихов тим тренутно има утицаја или је најбоље опремљен за подршку. Ово такође треба да прикаже и шта је унутар и изван њиховог делокруга. Затим, он/она захваљује за рад и преданост свих група. На крају, тренер наглашава како ће ова вежба да генерише богате информације које могу одмах да уведу у њихово теренско истраживање. То би требало да им да назнаку са ким да разговарају и која питања о контексту и изазову треба да истраже. Такође, то ће да буде од помоћи за касније радионице: [Одредите прототип чега желите да направите](#) и [Истражите своју теорију промене](#).

Потребни материјали: Оловке, папир, *post-it* папирићи.

Позадински документи и даља литература:

- Извор: <https://www.designkit.org/methods/define-your-audience>
- Радни лист за означавање екосистема:

https://design-kit-production.s3-us-west-1.amazonaws.com/Design+Kit+Method+Worksheets/DesignKit_ecosystemmapping_worksheet.pdf

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници требали би наглас да прочитају шта је написано на радном листу и *post-it* папирићима.
- Уместо писања на *post-it* папириће, тренер може да допусти коришћење властитих рачунара/телефона за снимање гласа, затим могу да их копирају на *post-it* папириће, како би их спојили са другима док учесник представља оно шта је написао.

Оштећење слуха/глувоћа:

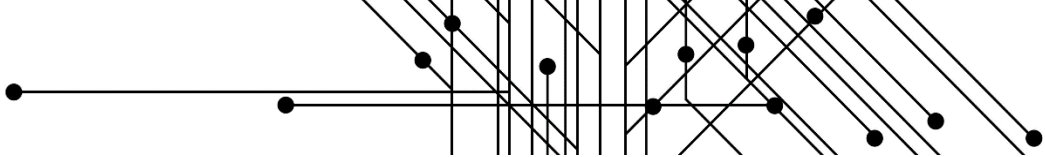
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, користите подршку рачунара, евентуално користећи синтезу говора, затим то можете да копирате на *post-it* папириће, како бисте их спојили са другима док учесник представља написано.
- У случају коришћења инвалидских колича, неко треба да стави плочу/плакат за *post-it* папириће на доступно место.



С9 - Интервју

Наслов активности: Интервју

Трајање: 90 минута

Позадина: Комуникација лицем-у-лице са учесницима је увек најбољи начин за разумевање њихових проблема, нада, жеља и тежњи. Интервјуи су корен фазе инспирације. Стога увек може да се користи као методологија за подстицање одраслих на предузетништво. За многе људе, али и наставнике, интервјуисање може да буде нешто шта не могу у потпуности да планирају, а изазовно је задржати главни фокус. Међутим, следећи одређене кораке могу да откључају све врсте увида и разумевања који су потребни њиховој циљној групи. У образовним активностима се увек препоручује да се учесници ставе у позицију испитивача и саговорника. Они могу да науче пуно о нечијем начину размишљања, понашању и начину живота разговарајући са њима о месту боравка или рада. Интервјуи такође могу да се воде са стручњацима како би се брзо упознали са темом, дајући учесницима кључне увиде у релевантну историју, контекст и иновације. Они могу да стекну драгоцену перспективу разговарајући са стручњацима јер они често могу да дају поглед на подручје пројекта на нивоу система, да говоре о недавним иновацијама - успесима и неуспесима - и да понуде перспективе организација попут банака, влада или невладиних организација. Такође се могу обратити стручњацима за специфичне техничке савете. Ова сесија фокусира се на процес интервјуисања и развија вештине учесника о кључним корацима интервјуисања за успешне процесе у њиховом раду са одраслим особама различитих способности у предузетништву.

Сврха активности: Ојачати капацитете учесника у интервјуисању и ангажману у процесу.

Циљеви:

- Разумети важност прикупљања корисних информација о проблему о којем размишљају током интервјуисања;
- Учити о емпатији током процеса интервјуа са интервјуисаном особом;
- Темељито припремити учеснике за процес интервјуа;
- Ојачати капацитете учесника у интервјуисању кроз увежбавање процеса.

Адресиране компетенције:

- Комуникација;
- Аналитичке компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Предузетничке компетенције;
- Грађанске компетенције.

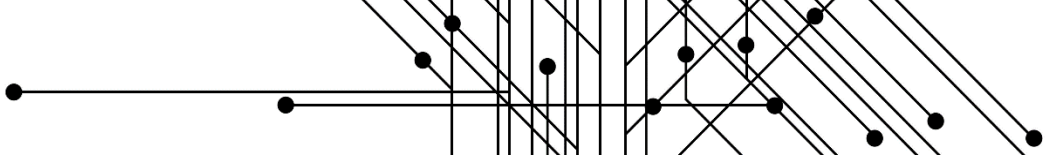
Методологија и методи: Теоријски инпут; Групна дискусија; Процес интервјуа.

Ток активности:

I. Увод и фаза припреме процеса интервјуа (30 минута)

Активност почиње кратким уводом у процес интервјуа и његову важност у предузетничком свету за одрасле особе са другачијим способностима. Затим, активност се наставља припремом учесника за спровођење интервјуа темељитим планирањем и сарадњом како би се интервјуи у будућности успешно развили и што боље искористили.

Најпре се од учесника тражи да дефинишу тему о којој желе да разговарају у интервјуу са испитаником.



Након тога, тренер објашњава разне технике и корисне савете за учинковито спровођење интервјуа у складу са њиховим потребама. Следећи процес припреме је осмишљен за учеснике:

- ПЕТ ЗАШТО – тренери започињу постављањем широког спектра питања о навикама или понашању интервјуисане особе, а затим дају учесницима простора да се запитају "зашто" на одговор пет пута заредом. Затим он/она записује оно што учесници поделе о разумевању зашто интервјуисана особа ради то што ради.
- ЦРТЕЖИ – тренер користи једноставне цртеже и скице како би разјаснио концепте и помогао визуализирати компликоване ситуације или апстракције.
- ИДЕЈЕ ЗА РАЗБИЈАЊЕ ЛЕДА – учесницима се даје сугестија о више идеја о средишњој теми које се нуде испитанику, а затим се проматра како реагују. Он/она наглашава како неке идеје могу да буду глупе, неке апсурдне, али сврха је да знамо мишљење и реакције учесника. Идеје које се користе за почетак разговора потпуно су променљиве, па ако се не чине успешнима за рад, могу да их одбаце и наставе са другим идејама. Овде је циљ потакнути креативност и несвакидашње размишљање учесника у интервјуима за особе за које се одлуче.
- ПРОНАЂИ СВОГ ЛИКА – тренер упућује учеснике да направе причу и осмисле ликове. Треба да смисле једноставну и линеарну причу са 5 различитих ликова, који одражавају специфичну динамику и понашања са обзиром на аспекте које желе да истраже. Треба да имају на уму како током интервјуа причају или читају причу и траже од саговорника разврставање ликова на оне који су се понашали мање или више слично ономе шта би он/она учинио. На тај начин је могуће да разумемо приоритете интервјуисане особе.
- УПРАВЉАЊЕ РЕСУРСИМА – учесници су упућени да замоле особу за коју раде дизајн пројекта да идентификује и направи три одвојена пописа ствари које их терају да троше финансијске, временске и менталне ресурсе. Са датих 100 бодова за сваку врсту ресурса, треба да затраже расподелу тих бодова на наведене листе на темељу тога колико особа троши ресурса на сваку од њих. Затим, треба да замоле особу да понови вежбу додељивањем бодова за то како би он/она желео да потроши ресурсе.
- СА СТРУЧЊАЦИМА – када запошљавају стручњаке, треба да им дају преглед врста питања које желе да поставе и дају им до знања колико им је времена потребно.

На темељу објашњених техника, учесници одлучују како структурирати интервју и одабру низ питања која желе да поставе. Тренер их позива да започну постављањем широких питања о животу, вредностима и навикама особе, пре него што поставе конкретнија питања која се директно односе на њихов задатак. Иако треба да дођу спремни са идејом о томе шта би хтели да науче, тренер треба да се побрине да њихов план игре буде довољно флексибилан како би им омогућио да следе неочекиване линије истраживања.

II. Спровођење (60 минута)

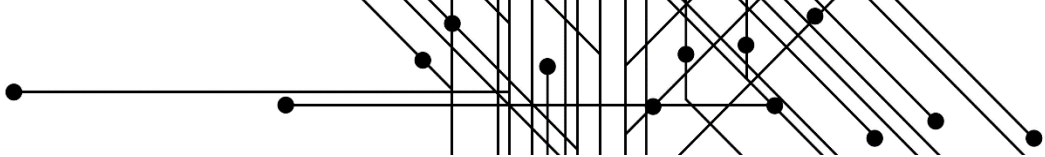
Упутства за поступак спровођења интервјуа су следећа: Више од три члана истраживачког тима не треба да присуствују једном интервјуу како не би оптеретили учесника или створили гужву на локацији. Сваки члан тима треба да има јасну улогу (тј. испитивач, бележник, фотограф).

Надаље, тренер наглашава следеће кључне елементе и упутства:

- Побрините се да запишете тачно оно што особа каже, а не оно шта мислите да би она могла да мисли. Овај процес се темељи на слушању тачно онога шта људи говоре. Ако се ослањате на преводиоца, побрините се да он или она разумеју да су пожељни директни цитати, а не срж онога шта саговорник говори.
- Оно што особа каже је само један податак. Обратите пажњу на говор тела саговорника и контекст у којем разговарају.

Започиње интервју и цео процес траје око 50-60 минута.

Потребни материјали: Оловке, папир, релевантни материјали за интервју који би учесници могли да траже.



Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Учесници који воде белешке о интервјуу треба да буду упућени на коришћење властитог рачунара/телефона за снимање гласа.

Оштећење слуха/глувоћа:

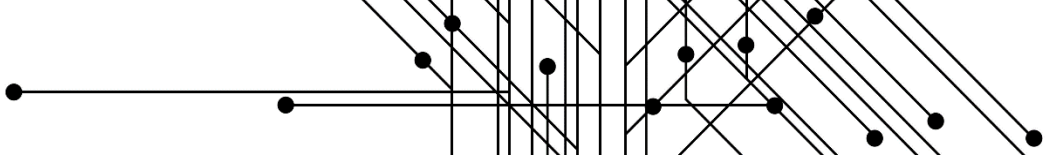
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, препоручује се коришћење подршке рачунара, евентуално синтезе говора.



C10 - Ускладите се са својим коначним циљевима

Наслов активности: Ускладите се са својим коначним циљевима

Трајање: 60 минута

Позадина: У дигиталном предузетништву је битно добити кристално јасне помаке које учесници желе да постигну, краткорочно и дугорочно. Утицај је универзално врло слободно коришћен израз и може да се користи за описивање дојма или учинка на готово све. Одвајање времена за истраживање и усклађивање коначних циљева учесника осигураће да тим и учесници раде према истој визији успеха. У том процесу ће да открију очекивања за дугорочне промене и утицај, који су у коначници важни, као и за непосредније исходе који придоносе тој промени. Често се открије како ти непосреднији исходи или мањи помаци у понашању постају фокус изазова дизајна.

Сврха активности: Истакнути важност постављања коначних циљева и развити компетенције учесника у прилагођавању практичних метода утицаја за своје пројекте са одраслима у дигиталном предузетништву.

Циљеви:

- Разумети дефинисање јасног коначног циља;
- Нагласити важност укључивања учесника у стварању утицаја;
- Развити компетенције учесника о дугорочном учинку за дигитално предузетништво са одраслим особама различитих способности;
- Разумети методе стварања утицаја кроз практичне алате и смернице.

Адресиране компетенције:

- Грађанске компетенције;
- Критичко размишљање;
- Аналитичке компетенције;
- Комуникација и сарадња;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Дигиталне компетенције;
- Предузетничке компетенције.

Методологија и методи: Саморефлексија; Групна дискусија коју води водитељ; Практична вежба: Радни лист за попис утицаја.

Ток активности:

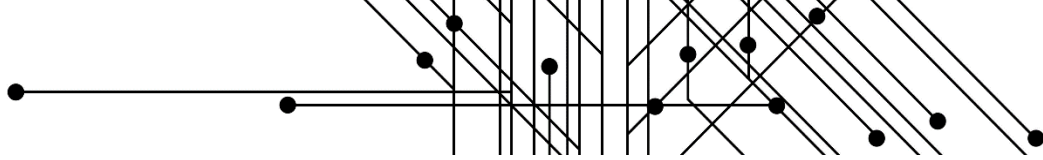
I. Саморефлексија: Стварање будућег утицаја (20 минута)

Тренер позива учеснике да одвоје неколико минута и да размисле о учинку који желе да постигну кроз одређени пројекат. Од њих се тражи да на папириће напишу каквом учинку пројекта се надају.

Затим, након што су сви сабрали своје мисли, тренер их организује уз помоћ учесника, у вертикални положај. Најдугорочније, значајније и тешко достижне промене треба да иду према врху, а непосредније, директније и лакше оствариве промене ниже.

II. Увод у радни лист мердевина утицаја и групна дискусија (40 минута)

Након поретка елемената утицаја, тренер приказује [Impact Ladder worksheet](#) како би се сложили и уоквирили две изјаве утврђене претходно, у фази саморефлексије. Прва треба да одражава трајну друштвену промену пројекта. Ово ће бити дугорочни *учинак*. Тренер може да извуче



папириће са скале који су ближе врху како би то идентификовао. Друга изјава треба да одражава краткорочнији циљ, видљиву промену или понашање које учесници желе да људи за које раде дизајн постигну. Ово ће бити *кључни циљ*.

Изјаве *учинка* и *кључног циља* треба да послуже као звезда Северњача за изазов дизајна, помажући осигурати фокусираност учесника на своје циљеве. Цео процес утврђивања *учинка* и *кључног циља* олакшан је дискусијом о разумевању ових фактора. Надаље, тренер истиче важност укључивања кључних учесника и пита полазнике о нивоу сарадње коју имају у својим пројектима када је у питању покретање програма за одрасле са другачијим способностима у предузетништву. На крају, он/она препоручује да се покретачи побрину да сви други кључни учесници такође буду усклађени са тимом у погледу ових циљева. У овој врло раној фази пројекта, учесници само треба да дефинишу *учинак* и *кључни циљ* као почетне кораке за стварање утицаја. Остале фазе могу да се планирају за друге активности.

Потребни материјали: Одштампани радни листови, оловке, папир, (*post-it*) папирићи

Позадински документи и даља литература:

- Ускладите се са својим коначним циљевима, извор: <https://www.designkit.org/methods/align-on-your-impact-goals>
- *Impact Ladder Worksheet*: https://design-kit-production.s3-us-west-1.amazonaws.com/Design+Kit+Method+Worksheets/DesignKit_impactladder_worksheet.pdf

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесник треба наглас да прочита шта је написано на *post-it* папирићима и да опише положај папирића, када их се поређа по приоритету.
- Уместо писања на *post-it* папириће, препоручује се допустити учесницима коришћење властитог рачунара/телефона како би снимили глас, затим могу да га копирају на папириће, како би их спојили са другима док учесник представља оно шта је он/она написала.

Оштећење слуха/глувоћа:

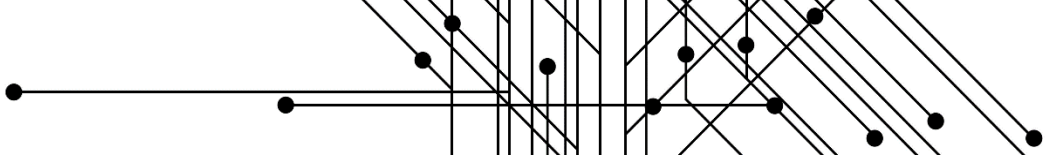
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, користите подршку рачунара, евентуално користећи синтезу говора, затим можете то да копирате на *post-it* папириће, како бисте их спојили са другима док учесник представља написано.
- У случају коришћења инвалидских колица, неко треба да стави плочу/плакат за *post-it* папириће на доступно место.



D) Дизајнерско размишљање – стварање идеје

Стварање идеје је срж креативних активности у процесу дизајнерског размишљања. Једноставно речено, то је када се више идеја сукоби једна против друге, где се креативност ослобађа и долази до иновација!⁹

Овај део представља низ активности осмишљених посебно за одговор на процес стварања идеја. Неки корисни ресурси за сваку активност се налазе у завршном делу активности, док генералне изворе информација можете да пронађете на следећим линковима:

- *Ideating - exciting third phase:* <https://www.workshopper.com/post/design-thinkings-exciting-third-phase-ideating>
- *Everything you need to know about prototyping:* <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-4-everything-you-need-to-know-about-prototyping#toc-wizard-of-oz-prototypes>

D11 – Мапа путовања

Наслов активности: Мапа путовања

Трајање: 90 минута

Позадина: Мапа путовања омогућује препознавање и израду стратегије за кључне тренутке у производу, искуству или услузи за коју креирамо. Разматра начин на који корисник први пут постаје свестан решења, како одлучује да га испроба, каква је њихова прва интеракција и ангажман, како може да постане поновни корисник и како би решење у коначници могло да утиче на њихов живот. Како су учесници такође и клијенти, важно је да научимо како да створимо добру мапу путовања и добар производ искуством и анализом постојећих производа и услуга.

Сврха активности: Даље разумевање важности искуства купаца и коришћење мапе путовања као метода за решавање овог феномена.

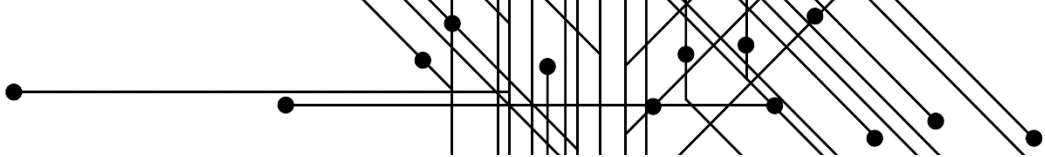
Циљеви:

- Идентификовати и израдити стратегију кључних тренутака за купца при доживљају решења;
- Користити мапу путовања за препознавање предности и недостатака постојећих страница за корисничко искуство;
- Визуализирати искуство купца од прве до завршне фазе;
- Предложити алтернативна решења за постојеће дигиталне алате корисничког искуства.

Адресиране компетенције:

- Грађанске компетенције;
- Критичко промишљање;
- Аналитичке компетенције;
- Комуникација и сарадња;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Дигиталне компетенције;
- Предузетничке компетенције.

⁹ *The Ultimate Beginners Guide to Design Thinking: What It Is and Why You Need It* <https://www.workshopper.com/post/guide-to-design-thinking#toc-empathize-stage-1-of-the-design-thinking-process>



Методологија и методи: Рад у малим групама; Дискусија.

Ток активности:

I. Увод и рад у малим групама (45 минута)

Учесници су подељени у мале групе и свака група има преносни рачунар. Тренер сваком тиму даје скуп страница за консултације (неке од њих се темеље на квалитетном садржају, друге нису поуздане и квалитетне). Затим, имају 45 минута за анализу тих страница. Тренер објашњава како се овај задатак састоји од различитих фаза које су следеће:

- Прво треба да започну са писањем једноставног наслова од 1 до 2 речи о најважнијим тренуцима ангажмана за кориснике на *post-it* папирић. Ово не мора да буде детаљан опис, већ приказ. Пример би могао да буде: "Прво излагање производу". Затим, записују називе свих других кључних тренутака на посебне *post-it* папириће. Број додирних тачака које идентификују може да варира од концепта до концепта, али покушајмо да се фокусирамо на највише 3-5.
- Информисањем о томе и посматрањем странице, учесници треба да разумеју циљану публику странице, да истакну њене снаге и слабости, узимајући у обзир циљ странице, и начин на који људи ступају у интеракцију са онлајн присутношћу фирме - посебно, посматрајући начине у којима потрошач може да комуницира са предузећем, шта га тера на одлазак и шта га тера на повратак. Треба да анализирају који би садржај или елемент могао да буде најбитнији за особу за коју је страница дизајнирана. За негативне аспекте странице, тренери траже од група да предложе алтернативна решења.
- На темељу анализе коју раде у својим групама, записују своје алтернативне предлоге на *post-it* папириће и постављају их редоследом за који мисле да би их њихов корисник вероватно искусио и развијају своју оригиналну мапу путовања као корисну додавањем, уклањањем, преуређивањем, и ревидирањем кључних тренутака.

II. Презентације и дискусија о задатку (45 минута)

Сви тимови се окупљају на пленарној седници да представе свој рад и анализу користећи само страницу као визуелну подршку.

Потребни материјали: Оловке, папир, *post-it* папирићи, маркери, лаптопи (један за сваки тим) повезани на интернет, пројектор.

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају садржај *post-it* папирића и опишу њихов редослед.
- Препоручује се допустити учесницима коришћење властитог рачунара/телефона са читачем екрана и синтезом говора.

Оштећење слуха/глувоћа:

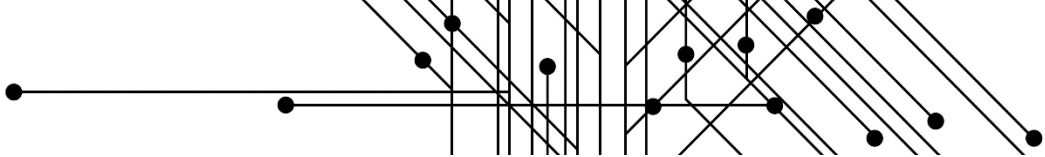
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, препоручује се коришћење подршке рачунара, евентуално синтезе говора.



D12 - Одредите прототип чега желите да направите

Наслов активности: Одредите прототип чега желите да направите

Трајање: 180 минута

Позадина: Размишљање о корисничком искуству и њиховим потребама је врло важно пре покретања предузетничке идеје. Израда прототипа сматра се методом који то олакшава. Постоје различити начини за израду прототипа идеје. Међутим, врло учинковит начин је мапирање, где су истакнути најважнији тренуци и прекретнице на путовању корисника/купца, укључујући свест, приступ, подршку и искуство услуге. Ова активност помаже учесницима у учењу о мапирању прототипа и даје им прилику да га тестирају.

Сврха активности: Разумети важност израде прототипа и развити капацитете учесника за мапирање прототипа кроз практиковање ове методологије у малим групама.

Циљеви:

- Разумети важност израде прототипа и увођење мапирања прототипа;
- Размишљати о кључним тренуцима и прекретницама путовања корисничког искуства;
- Дефинисати шта учесници треба да науче и које компоненте да тестирају;
- Вежбати мапирање прототипа кроз интерактивне методе.

Адресиране компетенције:

- Грађанске компетенције;
- Креативно и критичко размишљање;
- Аналитичке компетенције;
- Комуникација и сарадња;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Дигиталне компетенције;
- Предузетничке компетенције.

Методологија и методи: Теоријски инпут; Рад у групи и дискусија; Практична вежба: Коришћење радног листа.

Ток активности:

I. Увод: Како направити прототип (10 минута)

Тренер упознаје учеснике са концептом прототипа и његовом важношћу за путовање купаца или корисника. Тренер даје кратки увод у методологију мапирања прототипа, а учесници су обавештени да ће имати прилику да тестирају ову методологију у следећој фази активности.

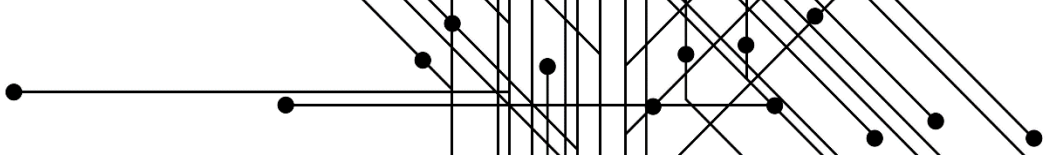
II. Мапирање прототипа: 1. фаза (40 минута)

Учесници су подељени у мале групе. Тренер са њима дели електронски и штампани примерак мапирања прототипа који ће да користе као алат за вежбу. Обавештава их се како у следећих 30-40 минута треба да се фокусирају на први део (односно на модел у наведеном документу) овог метода.

Учесници започињу поновним мапирањем најважнијих тренутака на свом корисничком путу и свим важним променама или побољшањима која су потребна. Када заврше, говоре то тренеру и прелазе на следећу фазу.

III. Мапирање прототипа: 2. фаза (50 минута)

Следећа фаза активности се састоји од детаљнијег дела о мапирању прототипа који је усмерен на решења помака/промена које су учесници идентификовали у претходној фази. Групе су



позване да узму сваки од својих концепата и мапирају их са променама којима одговарају. Могу да имају више од једног концепта за сваки тренутак на корисничком путу. Тренер такође треба да провери да ли имају добро распоређене концепте током путовања и да ли су још увек преуско фокусирани на једну одређену промену.

IV. Мапирање прототипа: 3. фаза (30 минута)

Након завршетка друге фазе, учесници су обавештени како је у овој фази време за доношење неких стратешких одлука о томе шта даље да тестирају. Време је да размисле о свим инпутима и напорима уложеним у претходним фазама пре него што се пређе на тестирање. Све групе треба да истраже ова питања:

- Који су најважнији тренуци/помаци на вашем путу којима се треба позабавити?
- Који су концепти толико узбудљиви да мора да их тестирате у стварном окружењу?
- Где имате највеће непознанице?
- Које су вештине и ресурси потребни за то тестирање? Да ли их имате?

Ти би концепти могли да затраже мало више пажње у изради прототипа.

V. Мапирање прототипа: 4. фаза (50 минута)

Последњи корак ове методе је постати тактичан о аспектима сваког концепта који треба да се тестира. Учесници можда покушавају да науче нешто попут: "Да ли ће ово да буде привлачно и децадима и девојчицама?" или "Да ли би слике или речи биле боље за преношење поруке овој публици?". Тренер треба да запише ове коментаре.

Након завршетка са овим, све групе се придружују пленарној седници како би поделиле коначни резултат свог мапирања прототипа и расправиле о изазовима и предностима процеса и обављеног посла.

Потребни материјали: Оловке, *post-it* папирићи, папир, мапа путовања корисника, инпут за мапирање прототипа (за сваку групу).

Позадински документи и даља литература:

- Одредите прототип чега желите да направите, извор: <https://www.designkit.org/methods/determine-what-to-prototype>
- Мапирање прототипа: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/034/original/DesignKit_PrototypeMapping_Worksheet.pdf?1590464190

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају садржај *post-it* папирића и опишу њихов редослед.

Оштећење слуха/глувоћа:

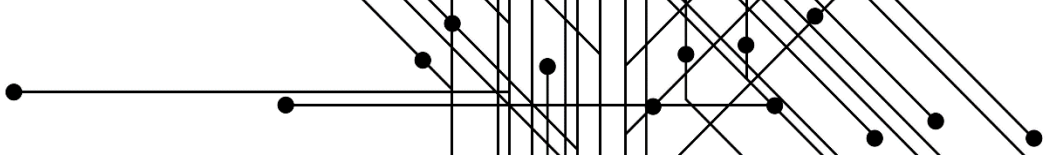
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају коришћења инвалидских колица, неко требао да стави плочу/плакат за *post-it* папириће на доступно место.



D13 - Стварање прототипа

Наслов активности: Стварање прототипа

Трајање: 120 минута

Позадина: Израда прототипа је врло корисна за свакога пре лансирања производа/услуге на тржиште. Даје прилику предузетнику да га тестира на тржишту и да провери да ли се исплате коначна побољшања на производу и да ли је потражња довољна. Стварање прототипа је прилично захтеван процес улагања и захтева припреме и истраживање унапред. Ова активност је посебно усмерена на стварање прототипа и почетак тестирања. Брзина имплементације, брзо дељење и континуирано учење су кључни. Учесници треба да имају претходно знање о изради прототипова и елементима мапирања пре учествовања у овој активности. Претходни задатак и осигурани материјали за учење су врло важни за успешно стварање прототипа. Прототипови су намењени само за приказивање идеје како би учесници имали прилику да тестирају и виде резултат свог рада, они нису савршен и коначан производ.

Сврха активности: Дати простора за израду прототипа и дати прилику учесницима за тестирање својих прототипова користећи интерактивне методе.

Циљеви:

- Увести учеснике у израду прототипа и извештајну картицу прототипа;
- Створити простор за израду прототипа;
- Тестирати прототипове кроз различите интерактивне методе и размислити о резултату;
- Промовисати креативно и критичко размишљање учесника у раду у подручју дигиталног предузетништва.

Адресиране компетенције:

- Грађанске компетенције;
- Креативно и критичко размишљање;
- Аналитичке компетенције;
- Комуникација и сарадња;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Дигиталне компетенције;
- Предузетничке компетенције.

Методологија и методи: Теоријски инпут – презентација извештајне картице прототипа; Рад у малим групама; Тестирање прототипова; Дискусија.

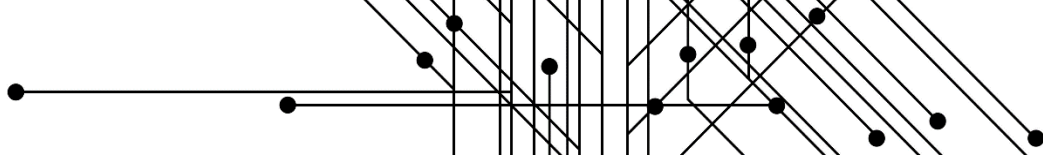
Ток активности:

I. Увод у израду прототипа и извештајну картицу прототипа (15 минута)

Тренер започиње активност кратким уводом у стварање прототипа и његово значење и важност у предузетничком свету. Након презентације следи представљање извештајне картице прототипа која служи као алат/радни лист за израду прототипа и методологије.

II. Стварање прототипа (45 минута)

Учесници су подељени у мале групе и позвани су израдити радни лист за своје прототипове користећи [Prototype Report Card worksheet](#). Извештајна картица има два дела. Горњи део ће им помоћи да се ускладе са оним шта желе да науче и како ће да обаве тестирање (ово ће можда одмах да потраје, али ће да их припреми за успех). Доњи део биће место где документују оно што касније науче уз повратне информације. Могу да направе прототип идеје на многе начине



са моделима и макетама. Циљ је да направе нешто опипљиво шта је довољно добро да пренесе своју идеју. Два су примера израде прототипа:

- **ГРАФИЧКИ РОМАН** - Подела учесника у парове, где сваки пар одређује прототип чега жели да направи. Позвани су да тестирају барем једну компоненту идеје, попут интеракције или начина на који купац проналази њихов производ. Не треба да потроше више од 30 до 45 минута цртајући како њихове идеје функционишу, користећи низ оквира у стилу стрипа за своје цртање. То ће помоћи да истакну кључне тренутке и изграде кратку причу.
- **ИГРА УЛОГА** - Главни циљ израде прототипа је учинити идеју довољно опипљивом да изазове одговор, било од самих учесника, партнера или било кога за кога се креира. Тим одлучује коју од својих идеја жели да реализује и додељује потребне улоге члановима тима. Треба да посвете око 30-45 минута како би одредили потребне улоге, ко ће да их игра и шта је то шта желе да тестирају. Костими и реквизити могу да буду веома учинковити алати за оживљавање њихове игре улога. Не треба да троше пуно времена на њих, али размислите о томе да њихови прототипови буду што реалистичнији.

III. Презентација прототипова и дискусија (60 минута)

Све групе се окупљају на пленуму ради кратке презентације својих прототипова. Након сваке презентације, тренер отвара простор за повратне информације других група/учесника, као и за коментаре, питања и појашњења.

Потребни материјали: Оловке, папир, хемијске, маркери, костими и папири у боји.

Позадински документи и даља литература:

- Радни лист извештајне картице прототипа: https://design-kit-production.s3-us-west-1.amazonaws.com/Design+Kit+Method+Worksheets/DesignKit_prototypereportcard_worksheet.pdf

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепо:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају шта је написано на радном листу.
- Како бисте испунили радни лист, важно је да водите белешке током тестирања и да допустите учесницима коришћење властитих рачунара/телефона за снимање гласа.
- Уколико раде графички роман, потребна је подршка другог учесника за цртање и добивање описа цртежа.
- Уколико раде игру улога, препоручује се дати назнаке о окружењу пре него почну и дати назнаке другим учесницима како да им приступе.

Оштећење слуха/глувоћа:

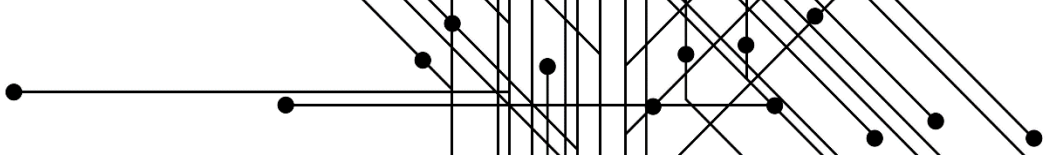
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају коришћења инвалидских колица, неко треба да стави плочу/плакат за *post-it* папириће на доступно место.
- У случају оштећења које онемогућује писање, препоручује се коришћење подршке рачунара, евентуално синтезе говора.



D14 - Истражите своју теорију промене

Наслов активности: Истражите своју теорију промене

Трајање: 200 минута

Позадина: Учесници треба да артикулишу и испитају своје претпоставке о томе како ће њихово решење да створи позитивну промену. Развијање теорије промене је добар начин за промишљање о томе како сваки део решења ради заједно како би довео до жељеног исхода. Постоји много начина приступању теорији промене и узимања исте у обзир, али најважније је коришћење процеса да артикулишу и тестирају своје претпоставке о томе како и зашто ће њихово решење да функционише. Коришћење овог начина постаје вредан алат за дизајн који помаже у доношењу тешких одлука о томе које прототипове и концепте да покрену у својој коначној понуди услуге или производа.

Сврха активности: Увести учеснике у теорију промене и дати им прилику да практикују модел за свој будући рад у дигиталном предузетништву са одраслим особама са другачијим способностима.

Циљеви:

- Разумети концепт теорије промене и кључне елементе и кораке од којих се састоји;
- Размислити о кључним исходима које учесници желе да постигну као едукатори одраслих у теми дигиталног предузетништва са одраслима са другачијим способностима;
- Размислити о томе како њихова решења и предлози за промену функционишу као коначни исход;
- Додатно потицати критичко и креативно размишљање.

Адресиране компетенције:

- Комуникација;
- Рад у групи;
- Сарадња и управљање;
- Аналитичке компетенције;
- Грађанске компетенције;
- Предузетничке компетенције;
- Дигиталне компетенције;
- Повезивање различитих идеја / решења;
- Анализирање идеја;
- Обрада претходних података.

Методологија и методи: Брејнсторминг; Рад у малој групи; Интерактивна вежба: коришћење радног листа “теорија промене”.

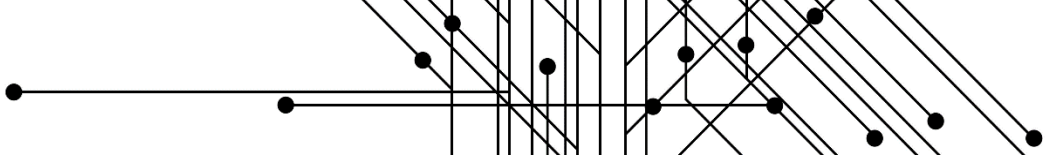
Ток активности:

I. Брејнсторминг у малим групама – идентификовање кључних исхода (20 минута)

Учесници су подељени у мале групе. Тренер их упознаје са темом и позива их на почетак активности са кратким Брејнстормингом у свакој групи о идентификовању неколико кључних исхода које би желели да виде кроз пројекте које желе да постигну.

II. Рад у малим групама – Радни лист теорије промене (70 минута)

Након идентификовања кључних исхода, тренер користи 10-15 минута за представљање [Theory of Change worksheet](#), и тражи од учесника испуњавање 1. корака, 2. корака и 3. корака радног



листа у следећих 50 минута. Упућују се на коришћење *post-it* папирића и њихову организацију у решеткасту структуру на зиду или другом радном простору.

III. Наставак групног рада – теорија промене – 2. део (60 минута)

У овој фази ће учесници да постану критични према својим променама и својим концептима дефинисаним и описаним у прва 3 корака радног листа. Они ће да истраже које су промене приоритет за постизање, а затим колико добро сваки од њихових концепата решава те проблеме. Кроз то ће их водити радни лист теорије промене. Зато се овај део активности фокусира на 4. и 5. корак као завршне кораке радног листа теорије промене. Овај процес ће их потакнути на артикулацију теорије или образложење како ће њихово решење да створи промену и постигне њихов кључни циљ (од 1. корака).

IV. Дељење у пленуму и дискусија (50 минута)

Све групе се придружују пленарној седници да укратко поделе свој рад и испуњавање радног листа. Тренер након тога отвара дискусију о процесу рада. Нека од питања везаних уз њихов рад могу да буду следећа:

- Колико је тежак/лак био овај процес за вашу групу?
- Како сте организовали групни рад између себе?
- Да ли начин на који ће једна ствар довести до друге држи воду?
- Које претпоставке или ризици постоје на сваком кораку?

Потребни материјали: [Impact Ladder](#), [Ecosystem Map](#), *post-it* папирићи у различитим бојама (идеално црвена, наранџаста, зелена), оловке, флипчарт папир или плоча.

Позадински документи и даља литература:

- Истражите своју теорију промене - радни лист, извор: <https://www.designkit.org/methods/explore-your-theory-of-change>
- Теорија промене, радни лист: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/072/original/DK_theoryofchange_activityguide.pdf?1592713485

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају садржај *post-it* папирића и опишу њихов редослед.
- Уместо писања на *post-it* папириће, препоручује се допустити учесницима коришћење властитог рачунара/телефона како би снимили глас, затим могу да га копирају на папириће, како би их спојили са другима.

Оштећење слуха/глувоћа:

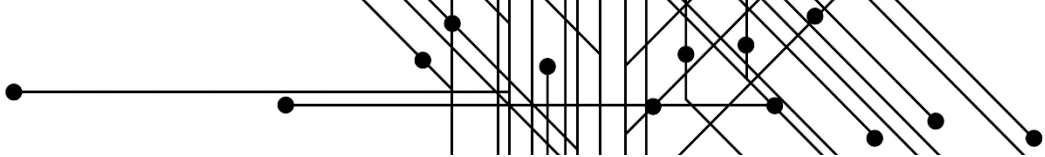
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем идеја, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, препоручује се користити подршку рачунара, евентуално синтезу говора, затим копирати на *post-it* папириће те их спојити са другима.
- У случају коришћења инвалидских колица, неко треба да стави плочу/плакат за *post-it* папириће на доступно место.



D15 - Бизнес модел или помоћно платно (*Lean Canvas*)

Наслов активности: Бизнес модел или помоћно платно (*Lean Canvas*)

Трајање: 120 минута

Позадина: Пословно планирање се увек сматра битним за сваку предузетничку идеју коју желимо да претворимо у прилику. Међутим, кратке, јасне и визуализиране верзије пословних планова су данас иновативније у поређењу са стандардним који се састоји од великог броја страница. У овој активности учесници ће се упознати са платном бизнис модела (*Business Model Canvas*) и помоћним платном (*Lean Canvas*). Ови радни листови могу да помогну учесницима да размисле о неким кључним аспектима организације или *start-up* предузећа, такође током осмишљавања идеја и израде прототипова. Ови једноставни модели се састоје од делова и питања о економском, стратешком позиционирању и структурним аспектима. Учесници такође могу да користе платно више пута током процеса јер се елементи мењају док се усавршава идеја и креће према њезиној имплементацији.

Сврха активности: Представити два пословна плана и модела израде те дати учесницима прилику за практично разумевање употребе и функционисања сваког модела.

Циљеви:

- Размислити о кључним аспектима организације или *start-up* предузећа;
- Увести бизнис модел платна и помоћног платна за стварање идеја и планирање;
- Користити практичне методе у разумевању важности пословног планирања;
- Развијати капацитете учесника у пословном планирању и пружању квалитетније едукације у овом аспект.

Адресиране компетенције:

- Аналитичке компетенције;
- Истраживачке компетенције;
- Предузетничке компетенције;
- Стратешко размишљање;
- Рад у групи;
- Комуникација и сарадња.

Методологија и методи: Брејнсторминг; Визуелна презентација; Рад у малим групама – коришћење радних листова модела; Дискусија.

Ток активности:

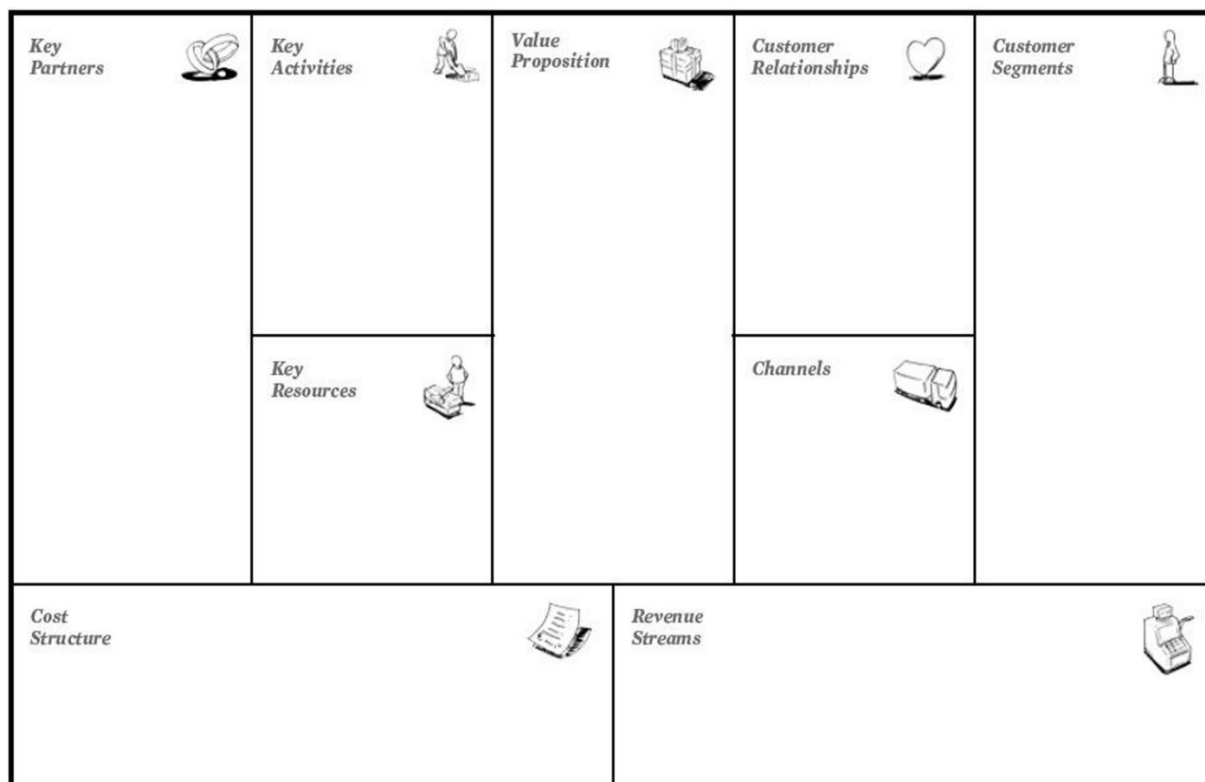
I. Брејнсторминг и дискусија: 10 питања која треба да поставите како бисте упознали *start-up* предузеће (25 минута)

Учесници су подељени у мале групе. Тренер их замоли да у својим групама размишљају о могућим питањима која свако треба да постави како би упознао операцију покретања предузећа. За то имају 15 минута, а треба да наброје 10 питања.

Након завршетка задатка, све групе се окупљају у пленуму и показују своје картице/папир са наведеним питањима тренеру. Затим, тренер представља папире/картице делова који припадају моделу платна. Учесници треба да поделе своје мишљење о томе шта свака картица/део значи и како би то дефинисали.

II. Инпут - Увод у моделе (15 минута)

Након прве вежбе, тренер наставља сесију уводећи учеснике у бизнис модел платна и помоћног платна. Он/она такође исписује ове моделе које ће учесници да користе за рад у малим групама у следећој фази. Након презентације, тренер говори да је боље продубити знање учесника о карактеристикама, како би одабрали које ће од ова два платна да користе (више у позадинским документима и додатној литератури). У начелу, бизнис модел платна је прикладан за нове или постојеће фирме, док је помоћно платно посебно намењено *start-up* предузећима. Представљени модели приказани су ниже на сликама.



Слика: бизнис модел платна, извор: https://miro.medium.com/max/1400/0*Hs4HqT07L6U37K6s.jpg

Lean Canvas

Designed for:		Designed by:		Date:	Version:
Problem	Solution	Unique Value Proposition	Unfair Advantage	Customer Segments	
	Key Metrics		Channels		
Cost Structure			Revenue Streams		


businessmodelanalyst.com

Слика: помоћно платно, извор: <https://businessmodelanalyst.com/wp-content/uploads/2019/07/learn-canvas-template-A2-scaled.jpg>

III. Рад у малим групама (60 минута)

Учесници се у овој фази враћају у своје претходно формиране мале групе. На темељу информација тренера одабирају један од модела платна и довршавају га на темељу *start-up* идеје коју имају. Користе 15-20 минута за размишљање о потенцијалној идеји или ако већ имају нешто на уму, директно настављају са формом. За цео овај процес имају 60 минута. Тренер им даје одштампане А3 моделе оба платна и учесници бирају један.

IV. Дељење плаката (20 минута)

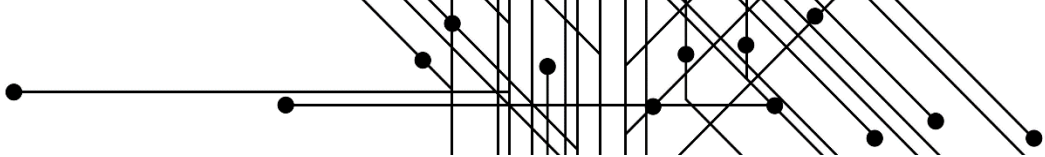
Тренер позива све групе у пленум. Треба међусобно да размене своје плакате и искористе 3-5 минута за проверу сваког плаката. Затим, све групе деле своје утиске о раду других група и говоре да ли су добили идеју о свом *start-up* предузећу на темељу плаката.

Потребни материјали: Оловке, радни листови бизнис модела платна или помоћног платна одштампани у А3 формату, *post-it* папирићи, маркери, оловке/хемијске у боји, А4 папир.

Позадински документи и даља литература:

Бизнис модел платна

- Радни лист: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Business_Model_Canvas.png
- ШТА ЈЕ БИЗНИС МОДЕЛ? <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
- Кључна питања на која треба одговорити када попуните бизнис модел платна <https://www.linkedin.com/pulse/key-questions-answered-when-you-fill-up-business-model-lestand>
- Подучите бизнис модел платна <https://www.teachingentrepreneurship.org/category/business-model-canvas/>



- Дизајн бизнис модела

Видео: <https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTqY>

Помоћно платно

- Увод
https://medium.com/@steve_mullen/an-introduction-to-lean-canvas-5c17c469d3e0
- Разлика између пословних модела платна
<https://uigstudio.com/insights/lean-canvas-vs-business-model-canvas-which-should-you-choose#:~:text=The%20lean%20and%20business%20model,around%20selling%20a%20specific%20product.>

Креирајте дигитално платно

- Креирајте дигитално платно: <https://canvanizer.com/how-to-use/business-model-canvas-vs-lean-canvas>

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

- Током ове активности може да буде корисно да укључите гостујућег стручњака - за дизајн, дигитално предузетништво, *start-up* предузећа у другим специфичним подручјима интереса - који може да пружи теоријски допринос или да подржи учеснике у активности слободним уношењем својих вештина и властитог искуства.

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају садржај *post-it* папирића и опишу њихов редослед.
- Уместо писања на *post-it* папириће, препоручује се допустити учесницима коришћење властитог рачунара/телефона како би снимили глас, затим га могу копирати на папириће, како би их спојили са другима.
- Уместо коришћења одштампане верзије, предлаже се коришћење дигиталне и давање дигиталних документа како би се могао користити читач екрана и синтеза говора.

Оштећење слуха/глувоћа:

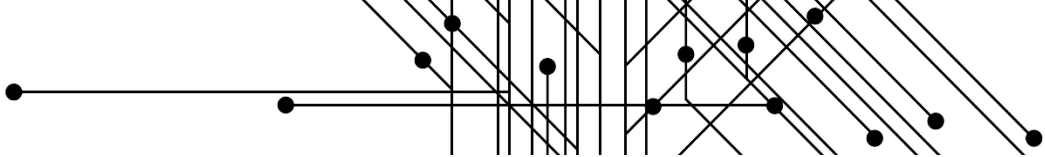
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, препоручује се користити подршку рачунара, евентуално синтезу говора, затим копирати на *post-it* папириће те их спојити са другима.
- У случају коришћења инвалидских колица, неко треба да стави плочу/плакат за *post-it* папириће на доступно место.



Е) Дизајнерско размишљање - имплементација

Након упознавања са неколико активности за осмишљавање пословне идеје за одрасле у предузетништву, ова књига алата представља следећи скуп активности које се баве процесом имплементације стварања идеја. Да ли су претпоставке тачне? Да ли су учесници својим производом погодили у срж ствари? Шта корисници мисле о томе? Немојте само нагађати – тестирајте!¹⁰ Тестом за тестом и дефинисањем економске и организацијске структуре све више ћете се приближавати стварању властитог *start-up* предузећа. Овај део се састоји од активности које дефинишу индикаторе, стратегију финансирања, као и праћење и евалуацију.

Неки корисни линкови за продубљивање знања о теми:

<https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>

Е16 – Дефинишите своје индикаторе

Наслов активности: Дефинишите своје индикаторе

Трајање: 110 минута

Позадина: Индикатори дефинишу врсту података које појединци прикупљају како би разумели и пратили учинак своје идеје и *start-up* предузећа током времена. Како би разумели ефикасност интервенције, учесници треба да мере напредак током времена. Индикатори дефинишу тачке података које ће да прате, а могу да буду квантитативни или квалитативни, зависно од тога шта учесници покушавају да измере. Требаће им комбинација индикатора који мере како се њихова интервенција спроводи, као и напредак постигнут у достизању краткорочних, средњорочних и дугорочних резултата. Ова активност се бави овим елементима и нуди неке савете за дефинисање значајних и мерљивих индикатора.

Сврха активности: Разумети важност индикатора при стварању пословне идеје и научити дефинисати структуриране индикаторе који су специфични, мерљиви и временски ограничени.

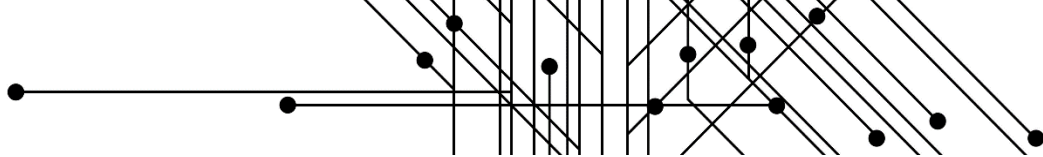
Циљеви:

- Разумети врсту података које треба прикупити за одређивање индикатора;
- Разумети утицај идеје кроз време кроз индикаторе;
- Вежбати одређивање специфичних, мерљивих и временски ограничених структурираних индикатора;
- Дефинисати мерљиве индикаторе кроз понуђени модел радног листа.

Адресиране компетенције:

- Аналитичке компетенције;
- Истраживачке компетенције;
- Предузетничке компетенције;
- Креативно и критичко размишљање;
- Стратешко размишљање;
- Рад у групи;
- Комуникација и сарадња.

¹⁰ The Ultimate Beginners Guide to Design Thinking: What It Is and Why You Need It
<https://www.workshopper.com/post/guide-to-design-thinking#toc-empathize-stage-1-of-the-design-thinking-process>



Методологија и методи: Брејнсторминг; Теоријски инпут; Рад у малим групама – коришћење радне листе индикатора; Презентација и дискусија.

Ток активности:

I. Увод у тему и Брејнсторминг (20 минута)

Тренер поставља полазницима следеће фундаментално питање: Шта треба да научимо или да прикажемо на нашем решењу? Ово треба да информише о томе шта су одлучили да мере. Затим, тренер даје кратке информације о концепту дефинисања индикатора и представља *Mad Libs* радни лист индикатора који ће да се користи за други део активности.

II. Рад у малим групама (50 минута)

Учесници се деле у мале групе. Тренер их упућује на задатак постављања индикатора користећи презентирани радни лист. Први скуп индикатора који ће да дефинишу су индикатори процеса који помажу у одговору на питање "Да ли се моје решење спроводи према плану?". Ти индикатори ће да буду мере ствари које се налазе на нивоу улаза и излаза њиховог решења, као што су ресурси, активности и прихваћање код корисника.

Други скуп индикатора су индикатори исхода, који помажу у одговору на питање "Да ли моје решење постиже задане циљеве?". Ти индикатори ће да буду мере ствари које се налазе на нивоу исхода њиховог решења, као што су промене у знању или понашању. Учесници у својим групама треба да направе попис исхода које желе да прате.

Даља упутства су да након дефинисања скупова индикатора, треба да структурирају специфичне, мерљиве и временски ограничене индикаторе за улазе, излазе и исходе. На крају, они пролазе кроз своје *Mad Libs* радне листе и дају приоритет управљивом скупу.

III. Презентације и дискусија (40 минута)

Све групе се придружују пленарној седници како би поделиле испуњене радне листове. Свака група треба приближно 5-7 минута за излагање, а након тога следи кратка дискусија и питања.

Потребни материјали: Оловке и хемијске, маркери, *post-it* папирићи, папири, радне листе.

Позадински документи и даља литература:

- Дефинишите своје индикаторе - инпут, извор:
<https://www.designkit.org/methods/define-your-indicators>
- *Mad Libs* радни лист индикатора: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/068/original/DesignKit_indica_tormadlibs_worksheet.pdf?1590455790

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

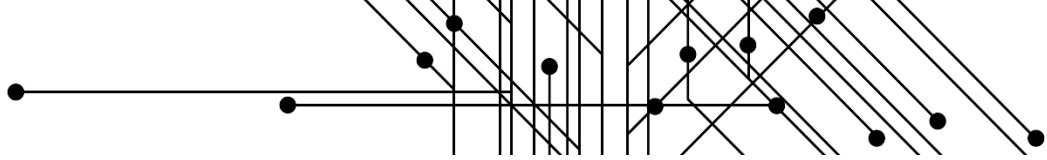
- Пре организације ове активности, важно је да учесници имају неку идеју о решењу за своје *start-up* предузеће. Тренери треба да нагласе како пре спровођења активности треба да имају јасну пословну идеју на уму, те кључне релевантне информације о њеном деловању.
- Током ове активности може да буде корисно укључити гостујућег стручњака за дизајн, дигитално предузетништво, новоосноване фирме у другим специфичним подручјима од интереса који може да пружи теоријски допринос или да подржи учеснике у активности стављајући своје вештине и властито искуство на располагање.

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају шта је написано на радном листу и да пишу на њему.

Оштећење слуха/глувоћа:



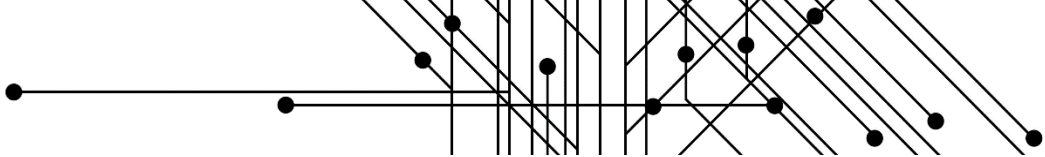
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају коришћења инвалидских колица, неко треба да стави радни лист на доступно место.



E17 - Праћење и евалуација

Наслов активности: Праћење и евалуација

Трајање: 120 минута

Позадина: Главни циљ сваког пројекта је оставити велик утицај на циљано подручје/тему и на циљну групу. Паметно мерење ће да помогне појединцима да то брже постигну; ускоро ће њихово решење/пројекат да изађе у свет и требаће наменски план за праћење ефикасности. То се постиже континуираним процесима праћења (мониторинга) и евалуације. Постоји много начина за праћење и процену понуђеног решења, међутим, кључ је разумети које мерење је најбоље за њих. Али уколико покушавају да промене понашање заједнице или да повећају прихватање услуге, учесници можда треба да имају структурирани и организовани приступ. Из тог разлога, мерење је подручје у којем ћете имати користи од специјализираних чланова тима за подршку.

Сврха активности: Дефинисати кључне елементе процеса праћења и евалуације те промишљати о њима кроз практичне вежбе и рад у групи.

Циљеви:

- Разумети која је врста мерења права за предузетнички пројекат;
- Размислити о разумевању процеса праћења и евалуације (*Monitoring & Evaluation; M&E*);
- Размислити о коришћењу М&Е за претходно спроведене пројекте;
- Научити и практиковати оквир праћења и евалуације путем задане форме, на темељу индикатора и исхода;
- Промовисати рад у групи и комуникацију кроз процесе М&Е.

Адресиране компетенције:

- Аналитичке компетенције;
- Истраживачке компетенције;
- Предузетничке компетенције;
- Креативно и критичко размишљање;
- Стратешко размишљање;
- Рад у групи;
- Комуникација и сарадња.

Методологија и методи: Брејнсторминг; Рад у малим групама; Изложба плаката.

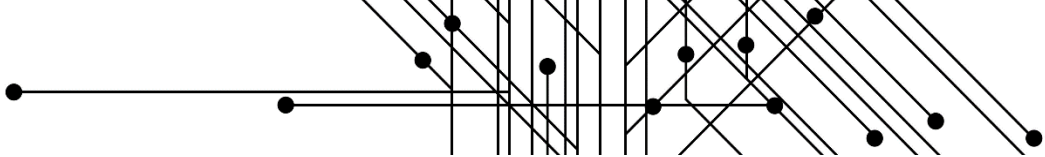
Ток активности:

I. Увод у активност и М&Е радни лист (20 минута)

Тренер започиње активност кратким промишљањем о томе како се перципира праћење и евалуација. Учесници су позвани да поделе своје мишљење. Могу да пишу на *post-it* папириће или директно на флипчарт папир. Након 10 минута тренер чита све доприносе. Затим, он/она даје кратки увод у тему и важност процеса евалуације и праћења, те представља М&Е радни лист на којем ће учесници да раде у следећем делу.

II. Рад у малим групама – М&Е оквир (60 минута)

Учесници су подељени у мале групе. Тренер им даје 10 минута за дискусију у својим групама о пројекту који су претходно спровели, те о методима које су користили за праћење и евалуацију, као и о учесталости тих процеса. Затим их тренер позива на попуњавање индикатора у [M&E](#)



[Framework worksheet](#) и пролажење кроз колоне како би одредили начин на који ће њихови подаци касније да се прикупљају и користе. Могу да користе један од својих пројеката о којима су дискутовали, али са новим приступима процесима М&Е. Можда ће да открију како треба да прилагоде неке индикаторе на темељу података које могу да прикупе.

III. **Изложба плаката (40 минута)**

Све групе почињу да лепе своје плакате на видљиво место на зидовима. Када су спремни, прегледавају плакате других група. Један члан групе увек остаје уз плакат како би другим посетиоцима објаснио садржај. Чланови групе треба да замене ову улогу, како би сви могли да провере друге плакате.

Потребни материјали: Оловке и хемијске, *post-it* папирићи, папир, рачунар и *spreadsheet* програм

Позадински документи и даља литература:

- Праћење и евалуација, извор: <https://www.designkit.org/methods/monitor-and-evaluate>
- Радни лист оквира М&Е: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/040/original/DesignKit_MonitoringEvaluation_Final.pdf?1591332304

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају шта је написано на радном листу и да пишу на њему.

Оштећење слуха/глувоћа:

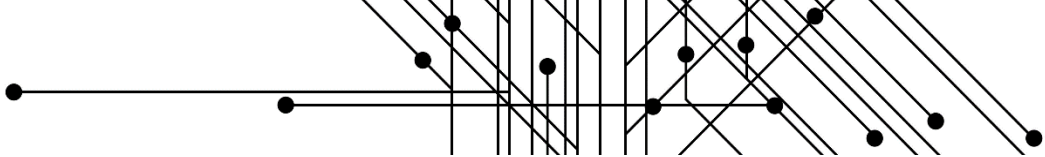
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају коришћења инвалидских колица, неко треба да стави радну листу на доступно место.



E18 - Стратегија финансирања

Наслов активности: Стратегија финансирања

Трајање: 170 минута

Позадина: Кохерентна стратегија финансирања је неопходна како би се имао новац потребан за покретање пројектног решења учесника. Без обзира на то колико велика идеја или пројекат може да буде, ако нема потребна средства, његово спровођење може да буде мањкаво или могу да недостају важни делови који имају велики утицај. Стратегија финансирања је битан део сваког пројекта. Зато захтева посебну пажњу, стратешко промишљање, планирање и укључивање великог броја људи и учесника. Боље је да осмислимо стратегију финансирања за пројекат од самог почетка, иако нам и сјајан дизајнерски пројекат може да помогне у прикупљању новца целим путем и да створи простор за умрежавање и допирање до потенцијалних финансијера.

Сврха активности: Истакнути важност финансирања и створити простор за креирање стратегије финансирања кроз индивидуални и групни рад.

Циљеви:

- Размислити о стејкхолдерима укљученима у стратегију финансирања;
- Размислити о различитим методама финансирања и њиховом приоритету за финансирање одређеног радног пројекта;
- Дати простор за израду плана за добивање средстава и почетак пројекта;
- Искористити групни рад за размену искустава и знања о финансирању пројекта у предузетништву.

Адресиране компетенције:

- Аналитичке компетенције;
- Истраживачке компетенције;
- Предузетничке компетенције;
- Креативно и критичко размишљање;
- Стратешко размишљање;
- Рад у групи;
- Комуникација и сарадња.

Методологија и методи: Брејнсторминг; Рад у паровима; Рад у малим групама; Презентације и дискусија; Теоријски инпут.

Ток активности:

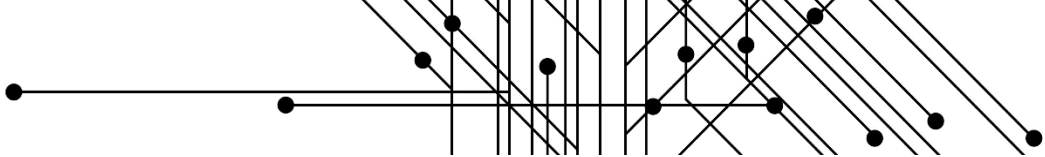
I. Брејнсторминг: кључни стејкхолдери у финансирању наших пројеката (15 минута)

Активност почиње кратком сесијом брејнсторминга са учесницима како би разумели који су актери и субјекти заинтересовани за њихове пројекте и изуме, чак и који од њих имају индиректну корист. Учесници износе своја мишљења, а тренер их записује на флипчарт папир.

II. Рад у паровима (15 минута)

Након што су стејкхолдери дефинисани, учесници су позвани да процене куповну моћ сваког од њих и да идентификују одговарајућу стратегију за сваког од њих узимајући у обзир могуће начине финансирања. Овај задатак раде у пару.

Тренер тражи од сваког пара да заједно расправе и процене важност следећих фактора оценом од 1 (мало важно) до 5 (веома важно) у финансирању њиховог пројекта:



- Ниска цена финансирања;
- Мало бирократије;
- Једноставан приступ информацијама;
- Поузданост;
- Ниска конкуренција;
- Могућност видљивости пројекта;
- Близак однос са зајмодавцима;
- Укључивање зајмодаваца у управљање *start-up* предузећем.

III. Теоријски инпут (20 минута)

Тренер наставља активност презентацијом и увођењем различитих начина финансирања, како би учесници ојачали своје знање и осврнули се на досадашњи рад при рангирању средстава финансирања. Презентација садржи информације о важности стратегије финансирања за боље спровођење пројекта, различите постојеће могућности финансирања предузетничких пројеката, као и примере различитих организација/институција које имају развијену добру стратегију.

IV. Рад у малој групи – методе финансирања (60 минута)

Учесници су подељени у 4 мале групе. Тренер најављује како у овом делу треба да истраже различите методе финансирања, а свака група добија 2 метода на којима треба да раде. За сваки метод постоји мали пасус и користан линк на који треба да се осврну. Имају 60 минута да изврше задатак, а затим га излажу на пленарној седници.

Документ о осам кључних метода финансирања укључује следеће инпуте/информације за групе:

1. Донација (неповратна)

Средства из конкурса ЕУ фондова¹¹ или других организација.

Предности¹²: нема потребе за накнадом, једноставан приступ информацијама, каскадни учинак на репутацију поузданости, добитак на веродостојности.

Недостаци: одузима пуно времена због бирократије, потешкоће у успеху због велике конкуренције, неизвесност понављања, услови којих морате да се придржавате.

2. Crowdfunding

Доприноси од многих људи, посебно оних из онлајн заједнице, преферирана методологија дигиталне економије.

Предности: нема потребе за повратком финансираног новца ако све иде по плану и ако добијете износ који сте поставили као циљ. Одлука о финансирању путем интернет платформе може да привуче више пажње медија и омогући вам добивање повратне информације и савета о томе како да побољшате вашу пословну идеју.

Попис најбољих колективних платформи за прикупљање средстава у различитим категоријама у прорачуну за мала предузећа:¹³

- Најбоље укупно: <https://www.kickstarter.com/>
- Друго најбоље укупно: <https://www.indiegogo.com/>
- Најбоље за непрофитне организације: <https://www.causes.com/>
- Најбоље за креаторе: <https://www.patreon.com/en-GB>
- Најбоље за лично прикупљање средстава: <https://www.gofundme.com/en-gb>
- Најбоље за власнички капитал колективног финансирања: <https://circleup.com/>

3. Породица и пријатељи

Предности: Ти људи вас знају најбоље и знају нешто о вашој идеји. Имају велико задовољство да улажу у ваш посао и подржавају вас.

¹¹ Европска комисија, finansiranje i programi konkursa, <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/home>

¹² Ibid.

¹³ Nguyen, *The Best Crowdfunding Sites*, 2020, <https://www.thebalancesmb.com/best-crowdfunding-sites-4580494>



Недостаци: Лични односи могу да буду шкакљиви и проблематични ако их не одвојите од пословних.

4. Анђeosки инвеститор

Група људи високе нето вредности, спремна да уложи у узбудљиве идеје или пословне прилике у било којем граду или земљи, углавном у почетном раздобљу раста.

ЕБАН¹⁴ је једна од најпознатијих непрофитних организација, представља пан-европску заједницу раних инвеститора, окупља чланове организација и појединца из Европе и шире.

5. Само-финансирање

Већина новооснованих предузећа користи овај модел финансирања у фази покретања пословања. Власници улажу властити новац, често из зараде.

Предности: Ако успеју, поседују 100% свог пословања и имају потпуну контролу над својим пословањем.

6. Ризични капитал (Venture capital)

Представља приватно капитално финансирање, које осигуравају фирме са капиталом или фондови. Ова врста капитала коју осигуравају компаније ризичног капитала улаже се у почетну фазу новооснованих предузећа или фирми у замену за капитал. Инвеститори ризичног капитала делују у раздобљу након пријема првих средстава. Према Bullock¹⁵ (2019.), улагања ризичног капитала желе надокнадити своје улагање.

7. Кредит у банци

Стар и сигуран начин финансирања. Може бити мало компликовано, али ако имате добру кредитну историју, нећете имати проблема са добијањем ове врсте кредита.

Предности: Задржавате зараду.

Недостаци: Мораћете да отплатите цео зајам са каматама. Последица израде лошег плана инвестиције путем банковног кредита може резултирати банкротом.

8. Банковно микро-финансирање

Финансирање вашег пословања микро-финансирањем институција је изврсна прилика за особе које немају добру кредитну историју. Представља скромну врсту кредита; и, у многим случајевима, будите спремни припремити пуно документације пре него што добијете одобрење. На следећем линку можете да проверите да ли у својој земљи имате могућност финансирања овим начином финансирања:

<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=983&langId=en>

V. Презентације и дискусија (60 минута)

Све групе се придружују пленарној седници како би презентирале свој рад. Тренер даје свакој групи 10 минута за представљање, након чега следи 5 минута за питања и дискусију са другим групама.

Потребни материјали: Оловке, *Post-it* папирићи, папир, папири са одштампаним методама финансирања за групни рад, лаптоп, пројектор, оловке у боји.

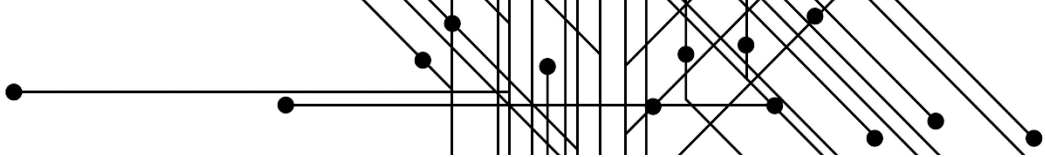
Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

Корисни линкови за теоријски инпут, примери стратегија и могућности финансирања предузетничких пројеката:

- *Start-up Europe* <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/startup-europe>
- *Funding opportunities for small businesses* https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/how-apply/eligibility-who-can-get-funding/funding-opportunities-small-businesses_en

¹⁴ <https://www.eban.org/>

¹⁵ Bullock, *How To Fund Your Start-Up Business Idea*, 2019, *Forbes*, <https://www.forbes.com/sites/lilachbullock/2019/02/25/how-to-fund-your-start-up-business-idea/?sh=63aed4dc70f7>



- Supporting entrepreneurship https://ec.europa.eu/growth/smes/supporting-entrepreneurship_en
- Start-up Europe <https://startup3.eu/startup3-hub/startup-europe-initiative/>
- EU Start-up Network <https://europeanstartupnetwork.eu/>
- The Ultimate Guide to Getting Your Start-up Funded by the European Union <https://www.eurovps.com/blog/how-to-get-european-union-funding-for-startups/>
- EU programmes and funds financed from the EU budget and NextGenerationEU <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes>
- Italy – MUG <https://www.mugbo.it/progetti/battiti/>
- EIT Health Bootcamps <https://eithealth.eu/programmes/bootcamps/>
- Erasmus for Young Entrepreneurs <https://www.erasmus-entrepreneurs.eu/index.php?lan=en>
- Crowdfunding for Start-ups: 10 Kickstarter Alternatives <http://www.businessnewsdaily.com/4847-crowdfunding-small-business.html>
- 20 Things All Entrepreneurs Should Know About Angel Investors <https://www.forbes.com/sites/allbusiness/2015/02/05/20-things-all-entrepreneurs-should-know-about-angel-investors/#19b5fe44c1aa>
- What Is Venture Capital? <http://www.businessnewsdaily.com/4252-venture-capital.html>

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

- Током ове активности може да буде корисно да укључите госта стручњака за дизајн, дигитално предузетништво, *start-up* предузећа у другим специфичним подручјима интереса; који може да да теоријски допринос или да подржи учеснике у активности стављајући на располагање своје вештине и властито искуство.

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Тренер или други учесници треба наглас да прочитају садржај *post-it* папирића и опишу њихов редослед.
- Уместо писања на *post-it* папириће, препоручује се да допустите учесницима коришћење властитог рачунара/телефона како би снимили глас, затим могу да га копирају на папириће, како би их спојили са другима док учесник представља оно што је написао.

Оштећење слуха/глувоћа:

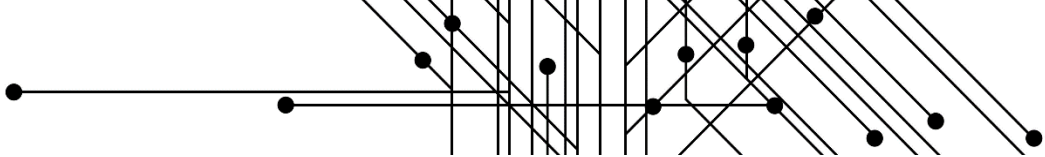
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења које онемогућује писање, користите подршку рачунара, евентуално користећи синтезу говора, затим то можете да копирате на *post-it* папириће, како бисте их спојили са другима док учесник представља написано.
- У случају оштећења горњих удова сви учесници могу да кажу за које проблеме/решења гласају, а тренер може да налепи налепнице са тачкама.
- У случају коришћења инвалидских колича, неко треба да стави плочу/плакат за *post-it* папириће на доступно место.



F) Комуникација и маркетинг

Много је важних ствари које комуникација и маркетинг могу да учине за различите пословне секторе. Због тога, многе пословне установе усвајају различите маркетиншке стратегије. Овај део се састоји од активности које наглашавају важност маркетинга за пословање. Дигиталне технологије пружају нове алате и могућности за то, а распрострањеност комуникације и маркетинга се још више повећава како би се порука пројеката пренела циљним групама, као и како би се промовисао учинак, услуга и производи предузећа или друштвеног предузећа који се нуде, и тако даље.

F19 - Промовисање друштвених организација

Наслов активности: Промовисање друштвених организација

Трајање: 120 минута

Позадина: Ова активност је осмишљена на начин да учесници раде нешто сасвим свакодневно, нешто шта вероватно настављају да раде током дана и када су на послу, код куће, напољу са пријатељима или у шетњи: листају друштвене мреже. Друштвене мреже су велики ресурс и корисно средство комуникације за многе фирме, чак и оне најмање, захваљујући томе што су бесплатне и омогућују нам потенцијално достизање целог планета. У овој активности фокус је на друштвеним предузећима и организацијама, како би се анализирао и оценио комуникацијска стратегија на друштвеним мрежама.

Сврха активности: Нагласити важност комуникације путем друштвених мрежа у предузетништву и истражити примере различитих организација и предузећа.

Циљеви:

- Проширити знање учесника о комуникацији на друштвеним мрежама;
- Истражити различите друштвене фирме и организације које користе друштвене медије;
- Развити истраживачке и аналитичке вештине учесника при раду на предузетничким пројектима и бављењу маркетиншким и комуникацијским темама.

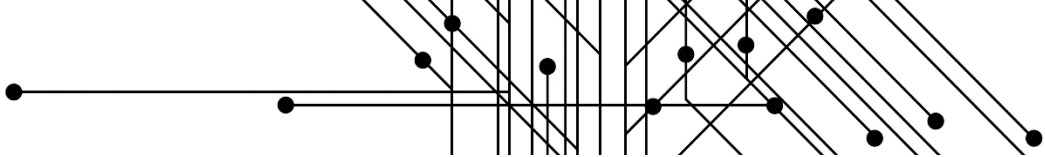
Адресиране компетенције:

- Истраживачке компетенције;
- Предузетничке компетенције;
- Рад у групи;
- Дигиталне компетенције;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Аналитичке компетенције.

Методологија и методи: Инпут; Рад у малим групама – анализа студије случаја; Дискусија у пленуму.

Ток активности:

- I. Увод у активност и инпут о улози друштвених мрежа у предузетничким пројектима (10 минута)



Активност почиње добродошлицом од стране тренера и информацијама о дневном реду активности и њезином фокусу. Тренер даје кратак увод о друштвеним медијима и њиховом утицају на промовисање предузетничких пројеката те њихово целокупно деловање и умрежавање.

II. **Анализа студије случаја – Рад у малим групама (60 минута)**

Тренер је за ову активност одабрао студије случаја друштвених организација за сваки тим. Учесници су подељени у мале групе, а за обављање задатка имају 60 минута. Упутства гласе да треба да прегледавају друштвене медије своје студије случаја на темељу наведених линкова и да припреме плакате о њеним карактеристикама са фокусом на комуникацију и маркетинг. Одабране организације могу да буду међународне или локалне. Неки предлози за спровођење ове активности могу да буду следећи:

- *Sala DaTè* - соба за чај

<https://it-it.facebook.com/datesolidale/>

<https://www.instagram.com/datesolidale/>

- *Banda Rulli Frulli* - музички пројекат

<https://www.facebook.com/bandarullifrulli>

<https://www.instagram.com/bandarullifrulli/>

<https://www.youtube.com/user/BandaRullifrulli>

- *Cooperativa Sociale La Città Verde* - комунално удружење

<https://it-it.facebook.com/lacittaverde/>

https://www.instagram.com/la_citta_verde/?hl=it

https://twitter.com/la_citta_verde

III. **Презентација и дискусија (50 минута)**

Учесници су поставили плакате предузећа на видљиво место у радној соби. Свака група укратко представља плакат своје фирме користећи 10 минута. Након сваке презентације следе питања и коментари.

У последњим минутима предавања, тренер позива све учеснике да помоћу тачкастих налепница оцене најинтересантније карактеристике плаката сваке фирме. Када су сви готови, тренер користи следеће минуте за наглашавање карактеристика које су најбоље оцењене и позива учеснике да коментаришу њихове важности.

Потребни материјали: флипчарт папири, оловке и хемијске, маркери, бојице, 4 лаптопа са приступом интернету, тачкасте налепнице.

Позадински документи и даља литература:

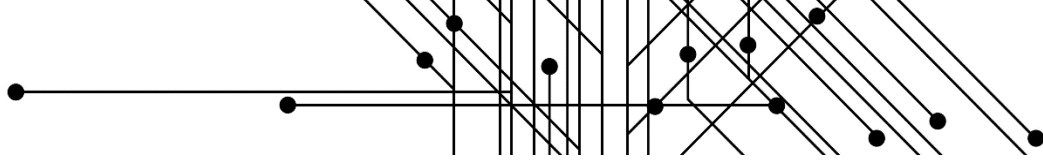
- Преглед друштвених медија <https://communications.tufts.edu/marketing-and-branding/social-media-overview/>
- Разумевање улоге друштвених медија у маркетингу <https://www.thebalancesmb.com/understanding-the-role-of-social-media-in-marketing-2296140#:~:>
- Маркетинг на друштвеним мрежама за новооснована предузећа: Водич за почетнике <https://www.socialpilot.co/blog/social-media-marketing-for-startups>

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

САВЕТИ ЗА ПРИЛАГОЂАВАЊЕ

Оштећење вида/слепило:

- Важно је да им допустите коришћење гласовне синтезе и гласовног асистента за сурфање интернетом и истраживање или уз подршку другог учесника који користи преносни рачунар.
- Тренер или други учесник треба наглас да прочитају шта је написано на плакатима.



- Сви учесници могу да кажу које карактеристике оцењују као најбоље, а тренер може да лепи налепнице са тачкама.

Оштећење слуха/глувоћа:

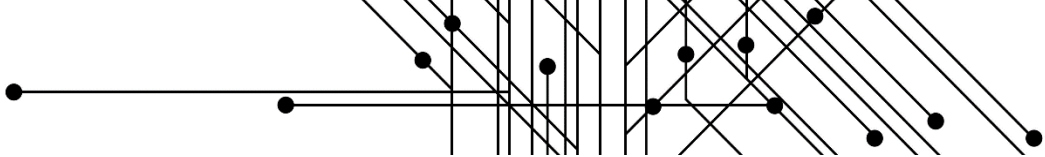
- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности, коришћењем видеа, слика и примера.

Физички инвалидитет:

- У случају оштећења горњих удова, препоручује се допустити учесницима коришћење гласовне синтезе и гласовног асистента за сурфање интернетом и истраживање или уз помоћ другог учесника који користи преносни рачунар.
- Сви учесници могу да кажу које карактеристике оцењују као најбоље, а тренер може да лепи налепнице са тачкама.
- У случају коришћења инвалидских колица, неко треба да стави плакат и лаптоп на доступно место.



F20 - Плоча расположења

Наслов активности: Плоча расположења

Трајање: 110 минута

Позадина: Плоча расположења је сто који прикупља предлоге за обнову атмосфере и стила пројекта. Плоча расположења је колекција слика, али могу да буду и предмети, који представљају изворе инспирације које је дизајнер следио при осмишљавању пројекта. То је визуелни и тактилни приказ идентитета пројекта. Механизам је доста сличан оном код менталних мапа. Спајају се различити елементи који, захваљујући односима значења које имају међу собом, доводе до нечега што би било тешко а приори дефинисати. Осим у почетној фази инспирације, плоча расположења може да се користи и за излагање купаца, али за то треба да садржава шта више података везаних уз пројекат.

Сврха активности: Интерактивним вежбама и групним радом потакнути креативност учесника у маркетиншким активностима њихових предузетничких пројеката.

Циљеви:

- Упознати учеснике са плочом расположења за визуализацију кључних информација за промовисање производа;
- Потакнути креативност учесника при бављењу маркетиншким темама и активностима везаним за њихов производ/услугу/пројекат;
- Промовисати групни рад и комуникацију за предузетничке и маркетиншке процесе.

Адресиране компетенције:

- Предузетничке компетенције;
- Комуникација и сарадња;
- Дигиталне компетенције;
- Рад у групи;
- Личне, друштвене и компетенције за учење;
- Аналитичке компетенције;
- Креативно и критичко размишљање.

Методологија и методи: Инпут; Рад у групи – плоче расположења наших производа/услуга; Изложба плоча расположења; Дебрифинг.

Ток активности:

I. Увод у сесију (10 минута)

Тренер свима жели добродошлицу на активност и укратко представља циљ активности и процес, као и методологију плоче расположења које ће да се користи за завршетак активности.

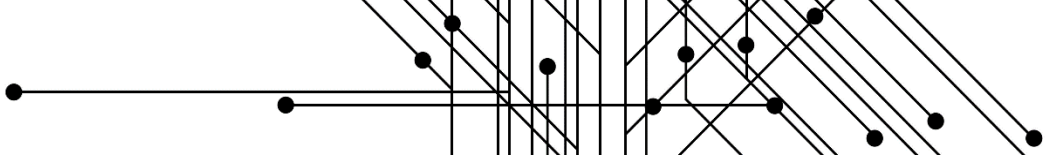
II. Рад у малим групама – Израда плоча расположења наших производа (50 минута)

Учесници су подељени у тимове. Треба да одаберу производ/услугу коју ће касније да промовишу. Конкретно, упутства гласе:

- Одаберите производ/услугу коју желите да промовишете;
- Напишите кратку историју/позадину тог производа/услуге;
- Пронађите понуду вредности за свој производ/услугу – нешто шта га чини јединственим у односу на постојеће;
- Користите старе новине, часописе, плакате и друге материјале за ваш креативан рад.

Имају 50 минута за испуњење задатка.

III. Изложба плоча расположења и дебрифинг (50 минута)



Сви тимови се придружују пленарној седници. Тренер им даје 10 минута за обављање завршних припрема на плочама расположења и проналажење простора у радној соби како би своје радове поставили на видљиво место за изложбу.

Нека изложба започне! Сви учесници идућих 20 минута користе како би посетили све плоче расположења и упућени су да размисле о дојмовима за сваку од њих, као и о предлозима темељеним на својим запажањима. Када време за изложбу заврши, сви се придружују пленуму ради кратког извештавања о активности. Предавач олакшава дебрифинг и тражи од учесника разговор о осећајима који су се појавили током процеса израде плоча расположења. Надаље, учесницима се постављају питања о њиховим дојмовима о плочама расположења, координацији у њиховим тимовима, изазовима при проналажењу креативних начина за обављање задатка и могућим предлозима које би могли да имају.

Потребни материјали: А4 и А3 папири, флипчарт папири, *post-it* папирићи, оловке и хемијске, маркери, бојице, старе новине, часописи, плакати, фотографије и остали алати/материјали за визуализацију колажа (лаптопи, принтер или екрани).

Препоруке за едукаторе који умножавају ову активност:

Дигиталне алтернативе

- Уместо израде физичке плоче расположења, учесници могу да израде дигиталну помоћу *web* странице <https://www.canva.com/en/>. Она садржи креативне алате за брзо и једноставно стварање привлачних графика, уз коришћење предлога.
- У овом случају, могуће је креирати изложбу исписом слика створених дигитално или коришћењем монитора распоређених по соби.

Оштећење вида/слепило:

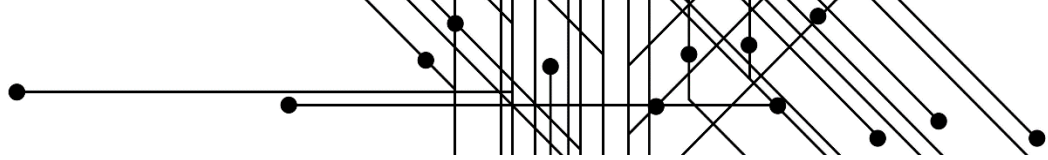
- Потребна је подршка другог учесника или тренера како би сви добили опис слика.

Оштећење слуха/глувоћа:

- Едукатори треба да воде дискусију уз помоћ језика који се користи уместо говора (писање, знаковни језик).

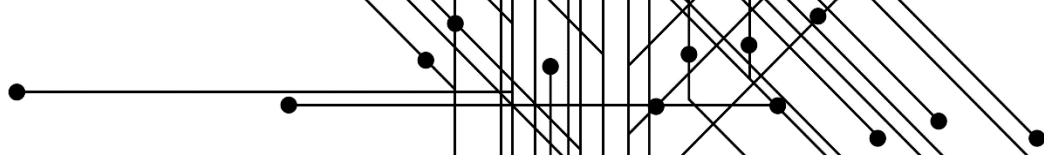
Интелектуални инвалидитет:

- Нужно је врло једноставно и специфично објашњење активности.

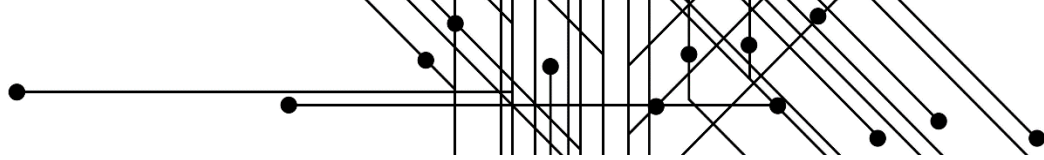


БИБЛИОГРАФИЈА, ПОЗАДИНСКИ ДОКУМЕНТИ И ДАЉА ЛИТЕРАТУРА

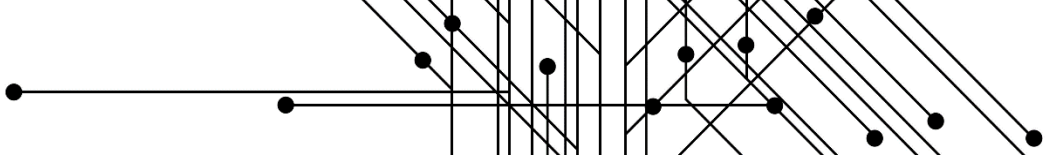
- Katinić Vidović, M. & Matorčević, D; 2021: Handbook "Exploring Digital Entrepreneurship for adults with different abilities", publisher: Outreach Hannover e.V., Germany; project "Digital entrepreneurship education for adults with different abilities", funded by the Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, the German National Agency for the Erasmus+ (Adult education) programme.
- Matorčević, D. & Matorčević, M.; 2021: Curriculum "Empowering adult educators to encourage digital entrepreneurship start-ups among adults with different abilities", publisher: Outreach Hannover e.V., Germany; project "Digital entrepreneurship education for adults with different abilities", funded by the Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, the German National Agency for the Erasmus+ (Adult education) programme.
- Deloitte (n.d.), The digital workplace, https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/be/Documents/technology/The_digital_workplace_Deloitte.pdf
- Safety and ergonomics in workplace:
 - o European Agency of Safety and Health at Work: <https://osha.europa.eu/en>
 - o <https://osha.europa.eu/en/publications/musculoskeletal-disorders-related-telework-tips-teleworkers>
 - o <https://osha.europa.eu/en/publications/digital-platform-work-and-occupational-safety-and-health-review>
 - o <https://osha.europa.eu/en/publications/future-working-virtual-environment-and-occupational-safety-and-health>
 - o <https://osha.europa.eu/en/legislation/directives/5>
 - o 5 Assistive Technology Tools That Are Making a Difference: <https://online.alvernia.edu/articles/5-assistive-technology-tools-that-are-making-a-difference/>
 - o 10 Free Screen Readers for Blind or Visually Impaired Users - <https://usabilitygeek.com/10-free-screen-reader-blind-visually-impaired-users/>
 - o Captioning and subtitling software
 - <https://www.ai-media.tv/ai-media-blog/the-best-free-captioning-and-subtitling-tools-2/>
 - <https://meryl.net/best-automatic-captioning-tool-for-video-calls/#best>
- Digital Revolution Definition and Explanation <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-revolution/>
- Digital customer experience:
 - o <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-customer-experience/>
 - o <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/customer-experience-management/>
- Digital Platforms: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-platform/>
- Digital marketing: <https://whatis.ciowhitepapersreview.com/definition/digital-marketing/>



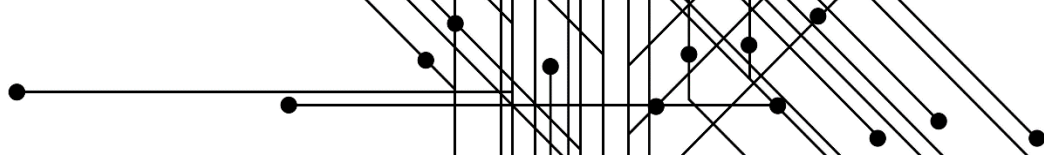
- Allen, J. P. (2019, February 16). What is Digital Entrepreneurship? – Digital Entrepreneurship. Learning Digital Entrepreneurship. <https://www.learn.digitalentrepreneurship.com/2019/02/16/what-is-digital-entrepreneurship/>
- DigComp. (n.d.). The Digital Competence Framework 2.0. EU Science Hub. https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digital-competence-framework_en
 - o <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/3c5e7879-308f-11e7-9412-01aa75ed71a1/language-en>
 - o <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en>
 - o <https://www.digitalskillsaccelerator.eu/learning-portal/online-self-assessment-tool/>
 - o <https://digital-competence.eu/dc/result/?uri=f8eee1cb4bdd09addeea06877a5a3632>
- Design Thinking - Inspiration and Ideation:
 - o Why Empathy is Fundamental to Design Thinking <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-empathy>
 - o <https://www.designkit.org/methods/define-your-audience>
 - o Ecosystem Mapping worksheet: https://design-kit-production.s3-us-west-1.amazonaws.com/Design+Kit+Method+Worksheets/DesignKit_ecosystemmapping_worksheet.pdf
 - o Align on your impact goals: <https://www.designkit.org/methods/align-on-your-impact-goals>
 - o Impact Ladder Worksheet: https://design-kit-production.s3-us-west-1.amazonaws.com/Design+Kit+Method+Worksheets/DesignKit_impactladder_worksheet.pdf
 - o Ideating - exciting third phase: <https://www.workshopper.com/post/design-thinkings-exciting-third-phase-ideating>
 - o Everything you need to know about prototyping: <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-4-everything-you-need-to-know-about-prototyping#toc-wizard-of-oz-prototypes>
 - o What to prototype: <https://www.designkit.org/methods/determine-what-to-prototype>
 - o Prototype Mapping: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/034/original/DesignKit_PrototypeMapping_Worksheet.pdf?1590464190
 - o Prototype Report Card worksheet: https://design-kit-production.s3-us-west-1.amazonaws.com/Design+Kit+Method+Worksheets/DesignKit_prototypereportcard_worksheet.pdf
 - o Explore your theory of change- Worksheet: <https://www.designkit.org/methods/explore-your-theory-of-change>
 - o Theory of Change worksheet: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/072/original/DK_theoryofchange_activityguide.pdf?1592713485
- Business Model Canvas
 - o Worksheet: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Business_Model_Canvas.png
 - o WHAT IS A BUSINESS MODEL? <http://businessmodelalchemist.com/2005/11/what-is-business-model.html>
 - o Key questions to be answered when you fill up a business model canvas <https://www.linkedin.com/pulse/key-questions-answered-when-you-fill-up-business-model-lestand>



- Teach the business model canvas
<https://www.teachingentrepreneurship.org/category/business-model-canvas/>
- Design business model, Video: <https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTqpY>
- Lean Canvas
 - Introduction https://medium.com/@steve_mullen/an-introduction-to-lean-canvas-5c17c469d3e0
 - Difference with Business Model Canvas <https://uigstudio.com/insights/lean-canvas-vs-business-model-canvas-which-should-you-choose#:~:text=The%20lean%20and%20business%20model,around%20selling%20a%20specific%20product.>
 - Create a digital Canvas: <https://canvanizer.com/how-to-use/business-model-canvas-vs-lean-canvas>
- Design Thinking - Implementation:
 - The Ultimate Beginners Guide to Design Thinking: What It Is and Why You Need It <https://www.workshopper.com/post/guide-to-design-thinking#toc-empathize-stage-1-of-the-design-thinking-process>
 - Design Thinking Phase 5 - How to Test Effectively: <https://www.workshopper.com/post/design-thinking-phase-5-how-to-test-effectively>
 - Define your indicators - input, source: <https://www.designkit.org/methods/define-your-indicators>
 - Indicators Mad Libs worksheet: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/068/original/DesignKit_indicatormadlibs_worksheet.pdf?1590455790
 - Monitor and Evaluate: <https://www.designkit.org/methods/monitor-and-evaluate>
 - M&E Framework worksheet: https://design-kit-staging.s3.amazonaws.com/procedures/worksheets/000/000/040/original/DesignKit_MonitoringEvaluation_Final.pdf?1591332304
- Funding related resources:
 - European Commission, Funding, and tender programmes, <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/home>
 - Best Overall: <https://www.kickstarter.com/>
 - Second best overall: <https://www.indiegogo.com/>
 - Best for Non-profits: <https://www.causes.com/>
 - Best for Creators: <https://www.patreon.com/en-GB>
 - Best for Personal Fundraising: <https://www.gofundme.com/en-gb>
 - Best for Collective Financing Equity: <https://circleup.com/>
 - Bullock, How To Fund Your Start-Up Business Idea, 2019, Forbes, <https://www.forbes.com/sites/lilachbullock/2019/02/25/how-to-fund-your-start-up-business-idea/?sh=63aed4dc70f7>
 - Start-up Europe <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/startup-europe>
 - Funding opportunities for small businesses https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/how-apply/eligibility-who-can-get-funding/funding-opportunities-small-businesses_en
 - Supporting entrepreneurship https://ec.europa.eu/growth/smes/supporting-entrepreneurship_en
 - Start-up Europe <https://startup3.eu/startup3-hub/startup-europe-initiative/>
 - EU Start-up Network <https://europeanstartupnetwork.eu/>



- *The Ultimate Guide to Getting Your Start-up Funded by the European Union*
<https://www.eurovps.com/blog/how-to-get-european-union-funding-for-startups/>
- *EU programmes and funds financed from the EU budget and NextGenerationEU*
<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes>
- *Italy – MUG* <https://www.mugbo.it/progetti/battiti/>
- *EIT Health Bootcamps* <https://eithealth.eu/programmes/bootcamps/>
- *Erasmus for Young Entrepreneurs* <https://www.erasmus-entrepreneurs.eu/index.php?lan=en>
- *Crowdfunding for Start-ups: 10 Kickstarter Alternatives*
<http://www.businessnewsdaily.com/4847-crowdfunding-small-business.html>
- *20 Things All Entrepreneurs Should Know About Angel Investors*
<https://www.forbes.com/sites/allbusiness/2015/02/05/20-things-all-entrepreneurs-should-know-about-angel-investors/#19b5fe44c1aa>
- *What Is Venture Capital?* <http://www.businessnewsdaily.com/4252-venture-capital.html>
- *Communication and Marketing related resources:*
 - *Social Media Overview* <https://communications.tufts.edu/marketing-and-branding/social-media-overview/>
 - *Understanding the Role of Social Media in Marketing*
<https://www.thebalancesmb.com/understanding-the-role-of-social-media-in-marketing-2296140#:~:>
 - *Social Media Marketing for Start-ups: A Beginner's Guide*
<https://www.socialpilot.co/blog/social-media-marketing-for-startups>



ИЗДАВАЧ:

Outreach Hannover e.V., Немачка



With the support of the Erasmus+ programme of the European Union



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.