



BRIDGING THE GAP

Partnerstwa strategiczne Akcja 2 Programu Erasmus+

KSZTAŁCENIE I SZKOLENIA ZAWODOWE

Numer umowy: 2018-1-UK01-KA202-048209

IO2 – EUROPEJSKIE RAMY PROGRAMOWE oraz EFEKTY NAUCZANIA DLA SZKOLENIA MENTORÓW W PRZEMYSŁACH KREATYWNYCH

Opracowany przez RINOVA oraz konsorcjum PROJEKTU Bridging the Gap



SPIS TREŚCI:

Wprowadzenie do ram programowych projektu „Bridging the Gap”	4
Proces: metodologia i aspekty.....	5
Grupa docelowa.....	5
Kontekst.....	5
Metodologia.....	6
Warsztaty w Larissie (Grecja) i wynik końcowy.....	6
Ramy programowe szkolenia mentorów dla sektora kreatywnego (Creative Enterprise Mentors).....	8
Wiedza-Umiętności-Postawy.....	11

Dokument został sporządzony przez konsorcjum projektu Bridging the Gap, w którego skład wchodzi:



Dodatkowe informacje na temat projektu i partnerów dostępne są na stronie internetowej:

<https://www.bridgingthegapeurope.com/>

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Projekt zrealizowano przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora, a Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną ani za sposób wykorzystania zawartych w niej informacji.

Wprowadzenie do ram programowych projektu „Bridging the Gap”

Projekt „Bridging the Gap” ma na celu rozwój profilu oraz wsparcie rozwoju zawodowego mentorów działających w przedsiębiorstwach sektora kreatywnego w obszarze kształcenia i szkolenia zawodowego (Vocational Education and Training – VET) w Europie. Grupą docelową są instruktorzy kształcenia i szkolenia zawodowego – doradcy biznesowi, zawodowi i doradcy ds. możliwości zatrudnienia, wykładowcy wyspecjalizowani w kształceniu i szkoleniu zawodowym w sektorach kreatywnych, trenerzy i mentorzy, instruktorzy specjalizujący się w mediach cyfrowych, osoby pracujące z młodzieżą, mentorzy lub doradcy wspierający młodych ludzi w realizacji projektów kulturalnych, przedstawiciele inkubatorów klastrów kreatywnych, startupów i kreatywnych ‘hubów’.

W związku z tym jednym z celów projektu jest konsolidacja ścieżki programowej dla mentorów opracowanej w formie ram programowych dostosowanych do specyfikacji europejskich ram kwalifikacji (EQF)

Jak stwierdzono we wniosku, w rezultacie drugim projektu (IO2), partnerstwo dąży do: *„Ustanowienia ram modułowego programu europejskiego w oparciu o profil zawodowy oraz kluczowe obszary umiejętności i kompetencji, których potrzebuje mentor działający w sektorze kreatywnym, aby doradzać młodym twórcom oraz rozpoczynającym działalność przedsiębiorcom sektora kreatywnego oraz wspierać ich przy wchodzeniu do sektora kreatywnego i sektora kultury. Każdy z obszarów określonych w profilu zawodowym w pierwszym rezultacie pracy intelektualnej (IO1) zostanie przeanalizowany w celu określenia zbioru efektów uczenia się, który będzie stanowił podstawę struktury programu”.*

W niniejszym dokumencie konsolidujemy wyniki złożonego procesu. Profil zawodowy i matryca kompetencji opracowana w IO1 była punktem wyjścia do dialogu między partnerami, praktykami i ekspertami w każdym z krajów partnerskich. Opracowane w ten sposób ramy zostały następnie przetestowane w praktyce przez mentorów, praktyków sektora kreatywnego z każdego z krajów partnerskich podczas trzydniowego szkolenia, które odbyło się w Larisie w Grecji w dniach 2–4 października 2019 roku.

Ramy końcowe składają się ze zbioru efektów uczenia się zebranych w modułach i opisanych poprzez kryteria wiedzy, umiejętności i postaw (knowledge, skills and attitudes – KSA), aby ułatwić dostosowanie do Europejskich Ram Kwalifikacji jednocześnie zapewniając możliwość ich porównania (benchmarking) w różnych krajach, a także z szeregu załączników ilustrujących metodologię zastosowaną przez partnerstwo.

Proces: metodologia i aspekty

Grupa docelowa

Profil zawodowy i standardy kompetencji mentora działającego w przedsiębiorstwach branż kreatywnych koncentrują się na osobach pracujących poza formalnym systemem edukacji z młodymi ludźmi, którzy przy wchodzeniu do sektora kreatywnego i sektora kultury napotykają na bariery wynikające z różnic geograficznych i społeczno-gospodarczych oraz na bariery związane z istniejącymi strukturami i praktykami branżowymi. Uwzględniając duży odsetek freelancerów i osób prowadzących jednoosobową działalność gospodarczą oraz charakter kariery zawodowej w sektorze kreatywnym i sektorze kultury, mentor współpracuje z młodymi ludźmi w celu rozwijania ich umiejętności w zakresie przedsiębiorczości i wspierania nowo powstających i już powstałych niedawno przedsiębiorstw.

Chociaż pod względem szczegółowym grupy docelowe będą różne dla każdego partnera, skoncentrowaliśmy się na dwóch głównych grupach, mogących w pełni wykorzystać materiał programowy, który będziemy tworzyć:

- doradcy biznesowi, którzy chcą poszerzyć swoją specjalistyczną wiedzę na temat sektora kreatywnego i/lub pracować z młodymi utalentowanymi ludźmi w przedsiębiorstwach w fazie pomysłu (załączkowej) i na etapie ich rozruchu
- specjaliści sektora kreatywnego i sektora kultury oraz przedsiębiorcy sektora kreatywnego, którzy chcą rozwijać umiejętności mentorskie

Kontekst

Efekty uczenia się zdefiniowane w ramach projektu obejmują szeroki zakres kontekstów i działań w miejscu pracy, od:

- doświadczeń partnerów pracujących z młodymi, często zbuntowanymi oraz wykluczonymi społecznie i edukacyjnie uczestnikami aż do partnerów pracujących z doświadczonymi przedsiębiorcami,
- szereg podsektorów w sektorze kreatywnym i sektorze kultury. Partnerzy prowadzą bezpośrednio działalność mentorską skoncentrowaną na konkretnych podsektorach: rzemiosło, media cyfrowe, wydarzenia i rozwój kulturowy, dziedzictwo i przemysł muzyczny, a także zapewnianie mentoringu we wszystkich podsektorach CCI.

Zostało to wykorzystane przy projektowaniu IO2, przy czym zastosowana metodologia miała na celu wykorzystanie jak największej wiedzy specjalistycznej każdego partnera.

Wykorzystaliśmy również IO1 w charakterze wskaźnika kontekstowego, z ramami ENTRECOMP w formie głównego źródła informacji. Jedną z uzgodnionych definicji naszego programu brzmi następująco: *„Będąc mentorami przedsiębiorców sektora kreatywnego, dążymy do zastosowania i kontekstualizacji ram ENTRECOMP w sektorze kreatywnym i sektorze kultury w formie kompetencji, które muszą zdobyć nasi klienci, studenci i uczestnicy”*.

Metodologia

Po zakończeniu IO1 przedstawiono partnerom dwuetapową metodologię w postaci „Planu realizacji” oraz dwa szablony dwóch etapów proponowanych w procesie opracowywania IO2 (patrz załączniki).

W pierwszym etapie partnerom przydzielono pięć początkowych obszarów, które zostały zdefiniowane w IO1. Przy pomocy Grup Wzajemnej Weryfikacji i Rozwoju (PRD - Peer Review and Development Groups) w każdym z krajów partnerstwa zlecono im przeanalizowanie, przefiltrowanie i syntezę katalogu kompetencji z profilu zawodowego w zbiór efektów uczenia się, przy wykorzystaniu dodatkowego wsparcia udzielonego w celu opisanie tych efektów uczenia się zgodnie ze standardami CEDFOP i Europejskich Ram Kwalifikacji.

W kolejnym etapie partnerzy zostali zobowiązani do przeprowadzenia podobnego procesu z umiejętnościami i postawami poznawczymi ustalonymi w IO1 w celu skategoryzowania, dopasowania i wsparcia efektów uczenia się określonych w pierwszym etapie procesu.

Warsztaty w Larisie (Grecja) i wynik końcowy

Wyniki tego procesu były podstawą warsztatów w greckiej Larissie: moduły obejmujące pięć obszarów tematycznych, składające się z 17 efektów uczenia się.

Podczas warsztatów i testowania wstępnej propozycji okazało się, że choć wstępne moduły miały sens w opisie kluczowych aspektów obszaru pracy mentorów, trudno było je włączyć w sposób, który byłby dostępny dla szerszych kręgów odbiorców. Dyskusja ta doprowadziła do zmiany podejścia, tak aby efekty uczenia się były bardziej skoncentrowane na uczestniku. Uczestnicy warsztatów osiągnęli pełny konsensus w sprawie zmiany struktury z 5 modułów na 3, uwzględniając podejście ENTRECOMP – ramy, które uznano za istotne dla tej praktyki w procesie IO1 i które były dalej analizowane podczas warsztatów szkoleniowych, w których wzięli udział przedstawiciele organizacji partnerskich.

Cały proces przyniósł rezultaty, które przerosły oczekiwania konsorcjum projektowego. Nie tylko udało się osadzić całą koncepcję IO1 i jej ustalenia dotyczące ENTRECOMP w spójnych i praktycznych ramach, ale również znaleźć element innowacji, który należy dalej zgłębiać:

Efekty uczenia się zostały opracowane na podstawie głównej definicji skutecznej relacji mentora:

Skuteczna interwencja mentora = mentor zdobywający kompetencje ENTRECOMP

Z tej perspektywy udało się dopasować profil zawodowy do potrzeb przedsiębiorców.

Jednocześnie udało się uwzględnić potrzeby biznesowe i ich różne etapy. Nadrzędnym celem jest uelastycznienie tworzonych ram, tak aby uwzględniały realia pracy w różnych podsektorach sektora kreatywnego i sektora kultury.

Dzięki procesowi testowania został określony oddolny element innowacji.

Istnieje wyraźna korelacja między poziomami podopiecznych opisanymi w powstałym programie:

Podstawowy, średni, zaawansowany, ekspercki

z etapami zakładania i rozwoju przedsiębiorstwa:

Załączek, inkubacja, wejście na rynek, wzrost

i nową strukturą programową łączącą koncepcje ENTRECOMP oraz LO (program nauczania) w projekcie i kryteria KSA (wiedza-umiejętności-postawy)

Pomysły i możliwości, zasoby, działania

Zbadanie tego ustalenia stanie się wynikiem działania projektu, źródłem dla przyszłych projektów i transferu wiedzy do innych branż.

Ramy programowe szkolenia mentorów dla sektora kreatywnego (Creative Enterprise Mentors)

Jest to w pełni usystematyzowany rezultat powyżej opisanego procesu, w tym:

- 3 moduły/obszary dostosowane do ENTRECOMP
- 12 efektów uczenia się, kontekstualizacja profilu zawodowego mentorów dla sektora kreatywnego (Creative Enterprise Mentors)
- zbiór opisowych wskaźników dla każdego z efektów uczenia się (wiedza, umiejętności, postawy)

Materiał ten będzie punktem wyjścia do opracowania i zintegrowania treści nauczania w IO4.

Moduł 1. Pomysły i możliwości

Efekt uczenia się 1.1	Mentor powinien wykazać się doświadczeniem w sektorze kreatywnym i sektorze kultury w co najmniej jednym konkretnym podsektorze
Efekt uczenia się 1.2	Mentor powinien być w stanie wykorzystać odpowiednie metody i narzędzia diagnostyczne, aby ocenić stan rozwoju biznesowego podopiecznego oraz pomóc mu w skoncentrowaniu się na krótko- i długoterminowych celach i dążeniach

W tym module dokonujemy syntezy dwóch elementów, które zostały wyraźnie podkreślone w trakcie całego procesu. W celu stworzenia przez mentora odpowiedniego środowiska rozwoju i możliwości wypromowania kompetencji związanych z pomysłami i możliwościami niezbędne jest wykazanie się specjalistyczną wiedzą w sektorze kreatywnym i sektorze kultury. Kluczowe jest również, aby mentor posiadał wiedzę w zakresie stosowania narzędzi i metod diagnostycznych dla zróżnicowanych podopiecznych.

Moduł 2. Zasoby

Efekt uczenia się 2.1	Mentor powinien być w stanie pomóc w budowaniu sieci kontaktów wewnątrz sektora kreatywnego i sektora kultury na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym
Efekt uczenia się 2.2	Mentor powinien być w stanie zdiagnozować potrzeby w zakresie talentu i umiejętności przedsiębiorczych w przemyśle kreatywnych i kultury
Efekt uczenia się 2.3	Mentor powinien być w stanie dopasować możliwości finansowania dla konkretnych podsektorów sektora kreatywnego i sektora kultury
Efekt uczenia się 2.4	Mentor powinien być w stanie rozwijać potencjał społeczny, samoświadomość i wiarę w siebie
Efekt uczenia się 2.5	Mentor powinien być w stanie wspierać rozwój finansowy

W tym module zestawiamy wszystkie kompetencje operacyjne potrzebne mentorom do promowania właściwego wykorzystania zasobów przez przedsiębiorców. Jest to zasadniczy element programu, który zapewni większą liczbę różnych sposobów jego realizacji.

Moduł 3. Działania

Efekt uczenia się 3.1	Mentor powinien być w stanie zaszczerpić w podopiecznych podejście biznesowe
Efekt uczenia się 3.2	Mentor powinien być w stanie wspierać tworzenie analizy biznesowej dla nowych przedsiębiorstw, umiejętność analizy grup klientów, konkurencji i rynków
Efekt uczenia się 3.3	Mentor powinien być w stanie zaprezentować i zareklamować produkty (dotyczy sektora kreatywnego i sektora kultury)
Efekt uczenia się 3.4	Mentor powinien być w stanie opracować projekt i zarządzać nim (dotyczy sektora kreatywnego i sektora kultury)
Efekt uczenia się 3.5	Mentor powinien być w stanie pośredniczyć w relacjach biznesowych i je ułatwiać

Moduł ten grupuje kompetencje potrzebne mentorowi podczas aktywności przedsiębiorcy. Wymaga silniejszego aspektu trenerskiego niż poprzednie moduły oraz bardziej bezpośredniego zaangażowania mentora w działania podopiecznego.

Tytuł modułu	Moduł 1. Pomysły i możliwości
Poziom Europejskich Ram Kwalifikacji	5
Godziny nauki	

Efekt uczenia się 1.1		
Mentor powinien wykazać się doświadczeniem w sektorze kreatywnym i sektorze kultury oraz w co najmniej jednym konkretnym podsektorze		
Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ul style="list-style-type: none">Wyjaśnienie schematów kariery zawodowej, interesariuszy, rynków i odbiorców w szeregu konkretnych podsektorów sektora kreatywnego i sektora kultury	<ul style="list-style-type: none">Wykazywanie doświadczenia w co najmniej jednym konkretnym podsektorze sektora kreatywnego i sektora kultury w charakterze pracownika, samodzielnego przedsiębiorcy lub zarządzającego przedsiębiorstwem w sektorze kreatywnym i sektorze kultury	<ul style="list-style-type: none">Uzasadnienie, że zarówno podopieczny, jak i jego droga biznesowa są związane z rzeczywistymi warunkami w sektorze kreatywnym i sektorze kultury
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>		

Efekt uczenia się 1.2	Mentor powinien być w stanie wykorzystać odpowiednie metody i narzędzia diagnostyczne, aby ocenić stan rozwoju biznesowego podopiecznego oraz pomóc mu w skoncentrowaniu się na krótko- i długoterminowych celach i dążeniach	
Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uzasadnienie wykorzystania szeregu metod i narzędzi do przeprowadzenia wstępnej oceny dla podopiecznych i przedsiębiorstw sektora kreatywnego i sektora kultury. ▪ Określenie potrzeb, ograniczeń, celów i wyzwań podopiecznego ▪ Wyjaśnienie strategii biznesowej i jej znaczenia dla podopiecznego oraz sektora kreatywnego i sektora kultury ▪ Ocena trwałości różnych praktyk biznesowych 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Określenie wskaźników sukcesu oraz monitorowanie, nadzorowanie i ocena postępów przedsiębiorstwa ▪ Dostarczanie oceny diagnostycznej potrzeb, wskazówek i informacji zwrotnych w celu ukierunkowania wskazówek dla podopiecznego ▪ Przegląd celów podopiecznego i ocena osiągnięć 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tworzenie odpowiednich granic, aby osobiste postawy nie wpływały na diagnostykę i nadzór ▪ Uwzględnianie wartości, kontekstu, uwarunkowań kulturowych i osobistych, które mają wpływ na przedsiębiorstwa ▪ Inspirowanie i motywowanie przedsiębiorców oraz osób prywatnych do osiągania celów
<p>Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się został osiągnięty)</i></p> <p>Mentor powinien wykazać się odpowiedzialnością i zaangażowaniem, udzielając wskazówek, krytycznych porad i wsparcia dotyczących kariery zawodowej podopiecznego</p>		

Tytuł modułu	Moduł 2. Zasoby
Poziom Europejskich Ram Kwalifikacji	
Godziny nauki	

Efekt uczenia się 2.1	Mentor powinien być w stanie pomóc w budowaniu sieci kontaktów wewnątrz sektora kreatywnego i sektora kultury na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym		
Wiedza	Umiejętności	Postawy	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Opis i określenie kontaktów ze zleceniodawcami, odpowiednimi sieciami branżowymi, organizacjami międzynarodowymi i interesariuszami w odpowiednim sektorze kreatywnym i sektorze kultury 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Korzystanie z dostosowanych do potrzeb systemów i narzędzi komunikacji informatycznej w celu aktualizacji możliwości sieciowania i zarządzanie nimi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tworzenie możliwości i umożliwianie kontaktów przedsiębiorstw branżowych z nowymi podmiotami. 	
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>			
Efekt uczenia się 2.2	Mentor powinien być w stanie zdiagnozować potrzeby w zakresie talentu i umiejętności przedsiębiorczych w przemysłach kreatywnych i kultury		
Wiedza	Umiejętności	Postawy	
<ul style="list-style-type: none"> • Analiza potrzeb związanych z rozwojem talentu w biznesie lub projekcie sektora kreatywnego i sektora kultury • Opisanie procesu i wymagań niezbędnych do opracowania skutecznego planu ustawicznego doskonalenia zawodowego 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie środowiska sprzyjającego talentom • Łączenie potrzeb biznesowych i talentu z planem ustawicznego doskonalenia zawodowego • Dostosowywanie nauki do potrzeb kreatywnych przedsiębiorców 	<ul style="list-style-type: none"> • Łączenie wartości biznesowych z osobistymi w celu stworzenia kultury biznesu. • Ułatwienie połączenia potrzeb biznesowych i rynku pracy. 	
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>			

Efekt uczenia się 2.3	Mentor powinien być w stanie dopasować możliwości finansowania dla konkretnych podsektorów sektora kreatywnego i sektora kultury	
Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wyjaśnienie ekosystemu finansowania sektora kreatywnego i sektora kultury, sektora publicznego, korporacyjnego, komercyjnego, nienastawionego na zysk, inwestorskiego i indywidualnego 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Określanie i wykorzystywanie możliwości finansowania w różnych kontekstach i celach ▪ Ocena i opracowywanie wniosków dotyczących różnych możliwości finansowania: <ul style="list-style-type: none"> ✓ promowanie ✓ plany biznesowe ✓ portfolia kreatywne ✓ wnioski o finansowanie ze środków publicznych 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wspieranie i łączenie możliwości finansowania z korzyścią dla podopiecznych i przedsiębiorstwa sektora kreatywnego i sektora kultury
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>		

Efekt uczenia się 2.4	Mentor powinien być w stanie rozwijać potencjał społeczny, samoświadomość i wiarę w siebie	
Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Opis i ocena technik perswazji i negocjacji w mediacji ▪ Określanie barier społecznych i branżowych oraz sposobów ich przezwyciężania 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wyrażenie wpływu osobistych analiz SWOT na biznesowe analizy SWOT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promowanie zrównoważonej i sprzyjającej włączeniu społecznemu polityki i praktyki ▪ Sprawdzenie zdolności, umiejętności i postaw podopiecznego w celu zwiększenia jego samoświadomości i pewności siebie
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i> Stosowanie technik, które pobudzą świadomość podopiecznych w zakresie ich własnego potencjału przedsiębiorczego		

Efekt uczenia się 2.5	Mentor powinien być w stanie rozwijać kompetencje finansowe	
Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uzasadnienie planowania finansowego i jego struktury ▪ Ocena struktury kosztów i dochodów przedsiębiorstwa sektora kreatywnego i sektora kultury za pomocą narzędzi planowania finansowego 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planowanie, wprowadzanie i ocena decyzji finansowych 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dzielenie się informacjami finansowymi i zasobami w sposób proaktywny oraz na odpowiednim poziomie
<p>Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i> Wyjaśnianie kosztu optymalizacji przedsiębiorstwa i możliwości</p>		

Tytuł modułu	Moduł 3. Działania
Poziom Europejskich Ram Kwalifikacji	
Godziny nauki	

Efekt uczenia się 3.1	Mentor powinien być w stanie zaszczepić w podopiecznym podejście biznesowe		
Wiedza	Umiejętności	Postawy	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Określenie najlepszych praktyk w kontekście co najmniej jednego konkretnego podsektora w sektorze kreatywnym i kultury. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oszacowanie kosztów przekształcenia pomysłu w działania tworzące wartość ▪ Wykorzystanie narzędzi zarządzania czasem w celu wzmocnienia strategii 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktykowanie umożliwiającego synergię podejścia do rozwiązywania problemów ▪ Promowanie praktyki refleksji nad sukcesem i porażką 	
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>			

Efekt uczenia się 3.2	Mentor powinien być w stanie wspierać tworzenie analizy biznesowej dla nowych przedsiębiorstw, umiejętność analizy grup klientów, konkurencji i rynków		
Wiedza	Umiejętności	Postawy	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zastosowanie umiejętności badawczych w celu wzmocnienia pomysłów na projekty ▪ Wyjaśnianie celu planu biznesowego, jego formy i struktury oraz opis różnych metod jego tworzenia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Określanie nowych możliwości biznesowych ▪ Opracowanie i uzasadnienie strategii programowej projektu ▪ Budowanie nowych połączeń do stwarzania możliwości, które tworzą wartość 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Łączenie wiedzy i zasobów w celu osiągnięcia cennych efektów 	
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>			

Efekt uczenia się 3.3	Mentor powinien być w stanie zaprezentować i zareklamować produkty (dotyczy sektora kreatywnego i sektora kultury)		
Wiedza	Umiejętności	Postawy	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wyjaśnianie korzyści płynących z marketingu i przedstawianie jego struktury w ramach planu biznesowego ▪ Analiza zalet i wad różnych metod komunikacji 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Porozumiewanie się z różnymi odbiorcami – język, ton, style i mowa ciała ▪ Wykazanie się umiejętnościami skutecznej komunikacji i perswazji właściwymi dla różnych kontekstów 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rozbudzanie pewności siebie 	
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>			

Efekt uczenia się 3.4	Mentor powinien być w stanie opracować projekt i zarządzać nim (dotyczy sektora kreatywnego i sektora kultury)		
Wiedza	Umiejętności	Postawy	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wyjaśnienie planowania finansowego i zasobów projektu ▪ Rekomendowanie strategii i metod zarządzania ludźmi i projektami ▪ Uzasadnienie planowania procesów 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Planowanie oczekiwań i zarządzanie nimi – od sytuacji prostych do złożonych ▪ Efektywna mobilizacja czasu i zasobów ▪ Wykazywanie różnych technik testowania minimalnej żywotności produktu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Okazywanie zaufania w celu przełożenia innowacyjnych pomysłów na etapy działania 	
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>			

Efekt uczenia się 3.5	Mentor powinien być w stanie pośredniczyć w relacjach biznesowych i je ułatwiać.	
Wiedza	Umiejętności	Postawy
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Określenie dostępnych możliwości, aby dopasować je do osobistych aspiracji zawodowych i/lub biznesowych podopiecznych ▪ Zróżnicowane modele pracy w różnych segmentach sektora kreatywnego i sektora kultury 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Połączenie swojej sieci kontaktów dla podopiecznego z szeregiem interesariuszy ▪ Pośredniczenie i negocjowanie między młodymi utalentowanymi podopiecznymi a przedsiębiorstwami sektora kreatywnego i sektora kultury 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zachęcanie do partnerstwa i współpracy w celu rozwijania pomysłów i przekształcania ich w działania ▪ Przejmowanie odpowiedzialności za budowanie długotrwałych relacji i współpracy
Kryteria oceny: <i>(co wykaże, że efekt uczenia się jest osiągnięty)</i>		