



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Załącznik nr 1 do Zaproszenia

Oznaczenie sprawy: nr 2/2024/PK

SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA

1. Zakup usługi przeprowadzenia szkoleń dla kadry i studentów Europejskiej Uczelni Społeczno-Technicznej w obszarach:

I. Część Szkolenia dla kadry Europejskiej Uczelni Społeczno- Technicznej w obszarach:

1. Kompetencje cyfrowe:

- 1) Analiza danych w MS Excel;
- 2) Tworzenie dynamicznych prezentacji multimedialnych;
- 3) Cyberbezpieczeństwo;
- 4) Tworzenie projektów graficznych (Canva);
- 5) Praca grupowa na plikach;

2. W zakresie świadomości i umiejętności na rzecz zielonej transformacji;

3. Kompetencje dydaktycznych:

- 1) Sztuczna inteligencja;
- 2) Nowoczesne metody dydaktyczne;
- 3) Praktyczne wykorzystanie usługi MS 365 w dydaktyce;
- 4) Wykorzystanie aplikacji cyfrowych w pracy dydaktyka;
- 5) Design Thinking;
- 6) Efektywne prezentacje;
- 7) Doskonalenie komunikacji międzypokoleniowej;
- 8) Neurodydaktyka;

4. W zakresie projektowania uniwersalnego:

- 1) Podejście do projektowania uniwersalnego z wykorzystaniem Design Thinking;

5. Kompetencji osobistych:

- 1) Priorytetyzacja i zarządzanie sobą w czasie;
- 2) Dobrostan jako stan działania;

II. Część Szkolenia dla studentów Europejskiej Uczelni Społeczno- Technicznej.

1. Kompetencje cyfrowe:

- 1) Analiza danych w MS Excel;
- 2) Prezentacje multimedialne;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- 3) Grafika;
- 4) Analiza danych w Power Pivot;

2. Kompetencje menadżerskie:

- 1) Efektywne wystąpienia;
- 2) Management;
- 3) Team Skills and Leadership;
- 4) Kreatywne myślenie;
- 5) Zarządzanie relacjami;
- 6) Analityczne myślenie;
- 7) Negocjacje;

3. Kompetencje osobiste:

- 1) Zarządzanie sobą w czasie;

4. Kompetencje informatyczne:

- 1) Projektowanie stron i tworzenie grafik;

5. Kompetencje w zakresie bezpieczeństwa IT:

- 1) Cyberbezpieczeństwo;
- 2) CyberSecurity Foundation;

6. W obszarze metod i narzędzi pracy:

- 1) Agile PM® Foundation;
- 2) Moderator Design Thinking;
- 3) Praca zespołu w MS 365;
- 4) PRINCE2® Foundation edycja 20;
- 5) Narzędzia kierownika i zespołu projektowego;
- 6) PRINCE2 Agile® Foundation
- 7) Symulacja biznesowa- projekt zwinny.

2. Termin wykonania zamówienia:

Zamówienie będzie realizowane przez okres od dnia zawarcia Umowy nie później niż do 31.12.2028r., w tym:

1. Część I przedmiotu zamówienia - Szkolenia dla kadry Europejskiej Uczelni Społeczno-Technicznej od 24.07.2025r do 31.12.2025r.
2. Część II przedmiotu zamówienia - Szkolenia dla studentów Europejskiej Uczelni Społeczno-Technicznej od 24.07.2025r. do 31.12.2028r.

Wykonawca jest zobowiązany do przeprowadzenia 15 szkoleń w okresie od 24.07.2025 do 31.07.2025r. wskazanych przez Zamawiającego, harmonogram realizacji pozostałych szkoleń zostanie ustalony po podpisaniu Umowy.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



W okresie od 24.07.2025r do 31.07.2025r. Wykonawca będzie zobowiązany do wykonania następujących szkoleń:

NAZWA SZKOLENIA	ILOŚĆ H	GRUPA DOCELOWA
Analiza danych w MS Excel	16	kadra
Tworzenie dynamicznych prezentacji multimedialnych	16	kadra
Cyberbezpieczeństwo - świadomość bezpieczeństwa IT	8	kadra
Sztuczna inteligencja: wyzwania i możliwości	16	kadra
Praktyczne wykorzystanie usługi Microsoft 365 w dydaktyce	16	kadra
Praca grupowa na plikach	16	kadra
Efektywne prezentacje i wystąpienia publiczne	16	kadra
Analiza danych w MS Excel	16	studenci
Tworzenie dynamicznych prezentacji multimedialnych	16	studenci
CyberSecurity Foundation	24	studenci
Agile PM® Foundation	16	studenci
Praktyczne wykorzystanie usługi Microsoft 365 w pracy zespołu	16	studenci
PRINCE2® Foundation edycja 6	24	studenci
Trening kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów	16	studenci

3. Wspólny Słownik Zamówień (CPV)

79632000-3 – Szkolenie pracowników

80500000-9 – Usługi szkoleniowe

80000000-4 – Usługi edukacyjne i szkoleniowe

39162100-6 – Pomoce dydaktyczne

4. Szczegółowe wymagania dotyczące przedmiotu szkoleń.

Wykonawca jest zobowiązany do przedstawienia oferty szkolenia z zakresu rozwoju świadomości i umiejętności na rzecz zielonej transformacji –4 grupy po 8 godz na grupę, zgodnie z poniższymi wytycznymi:

WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:

- 1) postaw zielonej transformacji oraz zrównoważonego rozwoju oraz ich uwarunkowań prawnych
- 2) przykładów dobrych praktyk w zakresie zielonej transformacji
- 3) wyzwań szkolnictwa wyższego w zakresie zielonej transformacji oraz roli kształcenia studentów

UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi

- 1) wskazać możliwe zastosowanie dobrych praktyki w zakresie zielonej transformacji

KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:



1) wyposażenia studentów w wiedzę, umiejętności i postawy niezbędne do zielonej transformacji.

Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
1.	SZKOLENIA DLA KADRY I SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Analiza danych w MS Excel (16h/grupa)	2 GRUPY– 1 GRUPA DLA KADRY ORAZ 1 GRUPA DLA STUDENTÓW	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – łączenia/importowania danych z różnych arkuszy – tworzenia i analizy danych z wykorzystaniem tabel przestawnych – korzystania ze scenariuszy – stosowania narzędzia analizy warunkowej <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przeprowadzać analizę danych biznesowych z wykorzystaniem MS Excel <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – do działania z określonymi standardami oraz samodzielnego poszukiwania rozwiązań zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej przez siebie pracy.
2.	SZKOLENIA DLA KADRY I SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Tworzenie dynamicznych prezentacji multimedialnych (16h/grupa)	2 GRUPY– 1 GRUPA DLA KADRY ORAZ 1 GRUPA DLA STUDENTÓW	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – tworzenia prezentacji w PowerPoint i Prezi w tworzeniu materiałów dydaktycznych – wykorzystywania wzorców slajdów oraz korzystania z gotowych szablonów – możliwości rozbudowy prezentacji z wykorzystaniem multimedialnych obiektów rysunkowych, wideo i muzyki – konwersji i udostępniania prezentacji <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – poprawnie wykorzystywać funkcjonalności PowerPoint i Prezi, tak by tworzyć gotowe prezentacje zgodne z założeniami cyfrowej transformacji <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p>



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<ul style="list-style-type: none"> – działania zgodnie z obowiązującymi standardami i najlepszymi praktykami w zakresie tworzenia prezentacji
3.	SZKOLENIA DLA KADRY	Tworzenie projektów graficznych (Canva) (8h/grupa)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – tworzenia projektów graficznych w Canva oraz ich udostępniania (edytowanie tekstu, dodawanie elementów graficznych, pracy z obrazami, grafikami, animacjami, wykorzystania szablonów) <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przygotować projekt wykorzystując główne funkcjonalności Canva <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotó w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rekomendowania innym użytkownikom poszczególne funkcjonalności programu Canva przy tworzeniu projektów graficznych
4.	SZKOLENIA DLA KADRY	Praktyczne wykorzystanie usługi Microsoft 365 w dydaktyce (16h/grupa)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystania MS Teams w komunikacji i współpracy, tworzenia wirtualnych spotkań, udostępniania materiałów i prac – wykorzystania MS Forms, MS Whiteboard w tworzeniu interaktywnych tablic, quizów i ankiet – wykorzystania MS OneNote do notowania i tworzenia cyfrowych zeszytów – wykorzystania MS Outlook w pracy zespołowej – wykorzystania MS Planner i MS ToDo do organizowanie zadań i śledzenie postępów prac – wykorzystania OneDrive do pracy w chmurze <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystywać usługi Microsoft 365 w pracy dydaktyka <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotó</p>



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<p>w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – działania zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej pracy dydaktyka
5.	SZKOLENIA DLA KADRY	Wykorzystanie aplikacji cyfrowych w pracy dydaktyka (16h/grupa)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – tworzenia i udostępniania dokumentów google – wykorzystywania aplikacji cyfrowych do tworzenia testów i quizów – wykorzystywania aplikacji cyfrowych do tworzenia prostych grafik <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystywać nowoczesne narzędzia do tworzenia cyfrowych materiałów dydaktycznych <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – działania zgodnie z określonymi standardami oraz do samodzielnego poszukiwania rozwiązań zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej przez siebie pracy
6.	SZKOLENIA DLA KADRY	Praca grupowa na plikach z wykorzystaniem Microsoft SharePoint i Microsoft OneDrive (16h/grupa)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystywania SharePoint w pracy grupowej (budowanie witryn, wykorzystywanie bibliotek, list, zarządzanie uprawnieniami) – możliwości OneDrive w zakresie bezpiecznej pracy współdzielonej na plikach (otwieranie, zapisywanie, nanoszenie zmian, udostępnianie plików) <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – efektywnie wykorzystywać program Sharepoint i OneDrive w pracy zespołu <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – korzystania z rozwiązań zwiększających efektywność i jakość w pra



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				cy z wykorzystaniem narzędzi do pracy grupowej
7.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Analiza dużej ilości danych z wykorzystaniem Power Pivot (16h/grupa)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – możliwości budowania zestawień danych w PowerPivot – tworzenia tabel i wykresów przestawnych w oparciu o przygotowane dane – pobierania danych do narzędzia PowerPivot oraz budowania i zarządzania relacjami bazodanowymi – wykorzystania Data Analysis Expressions <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystywać w analizie danych narzędzie Power Pivot <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – działania zgodnie z określonymi standardami oraz do samodzielnego poszukiwania rozwiązań zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej przez siebie pracy
8.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Projektowanie stron internetowych oraz tworzenie grafik i animacji z wykorzystaniem aplikacji cyfrowych (Wordpress, Canva) (16h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – podstawowych zasady projektowania stron internetowych – opcje tworzenia nowych stron i motywów w programie WordPress – podstawowe zasady tworzenia i udostępniania prezentacji w programie Canva – możliwości wykorzystania efektów i stylów tekstowych w programie Canva – opcje animacji stron, tekstów oraz elementów w programie Canva <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – tworzyć własne strony internetowe w programie, – tworzyć strony i podstrony i pracować na wybranych motywach w programie



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<p>WordPress,</p> <ul style="list-style-type: none"> – tworzyć i udostępniać prezentacje w programach Canva, – świadomie wykorzystywać w projekcie efekty i style tekstowe w programie Canva – tworzyć animacje stron, tekstów oraz elementów w programie Canva <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotó w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – pracy w zespole graficznym, marketingowym, – podejmowania w samodzielny sposób działań z wykorzystaniem programów do tworzenia stron internetowych, projektowania graficznego oraz tworzenia prezentacji multimedialnych
9.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓ W	Praktyczne wykorzystanie usługi Microsoft 365 w pracy zespołu (16h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystania MS Teams w komunikacji i współpracy zespołu, tworzenia wirtualnych spotkań, udostępniania materiałów i pracy zespołu – wykorzystania MS Forms, MS Whiteboard w tworzeniu interaktywnych tablic, quizów i ankiet – wykorzystania MS OneNote do notowania i tworzenia cyfrowych zeszytów – wykorzystania MS Outlook w pracy zespołowej – wykorzystania MS Planner i MS ToDo do organizowanie zadań i śledzenie postępów prac – wykorzystania OneDrive do pracy w chmurze <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystywać usługi Microsoft 365 do pracy zespołowej <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotó w do:</p>



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				działania zwiększającego efektywność i podnoszących jakość pracy zespołu
10.	SZKOLENIA DLA KADRY I SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	Cyberbezpieczeństwo - świadomość bezpieczeństwa IT (8h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podstawowych zasad bezpieczeństwa danych i informacji tj. zasady czystego biurka, minimalnych uprawnień, czystego ekranu, - jak uchronić się przed atakami socjotechnicznymi oraz co to jest phishing - polityki haseł i wieloskładnikowego uwierzytelniania - zasad bezpiecznego korzystania z internetu oraz urządzeń mobilnych - podstawowych zasad bezpiecznej pracy zdalnej <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosować podstawowe zasady bezpieczeństwa informacji i danych w pracy własnej - rozpoznać najczęściej stosowane ataki socjotechniczne i phishingowe - odpowiednio zareagować na zidentyfikowane incydenty bezpieczeństwa <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bezpiecznego korzystania z urządzeń komputerowych, aplikacji biurowych oraz sieci www
11.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	CyberSecurity Foundation (24h/grupa)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Podstawowych terminów z zakresu cyberbezpieczeństwa - Zarządzania ryzykiem i zgodnością - Sposobów zapewnienia ciągłości działania - Zarządzania bezpieczeństwem zasobów i sieci - Zarządzania tożsamością i użytkownikami - Kryptografii i KPI



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<ul style="list-style-type: none"> – Malware i end -point security – Zarządzania podatnościami – Bezpieczeństwa fizycznego i regulacyjnego – Zasad polityki, procedur, standardów i rekomendacji bezpieczeństwa – Ataków oraz social engineering – Bezpieczeństwa urządzeń mobilnych <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zastosować w praktyce nowoczesny model zarządzania cyberbezpieczeństwem <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – działania zgodnie z określonymi standardami oraz do samodzielnego poszukiwania rozwiązań zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej przez siebie pracy
12.	SZKOLENIA DLA KADRY	SZKOLENIE Z ZAKRESU ROZWOJU ŚWIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI NA RZECZ ZIELONEJ TRANSFORMACJI – PROPOZYCJA WYKONAWCY	4 GRUPY PO 8 GODZ NA GRUPĘ	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – postaw zielonej transformacji oraz zrównoważonego rozwoju oraz ich uwarunkowań prawnych – przykładów dobrych praktyk w zakresie zielonej transformacji – wyzwań szkolnictwa wyższego w zakresie zielonej transformacji oraz roli kształcenia studentów <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi</p> <ul style="list-style-type: none"> – wskazać możliwe zastosowanie dobrych praktyki w zakresie zielonej transformacji <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyposażenia studentów w wiedzę, umiejętności i postawy niezbędne do zielonej transformacji
13.	SZKOLENIA DLA KADRY	Nowoczesne metody dydaktyczne (16h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – metodyki tworzenia materiałów i szkoleń <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystywać nowoczesne modele



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<p>dydaktyczne w procesie nauczania</p> <ul style="list-style-type: none"> – planować i przeprowadzać proces wdrażania innowacyjności w procesie dydaktycznym, w tym z wykorzystaniem symulatorów VR*** <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotó w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – działania zgodnie z określonymi standardami oraz do samodzielnego poszukiwania rozwiązań zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej przez siebie pracy.
14.	SZKOLENIA DLA KADRY	Sztuczna inteligencja: wyzwania i możliwości (16h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – podstawowych zagadnień sztucznej inteligencji (AI) – jak generować treści, pytań i odpowiedzi przy użyciu AI – jak tworzyć interaktywnie materiały edukacyjne przy pomocy AI – etycznych i prawnych aspektów wykorzystania AI <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wskazać przykłady zastosowań oraz perspektywy rozwoju AI w edukacji <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotó w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zastosowania technologii w prowadzonych działaniach edukacyjnych
15.	SZKOLENIA DLA KADRY	Podejście do projektowania uniwersalnego z wykorzystaniem Design Thinking (16h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zasad projektowania uniwersalnego – potrzeb wynikających z różnorodności użytkowników – narzędzi badawczych identyfikujących potrzeby klientów <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zasad projektowania uniwersalnego – potrzeb wynikających z różnorodności użytkowników



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<ul style="list-style-type: none"> – narzędzi badawczych identyfikujących potrzeby klientów <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Współpracować z zespołami projektowymi, klientami o różnorodnych potrzebach oraz innymi specjalistami w dziedzinie projektowania uniwersalnego
16.	SZKOLENIA DLA KADRY	Design Thinking w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań (16h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faz procesu Design Thinking: Empatia, Diagnoza potrzeb, Generowanie pomysłów, Prototypowanie, Testowanie – zastosowania narzędzi, które pomagają zrozumieć potrzeby użytkownika (m.in. Persony, Mapa Empatii, lista pytań, Drabina problemu) – Formułowania problemu / wyzwania projektowego – Metod kreatywnego generowania pomysłów <p>UMIĘJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przeprowadzić proces Design Thinking z odpowiednim zastosowaniem faz projektowych – używać narzędzi facylitujących przebieg sesji – wykorzystać proces design thinking w działaniach biznesowych <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosowania metody design thinking – przeprowadzenia sesji design thinking w wybranym obszarze i temacie – poszukiwania i proponowania niestandardowych rozwiązań wynikających ze stosowania twórczego myślenia
17.	SZKOLENIE	Moderator	2 GRUPY	WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
	DLA STUDENTÓW	Design Thinking (16h/grupa)		<ul style="list-style-type: none"> – Faz procesu Design Thinking: Empatia, Diagnoza potrzeb, Generowanie pomysłów, Prototypowanie, Testowanie – Sposobów zastosowania narzędzi, które pomagają zrozumieć potrzeby użytkownika (m.in. Persony, Mapa Empatii, lista pytań, Drabina problemu) – Formułowania problemu/ wyzwania projektowego – Metod kreatywnego generowanie pomysłów <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przeprowadzić proces Design Thinking z odpowiednim zastosowaniem faz projektowych – używać narzędzi facylitujących przebieg sesji – wykorzystać proces design thinking w działaniach biznesowych <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosowania metody design thinking – przeprowadzenia sesji design thinking w wybranym obszarze i temacie – poszukiwania i proponowania niestandardowych rozwiązań wynikających ze stosowania twórczego myślenia
18.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	Team Skills and Leadership (Kierowanie zespołem i przywództwo) (32h/grupa) – szkolenie akredytowane	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kluczowych pojęć i definicji dotyczących przywództwa, zarządzania zespołem, współpracy w zespole, komunikacji, organizacji pracy, rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – identyfikować praktyczne wykorzystanie przywództwa, zarządzania zespołem <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów</p>



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				w do: podejmowania działań dotyczących najlepszych praktyk w ramach zarządzania zasobami ludzkimi w zakresie przywództwa
19.	SZKOLENIA DLA KADRY	Priorytetyzacja i zarządzanie sobą w czasie (16h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – elementów, które składają się na efektywność osobistą, zespołową i organizacyjną – sposobów określania celów i ich pomiaru – technik priorytetyzacji zadań – zasad współpracy nastawionej na efektywną realizację zadań zespołowych i osobistych – sposobów definiowania zadań i zarządzania nimi w czasie <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – analizować charakter swojej pracy – identyfikować zależności i przeływ zadań – stosować techniki priorytetyzacji zadań – stosować efektywną współpracę – efektywnie wykonywać zadania i mierzyć ich efektywność <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotó w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykonywania zadań w zespole uwzględniając efektywność osobistą, – właściwego planowania zadań uwzględniając priorytety i cele do osiągnięcia
20.	SZKOLENIA DLA KADRY	Efektywne prezentacje i wystąpienia publiczne (16h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kluczowych elementów skutecznych spotkań oraz prowadzonych prezentacji – zasad planowania efektywnych spotkań – dobrych praktyk w zakresie budowania wizualnej części spotkania – praktyk używania języka korzyści i budowania skutecznego przekazu – sposobów radzenia sobie z trudnymi



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<p>sytuacjami</p> <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zaplanować efektywne spotkanie ukierunkowane na osiągnięcie celu – efektywnie przeprowadzić spotkanie budując skuteczny przekaz – zastosować techniki radzenia sobie w trudnych sytuacjach podczas spotkań <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – efektywnego prowadzenia spotkań biznesowych ukierunkowanych na cel
21.	SZKOLENIA DLA KADRY	Doskonalenie komunikacji międzypokoleniowej (16h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – charakterystyki pokoleń BB,X,Y,Z i różnic pokoleniowych – techniki skutecznej komunikacji międzypokoleniowej – rozwiązywania konfliktów międzypokoleniowych <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zrozumieć i efektywnie reagować na emocje i oczekiwania młodszych pokoleń <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kreowania pozytywnego środowiska pracy międzypokoleniowej
22.	SZKOLENIA DLA KADRY	Dobrostan jako stan działania a nie stan bycia - czyli jak płonąć aby się nie wypalić (12h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – genezy powstawania wypalenia zawodowego – podstaw autonomicznego układu nerwowego i jego działania – psychicznych konsekwencji przedłużającego się stresu i niepewności – metod profilaktyki wypalenia zawodowego



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystać praktyczne aspekty teorii poliwalnej – przeciwdziałać wypaleniu zawodowemu i jego skutkom <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosowanie właściwych działań w przypadku powstawania wypalenia zawodowego
23.	SZKOLENIA DLA KADRY	Neurodydaktyka w służbie nowoczesnej edukacji akademickiej (12h/grupa)	4 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozpoznawania stanów psychicznych sprzyjające procesowi uczenia się i rozwoju autonomicznego układu nerwowego i jego działania – z plastyczności mózgu i wynikających z tego możliwości w procesie kształcenia – możliwości i ograniczeń układu nerwowego po to by siebie samego nie obciążać i pozostać w strefie wpływu <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – właściwie zachować się i reagować w kontakcie, aby stwarzać atmosferę akceptacji niezbędnej do nauki – zachować się w sytuacjach konfliktowych – poszukiwać optymalnych rozwiązań, mając świadomość istnienia etycznego wymiaru pracy <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – świadomego wybierania spośród metod sprzyjających procesowi rozwoju
24.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	Efektywne wystąpienia podczas spotkań biznesowych	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – kluczowych elementów skutecznych spotkań oraz prowadzonych prezentacji – zasad planowania efektywnych spotkań – dobrych praktyk w zakresie budowania wizualnej części spotkania



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
		(16h/grupa)		<ul style="list-style-type: none"> – praktyk używania języka korzyści i budowania skutecznego przekazu – sposobów radzenia sobie z trudnymi sytuacjami <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zaplanować efektywne spotkanie ukierunkowane na osiągnięcie celu – efektywnie przeprowadzić spotkanie budując skuteczny przekaz – zastosować techniki radzenia sobie w trudnych sytuacjach podczas spotkań <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – efektywnego prowadzenia spotkań biznesowych ukierunkowanych na cel
25.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	Trening kreatywnego o myślenia i rozwiązywania na problemów (16h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – czynników blokujących kreatywne myślenie, zasadach kreatywnej pracy w grupie, najpopularniejszych technik analizy problemów, grupowej metody kreatywnego rozwiązywania problemów, techniki oceny pomysłów <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wskazywać czynników blokujących kreatywne myślenie, identyfikacja zasad kreatywnej pracy w grupie (w tym oceny pomysłów), umiejętność przygotowania etapów procesu analizy problemów w oparciu o najpopularniejsze technik oraz zastosowania typowych metod kreatywnego rozwiązywania problemów. <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – dokonywania oceny czynników blokujących kreatywność, wykorzystanie najpopularniejszych technik analizy problemów oraz oceny problemów, zastosowanie w pracy grupowej metod



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				kreatywnego rozwiązywania problemów
26.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Zarządzanie relacjami w biznesie (16h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – czynników i odpowiednich reakcji, które mają wpływ na budowanie relacji z otoczeniem biznesowym – używania odpowiednich zwrotów i zachowań w celu wzbudzenia zaufania i relacji ukierunkowanej na współpracę stron – radzenia sobie ze stresem związanym z pojawiającymi się przeciwnościami i związanymi z tym problemami <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – efektywnie komunikować się z klientami w celu budowania biznesowych relacji – zastosować komunikację z wyrażaniem empatii i asertywności w sytuacjach trudnych – zastosować asertywną komunikację wobec innych w sposób zapewniający obu stronom szacunek – radzić sobie z napięciem emocjonalnym wynikającym z sytuacji trudnych <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – obsługi klientów i wychodzić na przeciw ich wymaganiom stosując profesjonalne podejście uwzględniające standardy komunikacji, empatii i asertywności
27.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Doskonalenie analitycznego myślenia (16h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – trybów i systemów funkcjonowania ludzkiego umysłu – narzędzi i umiejętności umysłu analitycznego – pułapek i błędów poznawczych w analizie – gromadzenia i przetwarzania danych <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – definiować, wnioskować logicznie



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do: doskonalenia umiejętności analitycznych
28.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Podstawy negocjacji w biznesie (16h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zasad, etapów i sposobu prowadzenia procesu negocjacji w biznesowym środowisku – technik projektowania porozumienia i uzyskiwania sukcesu w negocjacjach, a także technik wspierających np. manipulacji <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przeprowadzić proces negocjacji, w tym projektować porozumienia, kształtować oczekiwania i wyobrażenia w strefie możliwego porozumienia oraz dobijać targu z wykorzystaniem różnych technik <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – współpracy i negocjacji z partnerami biznesowymi, klientami oraz innymi interesariuszami w sposób skuteczny i etyczny
29.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW W	Agile PM® Foundation (16h/grupa) – szkolenie akredytowane	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – metodyki AgilePM™ (Agile Project Management) na poziomie umożliwiającym realizowanie projektów stosujących jej założenia (role, odpowiedzialności, komunikacja, realizacja) <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wskazać różnice pomiędzy podejściem tradycyjnym a zwinnym – kierować się zasadami Agile przy realizacji projektów <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – działania zgodnie z określonymi



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				standardami metodyki AgilePM™
30.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	PRINCE2® Foundation (24h/grupa) – szkolenie akredytowane	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – pojęć i definicji z zakresu zarządzania projektami, role i zadania osób zaangażowanych w realizację projektu, procesów i tematów metodyki zarządzania projektami PRINCE2 <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – przygotowywać i zarządzać dokumentami projektowymi, planować i wskazywać działania, które muszą być wykonywane na poszczególnych etapach realizacji projektu, przypisywać odpowiednie role projektowe do działań na każdym etapie realizacji projektu, zarządzać zmianą projektową, ryzykami i jakością <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – praktycznego zastosowania w projekcie metodyki PRINCE2 w szczególności poprzez działanie zgodnie ze standardami i procesami wynikającymi z metodyki PRINCE2
31.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	Narzędzia kierownika i zespołu projektowego (16h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zastosowania map myśli w zarządzaniu projektem za pomocą Xmind – zarządzania projektami w MS Excel oraz w MS Project – organizowania pracy grupowej zespołu projektowego z wykorzystaniem np. MS Outlook, MS Teams, OneDrive <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wybrać najbardziej efektywne narzędzia do organizacji pracy zespołu projektowego <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zarekomendować odpowiednie narzędzia



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				do pracy zespołu projektowego
32.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	PRINCE2 Agile® Foundation (24h/grupa) – szkolenie akredytowane	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> zarządzania projektami z wykorzystaniem technik Agile bazujących na przewodniku PRINCE2® Agile (organizacja, zarządzanie ryzykiem, wytwarzanie produktu, narzędzia do wizualizacji postępu) <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> zastosować zwinne podejście do wytwarzania produktów projektu <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> do działania zgodnie z określonymi standardami w zarządzaniu projektami, zgodnych z metodyką PRINCE2 Agile®
33.	SZKOLENIA DLA STUDENTÓW	Symulacja biznesowa prowadzenie projektu w środowisku zwinnym - warsztat dla kierowników w projektów (8h/grupa)	2 GRUPY	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> zasad działania zwinnych podejść i praktyk prowadzenia projektów planowania wysoko i niskopoziomowego prac, wartości biznesowych w projekcie prowadzonym w zwinnym środowisku <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> zaplanować i monitorować postępy prac zgodnie z podejściem Agile dokonywać przeglądu wytworzonych produktów, a także podejmować działania w celu identyfikacji doświadczeń projektowych i wdrażania usprawnień <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> udziału w pracach zespołowych, komunikacji w projekcie o wielu zespołach roboczych.
34.	SZKOLENIA DLA KADRY	Managment 3.0 (16h/grupa)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> cech charakteryzujących zarządzanie w modelu 3.0 roli liderów i managerów w zwinnych



Lp	OBSZAR	TEMAT I CZAS TRWANIA SZKOLENIA	PLANOWANA* LICZBA GRUP SZKOLENIOWYCH	ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ**
				<p>organizacjach</p> <ul style="list-style-type: none"> – definiowania i sposobów pomiaru realizacji celów strategicznych – zasad motywowania członków zespołu do działania – dostępnych w modelu praktyk zwiększających zaangażowanie członków zespołu do samoorganizacji oraz zwinnego podejścia do współpracy <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> – stosować praktyki budowania zaangażowania członków zespołu do osiągnięcia celów – analizować, co motywuje członków zespołu do działania – delegować decyzyjność i wpływ zespołom bez poczucia utraty kontroli – rozwijać kompetencje współpracowników i mierzyć postęp ich osiągnięć <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów w do:</p> <ul style="list-style-type: none"> – zarządzania zespołem z uwzględnieniem technik zarządzania w modelu 3.0
35.	SZKOLENIE DLA STUDENTÓW	GRAFIKA (8H/GRUPA)	1 GRUPA	<p>WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzenia projektów graficznych oraz ich udostępniania (edytowanie tekstu, dodawanie elementów graficznych, pracy z obrazami, grafikami, animacjami, wykorzystania szablonów) <p>UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przygotować projekt graficzny <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rekomendowania innym użytkownikom poszczególne możliwości tworzenia projektów graficznych



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



* Zamawiający zastrzega, że ma prawo do zmiany liczby grup uruchamianych w ramach poszczególnych szkoleń. Ostateczna liczba grup zrealizowanych w ramach poszczególnych szkoleń będzie uzależniona od wyniku rekrutacji.

** Wykonawca przygotowuje szczegółowe programy szkoleń w oparciu o wytyczne przedstawione w niniejszym załączniku. Programy szkoleń będą podlegały akceptacji Zamawiającego.

Wykonawca proponuje temat szkolenia z zakresu szkolenia z zakresu rozwoju świadomości i umiejętności na rzecz zielonej transformacji – 4 grupy po 8 godz. na grupę, zgodnie z poniższymi wytycznymi:

WIEDZA, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie:

- a) postaw zielonej transformacji oraz zrównoważonego rozwoju oraz ich uwarunkowań prawnych
- b) przykładów dobrych praktyk w zakresie zielonej transformacji
- c) wyzwań szkolnictwa wyższego w zakresie zielonej transformacji oraz roli kształcenia studentów

UMIĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi

- a) wskazać możliwe zastosowanie dobrych praktyki w zakresie zielonej transformacji

KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do:

- a) wyposażenia studentów w wiedzę, umiejętności i postawy niezbędne do zielonej transformacji;

*** W przypadku szkolenia „Nowoczesne metody dydaktyczne” Wykonawca zapewni możliwość przeprowadzenia szkolenia z wykorzystaniem min. 3 różnych symulatorów stworzonych w wirtualnej rzeczywistości (VR), dzięki którym możliwe będzie:

- prowadzenie symulacji z wykorzystaniem gogli VR i kontrolerów VR umożliwiających wchodzenie w zaawansowane interakcje z wykreowanym cyfrowo środowiskiem,
- prowadzenie symulacji w trybie symultanicznym zapewniającym rozgrywkę dwóch lub więcej użytkowników (tryb multiplayer), w rozgrywce tego typu możliwe będzie zdalne dołączenie się uczestników na początku sesji oraz wykonywanie przez nich aktywności w różnych rolach z określonymi uprawnieniami,
- prowadzenie symulacji w trybie multiroom zapewniającym za pośrednictwem aplikacji bieżące udostępnianie na inne komputery (podłączone do tej samej sesji przez łącze internetowe) wysokiej jakości dynamicznego obrazu oraz głosu (na podstawie nadanych uprawnień dla uczestników),
- zwiększenie realizmu symulacji poprzez integrację rzeczywistego sprzętu fizycznego z oprogramowaniem VR, zapewniające dwukierunkową komunikację, gdzie rzeczywisty sprzęt (np. narzędzia, urządzenia specjalistyczne) jest wykorzystywany w symulacji, odwzorowując swoje funkcje i działanie w świecie wirtualnym, przenosząc je na zachowanie rzeczywistego sprzętu (interakcje między sprzętem a oprogramowaniem VR są synchronizowane, umożliwiając realistyczne doświadczenia edukacyjne)
- wykorzystanie kreatorów będących komplementarną częścią oprogramowania VR w celu tworzenia oraz edytowania scenariuszy dla użytkowników, zapewniając różne warianty dystrybuowanych scenariuszy symulacji (poprzez umożliwienie dobierania artefaktów np. różnej



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



lokalizacji, pogody, cech postaci/obiektów, zachowania), w tym definiowania różnych błędów krytycznych, których popełnienie przez użytkownika będzie skutkowało niezaliczeniem symulacji,

- śledzenie postępów i wyników indywidualnych oraz grupowych poprzez wykorzystanie rejestracji działań podjętych przez użytkowników do raportowania oceny identyfikującej konkretne trudności/błędy przy wykonywaniu poszczególnych zadań

Warunki realizacji szkoleń

Zamawiający zrealizuje szkolenia stanowiące przedmiot zamówienia zgodnie z poniższymi wymaganiami:

1. Szkolenia będą realizowane w grupach do 20 osób. Zamawiający zastrzega, iż rzeczywista liczba uczestników biorąca udział w poszczególnych szkoleniach, będzie wynikała z przebiegu rekrutacji.
2. Rekrutacja uczestników szkoleń będzie prowadzona przez Zamawiającego. Lista uczestników/-czek szkolenia zostanie przekazana najpóźniej na 3 dni przed planowanym szkoleniem.
3. Zakłada się, że pojedynczy dzień szkoleniowy trwać będzie od 4 godzin dydaktycznych do 8 godzin dydaktycznych, przy tym ostateczna liczba godzin będzie podyktowana preferencjami uczestników/-ek projektu.
4. Tryb realizacji szkoleń będzie dostosowany do potrzeb uczestników. Należy zapewnić możliwość realizacji szkoleń od poniedziałku do niedzieli w różnych godzinach, w tym popołudniami.
5. Szkolenia mogą być realizowane w formie szkoleń stacjonarnych lub w formie szkoleń online, zgodnie z preferencjami uczestników/-czek.
6. Zamawiający na potrzeby realizacji szkoleń w formie stacjonarnej zapewni sale szkoleniowe (w siedzibie Zamawiającego). Wykonawca zapewni możliwość dostarczenia sprzętu komputerowego, o ile będzie on wskazany dla danego szkolenia.
7. W przypadku szkoleń online Wykonawca zapewni możliwość połączenia się uczestników/-czek z trenerem na odległość w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem rozwiązania technicznego umożliwiającego min.:
 - a) Możliwość połączenia video pomiędzy trenerem i uczestnikami
 - b) Możliwość połączenia audio poprzez komputer lub dodatkowe połączenie telefoniczne
 - c) Wirtualną tablicę, na której trener zamieszcza notatki widoczne dla uczestników.
 - d) Możliwość udostępniania materiałów prezentacyjnych i pomocniczych przez trenera
 - e) Możliwość pracy w podgrupach na potrzeby realizacji ćwiczeń.
8. Wykonawca jest zobowiązany przeprowadzić certyfikowane szkolenia w oparciu o program oraz materiały szkoleniowe autoryzowane/akredytowane lub szkolenia uznane przez międzynarodowe instytucje akredytujące (zgodnie z warunkami danej autoryzacji/akredytacji).
9. W ramach realizacji szkoleń nieautoryzowanych Wykonawca opracuje i przedłoży szczegółowe programy szkoleń, które będą każdorazowo podlegały akceptacji Zamawiającego.
10. W ramach realizacji szkoleń należy przygotować i przekazać uczestnikom/-czką materiały szkoleniowe, w formie elektronicznej (plik w formacie PDF przesłany na adres e-mailowy uczestników szkoleń lub przedstawiciela Zamawiającego) lub papierowej.
11. W ramach realizacji szkoleń Wykonawca jest odpowiedzialny za dokumentowanie przeprowadzenia szkoleń tj. prowadzić listy obecności, przeprowadzać testy wiedzy pre/post, potwierdzać odbiór materiałów szkoleniowych/certyfikatów/catering (jeśli dotyczy)



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



12. Trenerzy prowadzący szkolenia będą posiadać doświadczenie w prowadzeniu szkoleń, zajęć lub doświadczenie zawodowe związane z tematem szkolenia.
13. Wykonawca zapewni realizację szkoleń w języku polskim, z użyciem polskojęzycznych materiałów. Wykonawca zapewni egzaminy również w języku polskim.
14. Wykonawca zobowiązany będzie wydać uczestnikom/uczestniczce szkoleń, którzy ukończyli/-ły szkolenie certyfikat o ukończeniu szkolenia wraz z efektami uczenia się.
15. Wykonawca zobowiązany jest do prowadzenia dokumentacji szkoleniowej na wzorach uzgodnionych z Zamawiającym.
16. Zamawiający zastrzega sobie prawo do kontroli zajęć prowadzonych w ramach projektu.
17. Wykonawca poinformuje uczestników o jego współfinansowaniu ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach Funduszy Europejskich dla Rozwoju Społecznego 2021-2027.
18. Wykonawca będzie przestrzegał „Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027”.