



TWÓJ PRZEWODNIK PO MOOW CODE



Co-funded by
the European Union



CC BY-NC-SA 4.0

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi aprobaty dla jej treści, które odzwierciedlają wyłącznie poglądy autorów, a Komisja nie odpowiada za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

"Zasoby MOOW CODE © 2024 stworzone przez Konsorcjum MOOW CODE są licencjonowane na podstawie licencji CC BY-NC-SA 4.0. Aby zobaczyć kopię tej licencji, odwiedź stronę <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



WYTYCZNE

DLA ORGANIZATORÓW





SPIS TREŚCI

KONCEPCJA MOOW	3
1.1. IDEA MOOW W PIGUŁCE	4
1.2. OCZEKIWANE KORZYŚCI, WYNIKI, WPŁYW I OGRANICZENIA	4
1.3. OGRANICZENIA MOOW	10
PRZEGLĄD MOŻLIWOŚCI I ZASOBÓW WYMAGANYCH DO POMYŚLNEGO WDROŻENIA MOOW	11
WYTYCZNE I ZALECENIA ("DOS" I "DON'TS") DOTYCZĄCE PLANOWANIA I WDRAŻANIA MOOW	15
I. FAZA PRZED MOOW	16
II. WYDARZENIE MOOW	24
III. FAZA PO MOOW	27
OCENA RYZYKA WE WDRAŻANIU MOOW	32
I. FAZA PRZED MOOW	33
II. FAZA MOOW	35
III. FAZA PO MOOW	37
KWESTIE BEZPIECZEŃSTWA I PRYWATNOŚCI	41



01

KONCEPCJA MOOW



1.1. Idea MOOW w pigułce

MOOW to wieloaspektowy, synergiczny format cyfrowego uczenia się i współtworzenia w szkolnictwie wyższym. MOOW opiera się na mocnych stronach tradycyjnych MOOC, uniwersyteckich Tygodni Przedsiębiorczości oraz akceleratorów i bootcampów online. Jednak w przeciwieństwie do tych formatów, MOOW oferuje w pełni cyfrowe i wysoce interaktywne środowisko uczenia się, które jest osadzone w sztywnych ramach czasowych (jeden tydzień) i ma na celu ułatwienie rozwoju nowych pomysłów, produktów i rozwiązań poprzez współpracę i współtworzenie.

Główne różnice między MOOC i MOOW są następujące:

1. Osoby uczące się w ramach MOOC uczą się głównie w pojedynkę, a pisemna wymiana zdań między uczniami jest zazwyczaj jedynym formatem interakcji. Dla porównania, uczestnicy MOOW będą współpracować w ramach wysoce interaktywnych i zorientowanych na produkt MOOW Bootcamps, co zaowocuje lepszymi doświadczeniami w zakresie uczenia się i współtworzenia.
2. Uczestnicy MOOC uczą się we własnym czasie i we własnym tempie. W porównaniu do tego, uczestnicy MOOW będą angażować się w określone ramy czasowe ("tydzień"), a tempo jest nadawane poprzez podejście przypominające bootcamp, co skutkuje większym zaangażowaniem uczestników i ostatecznie niższym wskaźnikiem rezygnacji.
3. Uczestnicy MOOC często czują się oderwani od namacalnych rezultatów swojej nauki. Z kolei uczestnicy MOOW wspólnie pracują nad możliwymi do wdrożenia pomysłami i widzą, jak są one przekształcane w praktyczne rozwiązania i produkty.

MOOW obejmuje współpracę w stylu Bootcamp, w ramach której uczestnicy opracowują pomysły i prototypy jako rozwiązania rzeczywistych wyzwań, a także publicznie dostępne wydarzenia (wykłady, dyskusje panelowe) dla szerokiej publiczności. Ze względu na uniwersalny format MOOW, uniwersytety mogą wybierać różne tematy dla swoich MOOW, które odnoszą się do różnych palących kwestii społecznych. Strategicznym aspektem MOOW Bootcamp jest orientacja na przedsiębiorczość i rozwiązywanie problemów.

MOOW Bootcamp umożliwi studentom, nauczycielom, programistom i przedsiębiorcom wspólną pracę nad innowacyjnymi rozwiązaniami (koncepty pomysłów, prototypy i / lub tzw. MVP czyli „Minimum Viable Product”) w formie cyfrowej.

1.2. Oczekiwane korzyści, wyniki, wpływ i ograniczenia

MOOW przyniosą wymierne rezultaty - nowe pomysły, prototypy i/lub MVP, które zostaną wdrożone przez uczestników w pełni cyfrowym środowisku i które odniosą się do różnych palących kwestii społecznych. W ten sposób generowanie, prototypowanie, wdrażanie (i ewentualnie komercjalizacja) nowych pomysłów i produktów wynikających ze współpracy w ramach MOOW.

Kluczowymi rezultatami uczestnictwa w MOOW jest generowanie pomysłów, prototypowanie i wdrażanie w cyfrowym środowisku współpracy. Oczekujemy, że każdy MOOW przyniesie co najmniej 4-6 pomysłów lub produktów. Wyniki MOOW nie ograniczają się do konkretnych obszarów akademickich: mogą być stosowane w celu rozwiązania szerokiego zakresu pilnych kwestii w szkolnictwie wyższym i społeczeństwie. Wyniki, takie jak materiały opracowane na potrzeby organizacji MOOW i platformy, będą dostępne do użytku niekomercyjnego.

Oczekuje się, że bezpośrednie i pośrednie oddziaływanie będzie miało wiele poziomów: wpływ na uczniów i nauczycieli generowany przez działania projektowe; wpływ wynikający ze współpracy między uczestniczącymi organizacjami i ich personelem administracyjnym; wpływ osiągnięty poprzez rozpowszechnianie wyników MOOW poza organizatorami projektu. Ponadto MOOW będzie generować wpływ na poziomie lokalnym/regionalnym, krajowym i europejskim.

Uczestnictwo w MOOW wzmocni kadrę uniwersytecką w zakresie nowych kompetencji. Ponieważ działania MOOW angażują studentów i nauczycieli oraz ułatwiają opracowywanie unikalnych, gotowych rozwiązań, nauczyciele, którym często brakuje niezbędnego zrozumienia i umiejętności technicznych do wdrożenia ulepszeń cyfrowych w prowadzonych przez nich kursach, będą mieli możliwość podniesienia swoich kompetencji. W ten sposób doświadczenie MOOW będzie miało trwały wpływ na cyfrowe uczenie się i praktyki nauczania w instytucjach szkolnictwa wyższego. Pozwoli również nauczycielom podnieść kwalifikacje w zakresie projektowania innowacyjnych rozwiązań.

Studenci zdobędą praktyczne, zbywalne umiejętności w zakresie kreatywności. Skorzystają ze wspólnej współpracy z przedsiębiorcami i nauczycielami oraz zdobędą umiejętności w zakresie tworzenia i rozwijania pomysłów. Będą mieli możliwość tworzenia pomysłów koncepcyjnych, prototypów lub MVP. MOOW pozwoli im również na dywersyfikację i poszerzenie sieci kontaktów zawodowych.

Konkretne korzyści dla tych i innych grup przedstawiono w poniższej tabeli:

	Uczestnicy - studenci	Uczestnicy szkoleń	Personel administracyjny i pomocniczy uniwersytetu	Instytucje szkolnictwa wyższego	Inni interesariusze
Wspieranie transformacji cyfrowej i innowacji w szkolnictwie wyższym	<ul style="list-style-type: none"> większy dostęp do innowacyjnych cyfrowych formatów nauczania w szkolnictwie wyższym 	<ul style="list-style-type: none"> zwiększone możliwości współtworzenia z uczniami i odkrywania nowych cyfrowych metod nauczania 	<ul style="list-style-type: none"> uprawnienia do stosowania, zarządzania i wspierania wielkoskalowych, wieloaspektowych, innowacyjnych formatów edukacji cyfrowej 	<ul style="list-style-type: none"> zwiększona zdolność instytucjonalna do transformacji cyfrowej zwiększony potencjał instytucjonalny w zakresie innowacyjnych cyfrowych formatów uczenia się i współpracy 	
Promowanie przedsiębiorczości, tworzenie produktów oraz wiedzy i praktyk w zakresie zarządzania projektami wśród studentów, nauczycieli i pracowników uniwersytetu	<ul style="list-style-type: none"> zwiększenie kompetencji w zakresie przedsiębiorczości, rozwiązywania problemów, rozwoju produktu i zarządzania projektami większe możliwości uczenia się od prawdziwych praktyków, przedsiębiorców i ekspertów rozszerzenie sieci kontaktów zawodowych i 	<ul style="list-style-type: none"> lepsze zrozumienie innowacyjnych metod i podejść do szkoleń ukierunkowanych na przedsiębiorczość możliwości angażowania studentów poprzez cyfrowe uczenie się i współtworzenie umożliwienie uczestnikom generowania i opracowywania nowatorskich pomysłów oraz przekształcania ich w konkretne rozwiązania i produkty 	<ul style="list-style-type: none"> poszerzenie wiedzy i praktyczne zrozumienie innowacyjnych formatów cyfrowego uczenia się i współpracy w szkolnictwie wyższym 	<ul style="list-style-type: none"> lepsze zapewnianie umiejętności przekrojowych: przedsiębiorczość, rozwiązywanie problemów, rozwój produktu i inne 	<ul style="list-style-type: none"> dostęp do innowacyjnych rozwiązań (pomysłów, prototypów, MVP), które są gotowe do wykorzystania i wdrożenia przez biznes; nowe przedsięwzięcia typu start-up otwierane przez uczestników MOOW

	Uczestnicy - studenci	Uczestnicy szkoleń	Personel administracyjny i pomocniczy uniwersytetu	Instytucje szkolnictwa wyższego	Inni interesariusze
	<p>poprawa perspektyw kariery</p> <ul style="list-style-type: none"> • zdobyli doświadczenie w tworzeniu pomysłów, prototypów lub MVP do wykorzystania na uniwersytetach i poza nimi • umożliwienie uczestnikom generowania i opracowywania nowatorskich pomysłów oraz przekształcania ich w konkretne rozwiązania i produkty 				
Wspieranie powiązań między uniwersytetami a społeczeństwem w erze cyfrowej					<ul style="list-style-type: none"> • zwiększone możliwości i lepsze perspektywy współpracy między uniwersytetami a przedsiębiorstwami oraz połączonego uczenia się i szkolenia

	Uczestnicy - studenci	Uczestnicy szkoleń	Personel administracyjny i pomocniczy uniwersytetu	Instytucje szkolnictwa wyższego	Inni interesariusze
Rozwijanie i wzmacnianie zdolności instytucjonalnych do organizowania cyfrowych wydarzeń edukacyjnych, które są wieloaspektowe, innowacyjne i zorientowane na wyniki.			<ul style="list-style-type: none"> • zwiększone kompetencje przekrojowe (myślenie przedsiębiorcze, zarządzanie projektami, komunikacja i praca zespołowa) • nowe kompetencje i możliwości w zakresie planowania i realizacji cyfrowych wydarzeń uniwersyteckich 	<ul style="list-style-type: none"> • Zwiększona zdolność instytucjonalna do organizowania wydarzeń cyfrowych na dużą skalę 	
Wspieranie międzywydziałowej i instytucjonalnej współpracy, partnerstwa i dzielenia się wiedzą w zakresie edukacji cyfrowej	<ul style="list-style-type: none"> • nowe kontakty i możliwości współpracy ze studentami z innych uczelni • wspieranie i wzbogacanie relacji uczeń-nauczyciel 	<ul style="list-style-type: none"> • nowe kontakty i możliwości współpracy z pracownikami z innych uczelni • wspieranie i wzbogacanie relacji uczeń-nauczyciel 	<ul style="list-style-type: none"> • nowe kontakty i możliwości współpracy z kolegami z innych uczelni 	<ul style="list-style-type: none"> • wzmocniona współpraca i partnerstwa między wydziałami, jednostkami akademickimi i instytucjami w zakresie edukacji cyfrowej 	
Rozwój cyfrowego uczenia się opartego na współpracy w szkolnictwie wyższym	<ul style="list-style-type: none"> • rozwój umiejętności w zakresie stosowanego uczenia się cyfrowego i współtworzenia, umiejętności ICT 	<ul style="list-style-type: none"> • rozwój umiejętności w zakresie stosowanego uczenia się cyfrowego i współtworzenia, umiejętności ICT 	<ul style="list-style-type: none"> • rozwój umiejętności w zakresie stosowanego uczenia się cyfrowego i współtworzenia, umiejętności ICT 		

POZIOM ORGANIZACYJNY

Organizacje współpracujące w ramach MOOW:

- zwiększą swoją zdolność do napędzania cyfrowej transformacji i innowacji w swoich instytucjach;
- poprawią wizerunek publiczny jako uczestników Ruchu MOOW;
- zdobędą kompetencje w zakresie zarządzania projektami;
- rozszerzą relacje z interesariuszami;
- będą wspierać współpracę międzynarodową.

POZIOM LOKALNY/REGIONALNY

Oczekuje się, że MOOW wywoła „efekt domina” w regionie. Inne lokalne i regionalne uniwersytety podejmą działania w celu wspierania zmian cyfrowych i rozwoju nowych rozwiązań cyfrowych w nauczaniu, uczeniu się i współpracy poprzez zdobywanie wiedzy i od uniwersytetu goszczącego MOOW. Dzięki wzmocnionej Trzeciej Misji uczelni i zwiększonemu zaangażowaniu między uniwersytetami a lokalnymi interesariuszami, MOOW będą miały również wpływ na lokalną gospodarkę. Ponadto MOOW przyniosą korzyści lokalnej gospodarce, ponieważ wprowadzą innowacje cyfrowe w edukacji i szkoleniach oraz będą zachęcać do przedsiębiorczości technologicznej. Uczestnicy MOOW Bootcamps mogą zdecydować się na karierę jako przedsiębiorcy technologiczni, innowatorzy lub w sektorach opartych na innowacjach. Może to zapewnić lokalnej gospodarce impuls w zakresie dywersyfikacji i innowacji.

POZIOM KRAJOWY

Podobne skutki mogą wystąpić na poziomie krajowym. Uniwersytety w całym kraju będą mogły uczyć się od instytucji goszczących MOOW, a uczestnicy MOOW mogą wnieść wkład w gospodarkę krajową dzięki swoim nowym umiejętnościom, perspektywom, pomysłom i produktom. Inne skutki oczekiwane na poziomie krajowym obejmują (1) zwiększenie świadomości decydentów na temat znaczenia MOOW i innowacyjnej edukacji cyfrowej; (2) rozwój koncepcji, metodologii, form i praktyk szkolnictwa średniego, zawodowego i edukacji dorosłych inspirowanych MOOW (3) poprawę konkurencyjności i wizerunku krajowych systemów szkolnictwa wyższego. Ponadto pomysły, prototypy i MVP opracowane podczas pilotażowych Bootcampów będą dostępne do wykorzystania przez inne instytucje w kraju i poza jego granicami. Wpływ na poziomie krajowym jest szczególnie zauważalny, ponieważ wiele wyników Bootcampów będzie dostarczanych w lokalnym języku i będzie dostosowanych do lokalnych warunków.

POZIOM EUROPEJSKI

MOOW CODE będzie miał wpływ na następujące obszary: (1) wzmocniona współpraca między instytucjami w całej Europie w zakresie edukacji cyfrowej; (2) wzmocnione horyzontalne sieci zawodowe wśród pracowników uniwersytetów zaangażowanych w organizację i wdrażanie MOOW; (3) ponowne przemyślenie ról uczniów i nauczycieli, którzy odchodzą od tradycyjnych ról i stają się współtwórcami procesu uczenia się. Projekt przyczyni się również do realizacji priorytetów i celów polityki określonych w dokumentach i inicjatywach UE, w tym w Planie działania UE w dziedzinie edukacji cyfrowej (promowanie rozwoju przedsiębiorstw cyfrowych i ułatwianie wdrażania technologii cyfrowych w edukacji), odnowionej Agendzie UE dla szkolnictwa wyższego (zwalczanie niedopasowania umiejętności w zakresie gotowości cyfrowej pracowników uniwersytetów i studentów, wspierane przez najnowocześniejsze technologie i otwarte projekty edukacyjne), inicjatywie HEI (promowanie cyfrowego nauczania i uczenia się z naciskiem na innowacje i przedsiębiorczość).

1.3. Ograniczenia MOOW

Główne ograniczenie MOOW wynika z jego tygodniowej długości. Jest to stosunkowo krótki czas, aby (1) nauczyć studentów tworzenia pomysłów i niektórych aspektów zdrowia psychicznego lub zrównoważonego rozwoju w edukacji cyfrowej oraz (2) w pełni rozwinąć koncepcję pomysłu / produktu w tak krótkim czasie. Z drugiej strony, studenci często nie chcą uczestniczyć w dłuższych kursach.

Drugie ograniczenie związane jest z modułem samokształcenia. Oczekuje się, że studenci będą zdobywać wiedzę z prezentowanych źródeł, aby efektywnie pracować w zespole i współpracować z nauczycielami i przedsiębiorcami. Wymaga to od studentów samodyscypliny.

Kolejne ograniczenie wynika z internetowych form kontaktu. Chociaż nauczanie i współpraca online mogą być bardzo korzystne, wpływa to na dynamikę grupy. Zaangażowanie i więzi między członkami zespołu są bardziej ograniczone niż w przypadku pracy i współpracy osobistej. Narzędzia do zarządzania pracą zespołową nie mogą dokładnie odzwierciedlać energii rzeczywistych działań.

Przyjazna dla użytkownika i niezawodna technologia ma kluczowe znaczenie dla powodzenia MOOW. Jednak każda technologia nie jest w 100% niezawodna. Niektóre awarie mogą wystąpić w dowolnym punkcie systemu. Może to być problem z serwerem, problemy z komputerami uczniów lub połączeniem internetowym.



02

PRZEGLĄD MOŻLIWOŚCI I ZASOBÓW
WYMAGANYCH DO POMYŚLNEGO
WDROŻENIA MOOW



Sukces MOOW zależy od poziomu poniższych możliwości i zasobów:

2.1 Możliwości - umiejętności

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Zespół organizacyjny	<ul style="list-style-type: none"> umiejętności zespołu powinny obejmować: opracowywanie programów, planowanie działań, angażowanie uczniów/nauczycieli/mówców/ekspertów/gości, tworzenie relacji z partnerami i interesariuszami, marketing, komunikację i budowanie zasięgu, aby móc przygotować, zorganizować i wdrożyć MOOW.
Moderatorzy	<ul style="list-style-type: none"> moderatorzy muszą zostać przeszkoleni w zakresie celów MOOW, platformy oraz narzędzi i działań z MOOW Playbook do nauki i współtworzenia Bootcamp. Ich pozytywne nastawienie do technologii ma wpływ na efekty uczenia się uczniów. Powinni również być w stanie prezentować interaktywne style nauczania, zachęcając do interakcji między uczniami i instruktorem.

2.2 Wymagania technologiczne

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jakie funkcje powinien mieć serwer?	<ul style="list-style-type: none"> wirtualny fizyczny
Jakie powinno być połączenie internetowe?	<ul style="list-style-type: none"> szybki internet szerokopasmowy dobrej jakości routery i punkty dostępowe
Jakie funkcje powinna posiadać przeglądarka internetowa?	<ul style="list-style-type: none"> Microsoft Edge v.105.0.1343.33 i nowsze Google Chrome Mozilla Firefox Safari
Jakie funkcje powinny mieć komputery osobiste używane przez uczestników MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> Kamera internetowa 2 Mb Dysk SSD M.2 PCIe 512 GB Procesor - np. Intel i5 8 lub nowszy Pamięć RAM 16 Gb DDR4 Połączenie Wi-Fi Wbudowane głośniki stereo Wbudowane dwa mikrofony Przekątna ekranu 15,6"

2.3 Funkcje komunikacyjne

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jakie są potrzeby sieci internetowej?	<ul style="list-style-type: none"> • konfiguracja sieci powinna umożliwiać zarówno wymianę synchroniczną, jak i asynchroniczną; • studenci powinni mieć wygodny dostęp (np. zdalny); • sieć powinna wymagać minimalnego czasu na wymianę dokumentów
Od czego zależy dobra jakość interfejsu?	<ul style="list-style-type: none"> • łatwy w użyciu - wysokiej jakości interfejs użytkownika składa się z niezbędnych elementów, które są logiczne i związane • prostota - ograniczenie interfejsu do elementów, które są niezbędne dla użytkownika. Nie dodawaj elementów tylko po to, aby nakarmić swoje ego, ale raczej skup się na jakości doświadczenia użytkownika • spójność - zachowanie języku, układu i projektu w całym interfejsie. W ten sposób ułatwi się użytkownikom zrozumienie sposobu działania, zwiększy ich wydajność i poprawi wrażenia użytkownika. • przejrzysta nawigacja - tworzenie przejrzystych i związanych etykiet dla przycisków i działań. Im łatwiejsze do odczytania są etykiety, nawigacja i treść, tym łatwiej użytkownikom zrozumieć, co mają zrobić. • wizualna hierarchia - kontrast między różnymi rozmiarami, kolorami i rozmieszczeniem elementów powinien współgrać ze sobą, aby zapewnić jasne zrozumienie interfejsu i tego, co użytkownik powinien zrobić. Dobrze zaprojektowana hierarchia wizualna zmniejsza wrażenie złożoności i pomaga użytkownikom w wykonywaniu ich zadań. • responsywność – użytkownicy muszą wiedzieć, co się dzieje i że ich wysiłek włożony w zaangażowanie się w interfejs został zrozumiany. Na przykład utwórz odpowiedź, aby poinformować ich, że pomyślnie nacisnęli przycisk lub utwórz pasek postępu, aby poinformować użytkowników, że łąduje się następny ekran, aby nie zakładali, że się zaciął. • ogólna funkcjonalność - należy rozważyć czynności i zadania, które użytkownicy będą najczęściej wykonywać, a następnie usprawnić proces, aby każdy z nich był jak najszybszy i jak najłatwiejszy dla użytkowników. Zastanów się dokładnie, jakich funkcji potrzebuje i jakie cele próbują osiągnąć użytkownicy. Zamiast po prostu tworzyć listę miejsc, w których użytkownicy mogą się poruszać, zastanów się, co użytkownicy będą chcieli zrobić i pomóż im ułatwić te działania poprzez swój projekt.

Na czym polega bogactwo technologii?	<ul style="list-style-type: none">• wszechstronne narzędzia komunikacji – umożliwiają zarówno komunikację synchroniczną (w czasie rzeczywistym), jak i asynchroniczną (z opóźnieniem).• obsługuje różne elementy dydaktyczne - tekst, grafikę, komunikaty audio i wideo.• interaktywność - zdolność do zaangażowania poprzez zapewnienie szybkiej, atrakcyjnej interakcji i informacji zwrotnej dla uczniów• prezentacja materiałów edukacyjnych oparta na problemach
Jakie są cechy dobrych narzędzi komunikacyjnych?	<ul style="list-style-type: none">• wspieranie interakcji między nauczycielami i uczniami (np. e-mail, czat)• narzędzia społecznościowe (media społecznościowe, np. Facebook)• narzędzia w nauczaniu online (platformy umożliwiające współtworzenie i współpracę, np. Mural, Microsoft Whiteboard, Google Jamboard)• Help Desk - najlepszy sposób na pomoc studentom
Jakie powinny być przydatne udogodnienia technologiczne w komunikacji z uczniami?	<ul style="list-style-type: none">• zasoby offline i online - mogą obejmować np. papierowy podręcznik wspierający naukę lub opcję pomocy dla studentów, którzy potrzebują bezpośredniego wsparcia, takiego jak terminologia i słowniczek.• zasoby ludzkie - np. użytkownicy-eksperci, trenerzy udzielający pomocy technicznej i porad



03

WYTYCZNE I ZALECENIA ("DOS" I
"DON'TS") DOTYCZĄCE
PLANOWANIA I WDRAŻANIA MOOW



Praktyczne wytyczne i zalecenia ("dos" i "don't") zostały przedstawione dla uczelni wyższych do rozważenia przy planowaniu i wdrażaniu MOOW. Zalecenia te obejmują takie tematy jak:

- a. wybór motywu MOOW,
- b. zaangażowanie interesariuszy,
- c. komunikacja wewnętrzna i zewnętrzna,
- d. kontrola jakości
- e. ocena ryzyka we wdrażaniu MOOW, a także kwestie bezpieczeństwa i prywatności

Można wyróżnić trzy główne fazy MOOW:

- I. Faza przed MOOW
- II. Wydarzenie MOOW
- III. Faza post-MOOW

I. Faza przed MOOW

Ten krok jest kluczowy, aby upewnić się, że kluczowe elementy MOOW są dostępne w czasie wydarzenia. W szczególności faza przed MOOW odnosi się do ośmiu głównych elementów:

1. Studenci, którzy będą współpracować przy projekcie;
2. Personel, tj. nauczyciele akademicki i pracownicy administracyjni oraz ich wiedza i umiejętności, znaczenie, jakie przypisują projektowi.;
3. Interesariusze zewnętrzni, tj. praktycy biznesowi i ich potrzeby;
4. Tematy, nad którymi będziemy pracować w ciągu tygodnia, co powinno zaowocować pomysłem/PRV;
5. Wspólna współpraca studentów i moderatorów;
6. Aspekty techniczne, tj. technologie dostępne dla ich użytkowników;
7. Komunikacja;
8. Kwestie jakości.

Poniższa tabela zawiera listę kontrolną dla fazy poprzedzającej MOOW.

Elementy sprzed MoOW	Aspekty do rozważenia
Uczestnicy	<ul style="list-style-type: none"> Jaki jest poziom zainteresowania uczniów MOOW? Kogo rekrutować? Ilu uczestników powinno zostać wybranych? Jak rekrutować studentów? Kiedy rozpocząć rekrutację? Jak zaangażować uczniów?
Nauczyciele	<ul style="list-style-type: none"> Jaka jest wiedza zawodowa nauczycieli akademickich, która może mieć wpływ na wybór tematu? Jakie jest podejście nauczycieli akademickich do projektu? Kogo rekrutować? Jak zaangażować pracowników?

Zespół organizacyjny	<ul style="list-style-type: none"> • Kto powinien być członkiem zespołu organizacyjnego MOOW? • Jak rekrutować członków zespołu organizacyjnego MOOW? • Jakie powinny być obowiązki zespołu? • Jak przygotować zespół?
Eksperti zewnętrzni	<ul style="list-style-type: none"> • Kogo zaprosić do współpracy? • Jak zaprosić ekspertów zewnętrznych do udziału? • Jak zaangażować ekspertów?
Tematy	<ul style="list-style-type: none"> • Jakie tematy są interesujące dla uczniów? • Jakie tematy są interesujące dla zewnętrznych interesariuszy? • Jakie są możliwości uniwersytetu, które decydują o wyborze tematu?
Aspekty techniczne	<ul style="list-style-type: none"> • Jakie powinny być możliwości techniczne uniwersytetu? • Jakie powinny być możliwości techniczne studentów i interesariuszy?
Komunikacja	<ul style="list-style-type: none"> • Jak można promować wydarzenie MOOW wśród uczniów, nauczycieli i interesariuszy? • Jak komunikować się z uczniami? • Co powinno zawierać zaproszenie na warsztaty?
Jakość	<ul style="list-style-type: none"> • Jak ocenić satysfakcję z MOOW? • Jak oceniać wyniki MOOW?

Uczestnicy

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jaki jest poziom zainteresowania uczniów MOOW?	<p>Identyfikacja studentów potencjalnie zainteresowanych MOOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Możesz np. wziąć pod uwagę wcześniejsze doświadczenia swojej instytucji w podobnych wydarzeniach. • Możesz poprosić nauczycieli, których chcesz zaangażować w realizację projektu, o uznanie zadeklarowanego zainteresowania podczas zajęć. • Inną sugerowaną możliwością jest przeprowadzenie krótkiej ankiety za pośrednictwem mediów społecznościowych uniwersytetu. • Próba dotarcia z informacją o MOOW do innych uniwersytetów w celu rekrutowania części uczestników spoza uniwersytetu.
Kogo rekrutować?	<ul style="list-style-type: none"> • Rekrutacja powinna mieć charakter inkluzywny, bez dyskryminacji ze względu na płeć, wiek, pochodzenie etniczne, przekonania religijne itp. W MOOW mogą uczestniczyć zarówno studenci studiów licencjackich, jak i magisterskich.

	<ul style="list-style-type: none"> Wszyscy studenci zainteresowani wydarzeniem powinni mieć równe szanse na dołączenie do kursu. Najbardziej zainteresowaną grupą w projekcie mogą być studenci, którzy planują rozpocząć własną działalność gospodarczą i uczęszczają na takie kursy jak przedsiębiorczość biznesowa. Uniwersytet może również podjąć decyzję o włączeniu MOOW do programu rozwoju talentów.
Ilu uczestników powinno zostać wybranych?	<ul style="list-style-type: none"> Co najmniej 15 uczestników powinno ukończyć MOOW. Z tego powodu wybierz 20-25 uczestników i zaangażuj w MOOW co najmniej 18 osób, mając listę rezerwową.
Jak rekrutować studentów?	<ul style="list-style-type: none"> Dedykowaną formą procesu rekrutacji jest Impact Day dla uczniów i nauczycieli. Standardowy Impact Day to 2-3 godzinna sesja fizyczna lub online składająca się z prezentacji i interaktywnych zajęć. Należy stworzyć formularz zgłoszeniowy, który powinien zawierać informacje o kierunku studiów, ale także motywację do udziału w wydarzeniu MOOW.
Kiedy rozpocząć rekrutację?	<ul style="list-style-type: none"> Impact Day odbędzie się na każdym uniwersytecie 2-4 tygodnie przed uruchomieniem MOOW. Druga forma rekrutacji powinna rozpocząć się w tym samym czasie.
Jak zaangażować uczniów?	<ul style="list-style-type: none"> Po ukończeniu kursu może zostać wydany wspólny certyfikat. Inną możliwością jest zdobycie punktów ECTS za udział w MOOW.

Nauczyciele

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Kogo rekrutować?	<ul style="list-style-type: none"> Nauczyciele na różnych etapach kariery (doktoranci, doktorzy, profesorowie) będą mieli możliwość uczestniczenia w projekcie. Rekrutacja może opierać się na zainteresowaniach badawczych nauczycieli. W przypadku dużej zgodności z obszarem tematycznym można oczekiwać najlepszych wyników.
Jak zaangażować pracowników?	<ul style="list-style-type: none"> Oprócz rekompensaty należy zapewnić wspólną certyfikację udziału w projekcie.

Zespół organizacyjny

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Kto powinien być członkiem zespołu organizacyjnego MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Zespół będzie składał się głównie z pracowników uczelni, którzy wzięli udział w warsztatach (PR3), a przewodniczyć mu będzie zazwyczaj członek kadry kierowniczej wyższego szczebla. • Należy zatrudnić 5-7 członków, którzy będą pracować nad przygotowaniem i wdrożeniem MOOW. • Oczekuje się, że wiodącą jednostką akademicką będzie ta, która ma doświadczenie w temacie MOOW (zdrowie psychiczne lub zrównoważony rozwój cyfrowy). • Ponadto w skład zespołu organizacyjnego powinni wchodzić przedstawiciele: (1) jednostki zajmującej się edukacją biznesową i/lub przedsiębiorczością, (2) zespołu ds. edukacji cyfrowej lub innowacji cyfrowych, (3) akceleratora uniwersyteckiego lub podobnego programu wsparcia biznesowego. • Uczelnie partnerskie dołożą wszelkich starań, aby zapisać uczestników, którzy wykazują silny potencjał w zakresie przedsiębiorczości i przyszłości oraz są zaangażowani w rozwój innowacji w szkolnictwie wyższym.
Jak rekrutować członków zespołu organizacyjnego MOOW?	<p>Zespół powinien zostać zrekrutowany w miesiącach 10-12 projektu. Chociaż każda uczelnia może opracować własną strategię rekrutacji, można wykorzystać następujące pomysły:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogłoszenie otwartego zaproszenia do działu w celu ogłoszenia rekrutacji, • Konsultacje z dziekanami wydziałów i kierownikami programów, dyrektorami ośrodków szkoleniowych i innymi kierownikami jednostek akademickich oraz pozyskiwanie ich porad i wsparcia.
Jakie powinny być obowiązki zespołu?	<p>Konieczne jest podjęcie decyzji, kto co powinien robić w zakresie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definiowanie programu MOOW, • Wybranie i przygotowanie działań i narzędzi, • Uruchomienie platformy MOOW, • Zorganizowanie Impact Day przed uruchomieniem projektu / rekrutacja uczniów, nauczycieli i ekspertów zewnętrznych • Zarządzanie komunikacją/mediami społecznościowymi • Konfiguracja rejestracji • Uzyskiwanie zezwoleń dotyczących prywatności

Eksperci zewnętrzni

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Kogo zaprosić do współpracy?	Eksperci zewnętrzni odgrywają znaczącą rolę, ponieważ uczestniczą w: (1) dniach wpływu, których celem jest rekrutacja studentów i pracowników oraz (2) są moderatorami podczas MOOW. Powinni to być deweloperzy i przedsiębiorcy posiadający wiedzę i osiągnięcia w tematach związanych z MOOW.
Jak zaprosić ekspertów do udziału?	Identyfikacja ekspertów potencjalnie zainteresowanych MOOW: <ul style="list-style-type: none"> • Możesz korzystać z bazy danych partnerów uniwersyteckich, • Możesz skontaktować się ze stowarzyszeniami biznesowymi, organizacjami pozarządowymi, • Drugim źródłem są absolwenci uczelni.
Jak zaangażować ekspertów?	Eksperci mogą skorzystać z udziału w projekcie poprzez: <ul style="list-style-type: none"> • Rozwiązanie ich praktycznego problemu za pośrednictwem MOOW, • Uznanie ich uczestnictwa za część ich strategii odpowiedzialności społecznej, • Wypłata wynagrodzenia z funduszu na zarządzanie.

Tematy

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jakie tematy są interesujące dla uczniów?	<ul style="list-style-type: none"> • Przemysł, których studentów – z jakich kierunków studiów – warto zaangażować w MOOW (np. biznes i ekonomia, prawo, opieka zdrowotna itp.). • Zastanów się, jakie mogą być motywy uczestnictwa studentów w MOOW. Być może chcą zdobyć określoną wiedzę lub umiejętności (np. założenie firmy, poprawa zdrowia psychicznego itp.). • Możesz rozważyć, jakie tematy będą ważne dla ich przyszłego życia zawodowego i osobistego (np. równowaga między życiem zawodowym a prywatnym, dobre samopoczucie, uważność). • Sprawdź, jakie ważne tematy są ostatnio popularne i żywo dyskutowane w mediach społecznościowych (np. popularyzacja pracy zdalnej, zmiany klimatyczne, kryzys energetyczny i jego konsekwencje). • Możesz także po prostu zapytać studentów, których chcesz zaangażować w MOOW, o tematy, które byłyby dla nich

	interesujące, na przykład przeprowadzając krótkie ankiety za pośrednictwem poczty elektronicznej lub mediów społecznościowych lub bezpośrednio podczas zajęć.
Jakie tematy są interesujące dla zewnętrznych interesariuszy?	<ul style="list-style-type: none"> • Rozważ wyzwania, przed którymi stoją interesariusze zaangażowani w wydarzenie MOOW (np. często występujące problemy w firmach lub w administracji publicznej, trudności lokalnej społeczności). • Jasne określenie obszaru wiedzy ekspertów zewnętrznych, którzy będą zaangażowani w prowadzenie MOOW (np. innowacje, rozwój biznesu lub produktu, zarządzanie jakością, zrównoważony rozwój, zdrowie psychiczne). • Zastanów się, jakie są problemy lokalnej społeczności (np. ubóstwo, wysoka stopa bezrobocia na lokalnym rynku pracy, brak odpowiedniej infrastruktury) lub całej ludzkości (np. pandemii, globalne ocieplenie, terroryzm).
Jakie są możliwości uniwersytetu, które decydują o wyborze tematu?	<ul style="list-style-type: none"> • Jasno określ profil swojej instytucji - jaka jest główna domena jej działalności (np. nauki ścisłe, humanistyczne lub społeczne). • Zastanów się, jaki jest obszar specjalizacji pracowników uniwersyteckich, którzy wezmą udział w MOOW (np. ekonomia, rolnictwo, energetyka, inżynieria mechaniczna, biotechnologia). • Możesz również wziąć pod uwagę wcześniejsze doświadczenia Twojej instytucji w podobnych wydarzeniach - jakie wydarzenia zostały, a jakie nie zostały przeprowadzone na Twojej uczelni.

Aspekty techniczne

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jakie powinny być możliwości techniczne uniwersytetu?	<ul style="list-style-type: none"> • Zapoznaj się z wymaganiami technicznymi platformy MOOW na kilka tygodni przed głównym wydarzeniem. • Sprawdź, czy Twoja instytucja posiada urządzenia komputerowe spełniające wymagania platformy, na przykład odpowiednie parametry techniczne, system operacyjny i aktualną wersję przeglądarki internetowej. • Sprawdź, czy Twoja uczelnia posiada odpowiednią infrastrukturę sieciową, która zapewnia nieprzerwany dostęp do Internetu. • Sprawdź, czy Twoja uczelnia dysponuje wystarczającą ilością miejsca na serwerze potrzebną do uruchomienia platformy. • Zapoznaj się z instrukcją obsługi platformy dostarczoną przez

	<p>jej administratora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zastanów się, kto mógłby być odpowiedzialny (kto ma odpowiednią wiedzę) za administrowanie platformą w Twojej instytucji i wyznacz tę osobę. • Przetestuj platformę przed głównym wydarzeniem. Jeśli nie działa, skontaktuj się z administratorem platformy.
Jakie powinny być możliwości techniczne studentów i interesariuszy?	<ul style="list-style-type: none"> • Rozważ, czy studenci i interesariusze mają odpowiednie umiejętności do obsługi systemu i przeglądarki internetowej wymaganej przez platformę. • Przedstawienie studentom i interesariuszom wymagań platformy. • Upewnij się, że urządzenia komputerowe interesariuszy spełniają wymagania platformy. Jeśli nie, możesz udostępnić im swoje urządzenia. • Zastanów się, czy uczniowie mają dostęp do urządzeń spełniających wymagania platformy. Jeśli nie, możesz zaoferować im bezpłatny dostęp do sprzętu, na przykład w salach lekcyjnych. • Poproś uczniów i interesariuszy o przetestowanie platformy przed głównym wydarzeniem. • Poproś uczniów i interesariuszy o zapoznanie się z instrukcją obsługi platformy dostarczoną przez jej administratora.

Komunikacja

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jak można promować wydarzenie MOOW wśród uczniów, nauczycieli i interesariuszy?	<ul style="list-style-type: none"> • Potrzebne są strategie push, aby dotrzeć do uczniów z informacjami o MOOW. Możesz użyć takie narzędzia, jak: <ul style="list-style-type: none"> • e-biuletyn • mailing • Facebook, Twitter itp. • Można również skorzystać z innych sposobów, takich jak tablica informacyjna lub drukowany biuletyn, ale ich skuteczność jest zwykle niższa.
Jak komunikować się z uczniami?	<ul style="list-style-type: none"> • Zaangażowana dodatkowa komunikacja (poza procesem rekrutacji) ze strony zespołu organizacyjnego i nauczycieli będzie potrzebna w formie: <ul style="list-style-type: none"> • e-maile, • spotkania online z zainteresowanymi grupami studentów,

	<ul style="list-style-type: none"> • spotkania twarzą w twarz. • Uczniowie muszą być informowani o: <ul style="list-style-type: none"> • korzyściach z uczestnictwa w MOOW, • strukturze kursu, • potrzebnym przygotowaniu.
Co powinien obejmować plan komunikacji?	<ul style="list-style-type: none"> • Przygotuj tekst promocyjny - uwzględnij tytuł, datę, godzinę, temat, prelegentów, informacje o rejestracji i w razie potrzeby wskazówki krok po kroku, dane osoby kontaktowej w przypadku pytań oraz hashtag do udostępnienia. Pomyśl o wszystkich kanałach/odbiorcach i stwórz teksty dostosowane do każdego z nich. • Przygotuj tekst strony rejestracyjnej - uwzględnij tekst promocyjny i informacje techniczne ważne dla uczniów biorących udział w MOOW. • Przygotowywanie e-mailowych potwierdzeń, przypomnień i wiadomości uzupełniających. • Przygotowanie krótkiej instrukcji obsługi platformy MOOW

Jakość

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jak ocenić satysfakcję z MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Zarówno dla pracowników, jak i studentów przygotuj kwestionariusz satysfakcji mierzący poziom ich pozytywnych doświadczeń związanych z uczestnictwem w MOOW.
Jak oceniać wyniki MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Dla pracowników uniwersytetu można przygotować ankietę mierzącą poprawę znajomości technologii cyfrowych, rozwiązań i narzędzi; poprawę umiejętności w zakresie zarządzania projektami, rozwiązywania problemów, przedsiębiorczości i umiejętności pracy zespołowej. • Dla uczestników można przygotować ankietę mierzącą: poprawę wiedzy na temat MOOW; poprawę w zakresie zwiększania praktycznej wiedzy na temat technologii cyfrowych, rozwiązań i narzędzi, poprawę w zakresie zwiększania kompetencji w zakresie rozwoju produktu i umiejętności cyfrowej pracy zespołowej, poprawę zainteresowania odkrywaniem możliwości przedsiębiorczych w edukacji cyfrowej, takich jak zakładanie / dołączanie do start-upu EdTech.

II. Wydarzenie MOOW

Celem wydarzenia MOOW jest przedstawienie uczestnikom konkretnego problemu, dostarczenie praktycznych przykładów, a następnie zaproszenie do aktywnego współtworzenia poprzez dyskusje grupowe, działania itp. Wydarzenie nie powinno przypominać wykładu, ale powinno zapewnić praktyczne podejście do tematu i dać czas na dyskusję i interakcję.

Oto proponowany zarys warsztatów:

- Odprawa uczestników;
- Rozpoczęcie pracy - powitanie i wprowadzenie do wyzwania;
- Praca zespołowa - rozwój procesu współtworzenia pomysłów;
- Prezentacja wyników;
- Ocena i zamknięcie.

Planowany termin wydarzenia MOOW powinien uwzględniać dostępność osób (z pracy, spraw prywatnych i innych zajęć), w szczególności ekspertów zewnętrznych zaangażowanych w prowadzenie MOOW. Wydarzenie powinno rozpocząć się w poniedziałek rano i zakończyć w piątek po południu. Czas rozpoczęcia w poniedziałek może być w drugiej części poranka (np. o 10:00), aby dać ludziom więcej czasu na zalogowanie się. Daje to również możliwość rozwiązania pojawiających się problemów technicznych. Zasadnicza praca nad innowacyjnymi pomysłami i rozwiązaniami nie powinna trwać dłużej niż 5 godzin dziennie, ponieważ wyczerpanie psychiczne nie sprzyja kreatywnemu myśleniu i działaniu. Nie zalecamy planowania zajęć na późne popołudnia lub wieczory w dni robocze, a także w soboty lub niedziele. Mogłoby to zniechęcić uczestników do udziału w wydarzeniu.

Faza	Wytyczne
Check-in/ logowanie	<ul style="list-style-type: none"> • Przed uruchomieniem należy odczekać co najmniej 1 godzinę na zalogowanie się i rozwiązanie wszelkich problemów technicznych. • Upewnij się, że zweryfikowano tożsamość wszystkich uczestników. • Zapewnij studentom materiały informacyjne podczas logowania (np. program wydarzenia). • Jeśli będziesz przetwarzać dane osobowe uczestników, poproś o zgodę RODO: uczestnicy powinni zaakceptować warunki RODO dotyczące wykorzystania ich danych osobowych.
Rozpoczęcie	<ul style="list-style-type: none"> • Główne wydarzenie MOOW powinno rozpocząć się od oficjalnego powitania uczestników, a następnie szczegółowej prezentacji programu MOOW. Dobrą praktyką jest również rozpoczęcie od kilku prezentacji online i ćwiczeń ułatwiających. Takie ćwiczenia sprzyjają przełamywaniu lodów i mogą obejmować różne zabawy, w których uczestnicy podzieleni na zespoły przedstawiają się sobie nawzajem w ramach zespołów, określając podstawowe informacje na ich temat, takie jak imię, przynależność, wcześniejsze doświadczenia z tematem MOOW, a także ich oczekiwania związane z udziałem w MOOW. • Temat MOOW powinien być również przedstawiony na początku wydarzenia, w miarę możliwości ze szczegółowymi prezentacjami online od ekspertów lub "właścicieli problemów" (np. współpracująca firma wyjaśniająca częste problemy, przedstawiciele samorządu lokalnego lub

	<p>administracji publicznej demonstrujący trudności lokalnej społeczności lub imigranci opowiadający o swoich doświadczeniach).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weź pod uwagę, że temat MOOW może być dość znajomy dla części uczestników, ale nieznany innym. Dlatego sugerujemy, aby nadać ton prezentacji "z myślą o początkujących". Tym, którzy są zaznajomieni z problemem, nie zaszkodzi podsumowanie i być może ujęcie ich myśli w ramy oczekiwań MOOW. <p>Pamiętaj o tonie głosu i nastroju, jaki nadasz wydarzeniu. Zalecamy, aby być entuzjastycznym i raczej przyjaznym niż surowym. Gdy nastrój jest przyjazny, łatwiej jest przetrwać nieuniknione krople niskiej energii przez długie godziny po południu.</p>
Podczas pracy zespołowej	<ul style="list-style-type: none"> • Zalecamy podzielenie fazy pracy zespołowej na zadania i ćwiczenia, z określonym limitem czasu, po którym może nastąpić nowa faza MOOW, aby praca zespołowa była bardziej wydajna i skoncentrowana. • Pojedyncza aktywność podczas teamworków nie powinna trwać dłużej niż 90 minut, aby uniknąć wyczerpania uczestników. • Poszczególne etapy MOOW mogą być wprowadzane przez wystąpienia online lub prezentacje, które określają problem, wymagania i oczekiwane wyniki. Informacje wprowadzające mogą być dostarczane przez ekspertów lub właścicieli problemu. • Aby uatrakcyjnić wydarzenie MOOW, można wprowadzić do harmonogramu dodatkowe webinaria lub warsztaty: <ul style="list-style-type: none"> - moderowana dyskusja panelowa, - prezentacje z pokazem slajdów lub bez, - dyskusja z wykorzystaniem wcześniej wybranych pytań, - swobodna dyskusja z wykorzystaniem czatu lub funkcji "hands-up" w celu zaangażowania odbiorców, - umożliwienie ludziom zadawania pytań za pośrednictwem narzędzia Q&A. - sesje w mniejszych grupach, z moderatorem w każdej grupie, - warsztaty z wykorzystaniem narzędzi wspierających pracę zespołową, takich jak Trello czy Jambord, - warsztaty z wykorzystaniem Mentimetru i ankiet do interakcji, - warsztaty z wykorzystaniem "zeszytów ćwiczeń", które uczestnicy otrzymują przed wydarzeniem. • Upewnij się, że czas jest utrzymywany w akceptowalnych granicach. • Nie zapominaj o przerwach między zadaniami i fazami. Od czasu do czasu przerwa jest ważna dla kreatywnego i krytycznego myślenia, zwłaszcza jeśli uczestnicy utknęli w swoim myśleniu lub trwającej dyskusji, lub po prostu są wyczerpani psychicznie podczas pracy. Zaplanowane przerwy mogą przełamać rutynę i dać uczestnikom nowy impuls. Przerwa może przybrać formę: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Moment zwołujący</i> - Moment zwołujący to forma przerwy, w której wszyscy uczestnicy wydarzenia spotykają się razem i przeprowadzana jest aktywność energetyzująca lub "latarka" - każda

	<p>osoba mówi coś przez około 30 sekund, wykonując rundę przemówień. Taka aktywność buduje więzi w taki sposób, że wszyscy się wypowiadają, a ludzie słuchają wszystkich - wszyscy zaczynają rozmowę. Na podstawie wystąpień ludzie zainteresowani podobnymi rzeczami mogą łatwiej się odnaleźć. Jest to dobry sposób na uzyskanie obrazu wszystkich zespołów. Uczestnicy mogą uczestniczyć w spotkaniach we wspólnych wirtualnych pokojach.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Lightning talks</i> - Ta forma przerwy to seria "mini-keynotes", w których eksperci prezentują krótkie, 15-minutowe wprowadzenie do swojej dziedziny wiedzy. Tacy eksperci mogą zostać poproszeni o podzielenie się wskazówkami i sztuczkami lub podstawową wiedzą na temat wykonywania czynności, które są cenne dla większości zespołów (np. jak korzystać z jakiegoś narzędzia). Kluczową kwestią jest 15-minutowe wprowadzenie do tematu, a następnie zespoły mogą wypróbować nowe narzędzia i techniki, a być może skontaktować się z ekspertem w celu uzyskania dalszych wskazówek. Lightning talks powinny być zaplanowane z wyprzedzeniem - eksperci muszą zostać wyznaczeni wcześniej. Jeśli nie masz wielu ekspertów, możesz być w stanie znaleźć kilku uczestników, którzy są naprawdę wykwalifikowani w tej czy innej dziedzinie. Po prostu spróbuj wysondować swoich uczestników i zobaczyć, którzy z nich naprawdę znają się na rzeczy. Uczestnicy mogą brać udział w lightning talks w różnych wirtualnych pokojach. • Nie powinieneś mieć nic przeciwko, jeśli nie wszyscy dołączą do przerwy. Niektórzy ludzie lubią nie przerywać, jeśli są skoncentrowani. Pozwól im pracować. • Upewnij się, że eksperci lub inni facylitatorzy są dostępni online, aby odpowiadać na pytania zadawane przez uczestników i dostarczać wskazówek, które nie zostały przekazane na początku MOOW. Mogą oni należeć do grupy właścicieli problemów, wsparcia technicznego lub zespołu organizacyjnego i powinni być w stanie interweniować w pracę zespołu, jeśli zajdzie taka potrzeba. • Upewnij się również, że zespoły zawsze składają się z osób, które mogą pełnić rolę odpowiednich partnerów w interakcjach. • Ponieważ MOOW jest zaplanowany na kilka dni, upewnij się, że uczestnicy otrzymają wsparcie podczas pracy, którą wykonują offline (mogą na przykład chcieć rozwijać pomysły po południu, poza harmonogramem), zanim wrócą do wspólnej pracy na platformie. <p>Upewnij się, że zespoły zawsze mają wszystkie narzędzia i szablony dostępne w środowisku współpracy.</p>
Prezentacje wyników	<ul style="list-style-type: none"> • W tej fazie poszczególne zespoły prezentują wyniki swojej pracy. Każda prezentacja powinna ilustrować główne cechy produktu lub rozwiązania, główne rozważania i uzasadnienia dokonanych wyborów.

	<ul style="list-style-type: none"> Prezentacje mogą być wydarzeniem otwartym, które pozwala szerszej publiczności (osobom, które nie uczestniczyły w pracy zespołowej) obserwować wyniki wysiłków uczestników. Każdy zespół powinien mieć 10-15 minut na prezentację. Dłuższe prezentacje zniechęciłyby inne zespoły i publiczność online, która opuściłaby wydarzenie. Jeśli zespoły miały przygotować prezentację multimedialną, przydatne może być ograniczenie liczby slajdów i określenie ich zawartości (np. 1 slajd na prezentację pomysłu, 1 slajd na specyfikację techniczną itp. Prezentacja wyników może być transmitowana na kanałach mediów społecznościowych. Daje to oddźwięk MOOW, prawdopodobnie przyciągając uwagę partnerów, którzy mogliby wesprzeć rozwój po wydarzeniu.
Ocena i zamknięcie	<ul style="list-style-type: none"> Ocena pomysłów i rozwiązań jest integralną częścią MOOW i ważnym momentem wydarzenia, ponieważ zapewnia zespołom informacje zwrotne, ewentualnie sugerując ulepszenia. Dlatego należy wyznaczyć zespół odpowiedzialny za ocenę wysiłków uczestników. W skład zespołu oceniającego mogą wchodzić eksperci i właściciele problemów. Uczestnicy powinni mieć wystarczająco dużo czasu na ocenę wniosków i przedstawienie swoich motywacji do oceny. <p>Wydarzenie powinno zakończyć się przemówieniem podsumowującym i podziękowaniami dla uczestników, ekspertów, współpracowników i innych moderatorów.</p>

III. Faza po MOOW

Poniższa tabela zawiera listę kontrolną dla fazy post-MOOW.

Elementy post-MOOW	Aspekty do rozważenia
1. Komunikacja	<ul style="list-style-type: none"> Co jest potrzebne do dobrej komunikacji z interesariuszami projektu? Kto ma być odbiorcą informacji? Ile kanałów będzie potrzebnych do dobrej komunikacji wyników projektu? Jak długo będzie trwała komunikacja z interesariuszami? Jakie dane zostaną udostępnione po zakończeniu projektu?
2. Działania na rzecz ostatecznego rozwoju produktu(ów)	<ul style="list-style-type: none"> Jakie rodzaje działań zostaną podjęte po zakończeniu projektu MOOW? Jaki będzie cel tych działań? Jaka będzie rola poszczególnych partnerów na koniec i po zakończeniu projektu? W jaki sposób mają zostać wdrożone wyniki projektu (nowe pomysły, prototypy, MVP)?

3. Testowanie i ocena	<ul style="list-style-type: none"> • Dlaczego działania muszą być testowane i oceniane na koniec projektu MOOW? • Jakich wyników oczekują poszczególne uniwersytety? • Jaka będzie wartość dodana tych działań dla partnerów projektu? • Jakie możliwości wynikają z ukończonego projektu?
-----------------------	--

1. Komunikacja

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Co jest potrzebne do komunikacji, która wzmacnia relacje z interesariuszami projektu?	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa interesariuszy projektu MOOW. • Wykorzystaj wcześniejsze doświadczenia swojej instytucji w podobnych wydarzeniach. • Korzystaj z bezpiecznego i najpopularniejszego oprogramowania komunikacyjnego, tj. ZOOM, TEAMS, MEET, FB Messenger i WhatsUp itp. • Zaangażuj interesariuszy w dodatkowe działania przed rozpoczęciem kolejnej edycji projektu MOOW. • Wzmocnij kontakt, zadając pytania, np. poprzez ankiety za pośrednictwem mediów społecznościowych swojej uczelni. • Prowokowanie dyskusji, które zachęcają członków zespołu do komunikowania się ze sobą. • Odbieranie i wysyłanie ważnych wiadomości.
Kto ma być odbiorcą informacji?	<ul style="list-style-type: none"> • Identyfikacja i grupowanie odbiorców informacji. • Wykorzystanie zautomatyzowanych rozwiązań do wysyłania informacji do wyższych szczebli
Ile kanałów będzie potrzebnych do dobrej komunikacji wyników projektu?	<ul style="list-style-type: none"> • Korzystaj z mediów społecznościowych i angażuj uczniów do współtworzenia komunikacji. • Przygotowywanie atrakcyjnych materiałów na inne platformy, np. LinkedIn, w celu nawiązania kontaktu z profesjonalnymi użytkownikami. • Wykorzystaj wszystkie dostępne rodzaje kanałów. • Korzystaj z popularnych komunikatorów, aby odpowiadać na pytania interesariuszy w czasie rzeczywistym. • Korzystaj z wirtualnych dysków lub stron internetowych, aby szybko udostępniać materiały, takie jak pliki prezentacji i ważne dokumenty. • Wykorzystaj zautomatyzowane rozwiązania, aby szybciej i w odpowiednio zaplanowanym momencie dotrzeć do dużej grupy odbiorców, np. mailing, newsletter.

Jak długo będzie trwała komunikacja z interesariuszami?	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikacja nawet po zakończeniu projektu. • Upewnij się, że informacje o projekcie zawierają aktualne linki i zasoby.
Jakie dane zostaną udostępnione po zakończeniu projektu?	<ul style="list-style-type: none"> • Przeanalizuj, jaki wpływ chcesz osiągnąć. • Sprawdź, czy udostępniane dane są zgodne z polityką prywatności i wytycznymi projektu. • Sprawdzanie jakości i terminowości dostarczanych danych

2. Działania na rzecz ostatecznego rozwoju produktu(ów)

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Jaki jest poziom zainteresowania uczniów MOOW?	<p>Identyfikacja studentów potencjalnie zainteresowanych MOOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Możesz np. wziąć pod uwagę wcześniejsze doświadczenia swojej instytucji w podobnych wydarzeniach. • Możesz poprosić nauczycieli, których chcesz zaangażować w realizację projektu, o uznanie zadeklarowanego zainteresowania podczas zajęć. • Inną sugerowaną możliwością jest przeprowadzenie krótkiej ankiety za pośrednictwem mediów społecznościowych uniwersytetu. • Próba dotarcia z informacją o MOOW do innych uniwersytetów w celu zrekrutowania części uczestników spoza uniwersytetu.
Jakie rodzaje działań zostaną podjęte po zakończeniu projektu MOOW?	<ul style="list-style-type: none"> • Sporządź listę działań, które zostaną wdrożone po zakończeniu projektu MOOW. Możesz użyć wytycznych z celów projektu i zweryfikować, które z nich zostały już osiągnięte. • Podziel działania na trzy kategorie: strategiczne (warunkujące uruchomienie kolejnych projektów opartych na MOOW przez uniwersytety partnerskie), taktyczne (umożliwiające wykorzystanie wyników projektu do uruchomienia rzeczywistych działań biznesowych i edukacyjnych w najbliższej przyszłości), operacyjne (umożliwiające zbieranie nowych informacji zwrotnych z projektu, utrzymywanie zainteresowania interesariuszy i planowanie dalszych kroków).
Jaki będzie cel tych działań?	<ul style="list-style-type: none"> • Stwórz listę celów, które chcesz osiągnąć, korzystając z efektów projektu MOOW. • Wybierz, które działania i narzędzia będą miały zastosowanie tylko do użytku uniwersyteckiego lub uniwersalnego. • Zastanów się i zdecyduj, które działania i narzędzia będą używane osobno, a które w pakietach.

	<ul style="list-style-type: none"> Określ, które działania lub narzędzia zostaną wykorzystane do zbadania i przetestowania nowych form cyfrowego uczenia się i współpracy.
Jaka będzie rola poszczególnych partnerów na koniec i po zakończeniu projektu?	<p>Zastanów się, jaka będzie Twoja rola w rozpowszechnianiu wyników po zakończeniu projektu MOOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> spróbuj znaleźć możliwości włączenia wyników projektu MOOW do swojego procesu edukacyjnego, zintegruj niektóre swoje działania z zasobami platform opracowanych w ramach MOOW, określ, w jaki sposób wyniki projektu mogą wesprzeć działania uczelni w społeczności lokalnej.
W jaki sposób mają zostać wdrożone wyniki projektu (nowe pomysły, prototypy, MVP)?	<p>Spróbuj znaleźć zastosowanie dla uzyskanych wyników MOOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pomóż studentom we wdrażaniu opracowanych rozwiązań. Zintegruj uzyskane wyniki i potencjał opracowanych rozwiązań ze swoim obszarem badań i działań edukacyjnych.

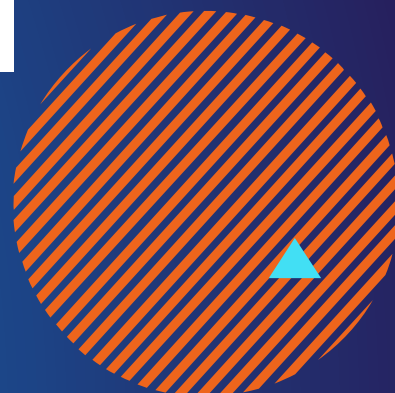
3. Testowanie i ocena

Aspekty do rozważenia	Wytyczne
Dlaczego działania muszą być testowane i oceniane na koniec projektu MOOW?	<p>Wykorzystaj fazę testową jako okazję do ulepszenia i wzbogacenia swoich działań w przyszłych implikacjach inicjatyw MOOW:</p> <ul style="list-style-type: none"> uczenie się poprzez informacje zwrotne od różnych podmiotów lokalnych ekosystemów usług: użytkowników końcowych, dostawców usług, organizacji wspierających, decydentów politycznych, ulepszenie rozwiązania bootcampowego jako całości, a także pojedynczych komponentów (działania edukacyjne, wydarzenia upowszechniające, produkty związane z trwałością projektu, rozpowszechnianie i jakość/ewaluacja), poszerzenie społeczności aktywizowanej wokół inicjatywy projektowej, ulepszanie procesów, usług i kompetencji pracowników.
Jakich wyników oczekują poszczególne uniwersytety?	<p>Weryfikacja i końcowa kontrola wszystkich wyników projektu:</p> <ul style="list-style-type: none"> sprawdzanie trwałości projektu po jego zakończeniu: dyskusja i plan działania, opracowanie narzędzia oceny zgodnego z ramami oceny i dostosowanego do specyfiki kontekstu i usługi będącej przedmiotem bootcampu MOOW, po promocji i udostępnieniu projektu sprawdź uznanie dla projektu i opinie na jego temat,

	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystanie końcowego raportu z ewaluacji projektu do wypracowania lepszych rozwiązań przy wdrażaniu kolejnych inicjatyw MOOW.
Jaka będzie wartość dodana tych działań dla partnerów projektu?	<p>Spróbuj oszacować, jaką wartość dodaną przyniesie Ci projekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Znalezienie zastosowania dla produktów projektu, np. materiałów warsztatowych, nowych kompetencji, opracowanych technik wzmacniających rozwiązywanie problemów i pracę zespołową. Włączenie zdobytej wiedzy i umiejętności do szkolenia personelu administracyjnego i edukacyjnego oraz do modyfikacji kursów uniwersyteckich (aby zmiana stała się trwała - zmiana ról studentów i nauczycieli z tradycyjnych ról na współtwórców procesu uczenia się).
Jakie możliwości wynikają z ukończonego projektu?	<p>Skupienie się na możliwościach wynikających z MOOW CODE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tworzenie nowych rozwiązań cyfrowych w nauczaniu, uczeniu się i współpracy poprzez zdobywanie wiedzy z doświadczenia MOOW Wykorzystanie wyników badań towarzyszących bootcampowi, zgodnie z misją HEI: wprowadzenie nowatorskich podejść i narzędzi cyfrowych do inicjatyw dotyczących interakcji między uniwersytetem, biznesem i społeczeństwem). Stworzenie warunków dla dalszej przedsiębiorczości technologicznej, aby zachęcić studentów do rozwijania kariery jako przedsiębiorców technologicznych i profesjonalistów zorientowanych na innowacje.

04

OCENA RYZYKA WE WDRAŻANIU MOOW



I. Faza przed MOOW

NAZWA RYZYKA	WYTYCZNE
Zaangażowanie w projekt	
Brak zainteresowania warsztatami na temat korzystania z narzędzi cyfrowych wśród pracowników uczelni	<ul style="list-style-type: none"> Organizacja wydarzeń on-site i wirtualnych (przed MOOW, tj. Impact Day) w trakcie (MOOW1 i MOOW2) i po (publikacja aktualności z życia projektu, wyników, podsumowań, materiałów).
Porzucenie narzędzi cyfrowych promowanych podczas warsztatów przez przeszkolonych pracowników po zakończeniu projektu	<ul style="list-style-type: none"> Wdrażanie wydarzeń wykorzystujących stworzone narzędzia w innych projektach oraz w codziennej pracy pracowników uczelni.
Niski poziom pozytywnego postrzegania projektu przez pracowników uczelni zaangażowanych w organizację i realizację pilotażowego MOOW	<ul style="list-style-type: none"> Danie pracownikom większej swobody w podejmowaniu decyzji i możliwości stworzenia czegoś użytecznego.
Brak zainteresowania organizacją i udziałem w pilotażowych MOOW ze strony pracowników uczelni	<ul style="list-style-type: none"> Zapewnienie pracownikom odpowiedniej ilości czasu wolnego od bieżących obowiązków, Wykorzystanie systemu zachęt w postaci punktów, odznak itp. elementów grywalizacji.
Brak zainteresowania uczniów udziałem w pilotażowych MOOW	<ul style="list-style-type: none"> Przeprowadzenie Impact Days na 2-3 tygodnie przed MOOW, Skupienie się na grach i animacjach, Zaangażowanie innych studentów oraz organizacji i klubów studenckich w promocję projektu, Ustanowienie nagród i upominków dla uczestników projektu, Stworzenie oddzielnych stron internetowych dla projektu przez każdego z partnerów oraz profili w mediach społecznościowych: Facebook, Twitter, LinkedIn; i bardziej dynamicznych: Instagram, YouTube i TikTok oraz zaangażować uczniów we współtworzenie treści i podkreślanie doświadczeń związanych z nauką Bootcamp w filmie promocyjnym, a także aktywnie udostępniać aktualizacje i wyniki projektu za pośrednictwem swoich kanałów mediów społecznościowych.

Spadające zaangażowanie uczestników	<ul style="list-style-type: none"> Dążenie do określenia przyczyn braku zaangażowania i przeprowadzenie konsultacji z potencjalnymi uczestnikami. Podejmowanie dodatkowych wysiłków w celu promowania pilotażowych MOOW wśród uczestników zewnętrznych.
Brak studentów niezrzeszonych uczestniczących w MOOW Bootcamp organizowanym przez instytucje przyjmujące	<ul style="list-style-type: none"> Promowanie projektu przez pracowników pracujących na więcej niż jednej uczelni, Kontakt z biurami promocji innych uniwersytetów w celu promowania projektu MOOW.
Brak zewnętrznych ekspertów, przedsiębiorców, deweloperów lub praktyków zainteresowanych udziałem w pilotażowych MOOW.	<ul style="list-style-type: none"> Zaproszenie do współpracy stowarzyszeń przedsiębiorców i samorządu lokalnego, Opracowanie koncepcji wartości dodanej dla partnerów zewnętrznych.
Produkty projektu	
Opóźnienia czasowe	<ul style="list-style-type: none"> Ustalenie realistycznych terminów z jasno określonymi rezultatami, Podzielenie działań na kamienie milowe, Przypisanie osób odpowiedzialnych za każde działanie, Zapewnienie skutecznej komunikacji.
Błędy	<ul style="list-style-type: none"> Używanie szablonów Ustanawianie i rozwijanie wspólnych standardów i procedur.
Kwestie związane z danymi i technologią	
Różnice w zarządzaniu i zabezpieczaniu danych przez uczestniczące uniwersytety	<ul style="list-style-type: none"> określić rodzaje danych wrażliwych i sposoby zarządzania nimi w projekcie i po jego zakończeniu, opracowanie wspólnych przepisów i zasad gromadzenia i przetwarzania tych danych, określić metody zabezpieczania i przechowywania tych danych, określić, które dane, tj. własność intelektualna, będą dostępne za darmo.
Różnice w zapleczu technologicznym i zasobach różnych partnerów projektu i studentów	<ul style="list-style-type: none"> uzgodnienie zasobów systemowych, technologicznych i ludzkich wymaganych do osiągnięcia celów projektu (komputery i inny sprzęt umożliwiający cyfrową naukę i współpracę, serwery i ich parametry)

Problemy techniczne podczas MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • testowanie platformy online (również stron internetowych i profili w mediach społecznościowych) przed MOOW i pilotowanie platformy podczas wydarzenia, • stworzenie help-desku, wskazanie osób odpowiedzialnych za szybkie usuwanie błędów
----------------------------------	---

II. Faza MOOW

NAZWA RYZYKA	WYTYCZNE
Zaangażowanie w projekt	
Brak zainteresowania warsztatami na temat korzystania z narzędzi cyfrowych wśród uczestników MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • znalezienie przyczyn braku zaangażowania i przeprowadzenie konsultacji z potencjalnymi uczestnikami, korzystanie z ankiet i wywiadów, regularne sprawdzanie poziomu zadowolenia uczestników, • ponowne przemyślenie ról studentów i nauczycieli, którzy odchodzą od tradycyjnych ról i stają się współtwórcami procesu uczenia się.
Studenci uczestniczący w warsztatach MOOW nie wykazują zainteresowania odkrywaniem możliwości przedsiębiorczości w edukacji cyfrowej, takich jak zakładanie / dołączanie do start-upu EdTech.	<ul style="list-style-type: none"> • angażować ludzi, którzy osiągnęli sukces w biznesie i są na różnych etapach jego rozwoju, • opracować materiały promocyjne, w których opisane zostaną podobne historie, • organizowanie wirtualnych spotkań i nagrywanie wywiadów wideo
Niski odsetek uczestników innych pilotażowych wydarzeń MOOW (wykładów, prezentacji, dyskusji panelowych) ocenia je jako pozytywne doświadczenie.	<ul style="list-style-type: none"> • opracowanie wspólnych standardów tworzenia materiałów i prowadzenia paneli, • stworzenie bazy wiedzy i materiałów pomocnych w przygotowaniu ciekawych materiałów szkoleniowych, • organizowanie szkoleń dla pracowników uczelni, dobierając osoby o odpowiednich kwalifikacjach i doświadczeniu.
Niska frekwencja uczestników innych pilotażowych wydarzeń MOOW (wykłady, prezentacje, dyskusje panelowe)	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadzanie zachęt do uczestnictwa w zajęciach, punktów, nagród, odznak, list kontrolnych itp. oraz tworzenie atrakcyjnych materiałów promocyjnych,

Brak zainteresowania korzystaniem z narzędzi z zestawu narzędzi podczas pilotażowych bootcampów MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • opracowanie narzędzi przydatnych do osiągnięcia celów projektu i późniejszego wykorzystania w start-upach, • testowanie stworzonych narzędzi i ulepszanie ich we współpracy z zewnętrznymi ekspertami specjalizującymi się w prowadzeniu firm lub tworzeniu takich rozwiązań
Brak zainteresowania udziałem w wydarzeniach Multiplier Event (rozpowszechnianie wyników)	<ul style="list-style-type: none"> • stworzenie atrakcyjnych materiałów promocyjnych, zwolnienie uczestników z ich bieżących obowiązków
Produkty projektu	
Różnice między uczelniami partnerskimi	<ul style="list-style-type: none"> • omówienie z partnerami i uzgodnienie wspólnych standardów i zasobów ważnych dla osiągnięcia celów MOOW.
Różnice w umiejętnościach uczestników i pracowników uczelni/ekspertów zewnętrznych w poszczególnych krajach	<ul style="list-style-type: none"> • stworzenie modelowego profilu kompetencyjnego uczestnika warsztatów i tutora identycznego dla wszystkich uczelni biorących udział w projekcie, • przeprowadzenie dodatkowych szkoleń w celu zniwelowania luki kompetencyjnej uczestników.
Różnice w technologiach wykorzystywanych przez uniwersytety	<ul style="list-style-type: none"> • omówienie z partnerami i uzgodnienie wspólnych standardów i zasobów ważnych dla osiągnięcia celów MOOW, • określenie specjalistów IT niezbędnych do uruchomienia i koordynowania prac w ramach platformy MOOW i rozwiązań po stronie każdego z uczestniczących uniwersytetów
Kwestie związane z danymi i technologią	
Zarządzanie danymi osobowymi uczestników warsztatów dla pracowników uniwersyteckich i uczestników każdego pilotażowego MOOW Bootcamp.	<ul style="list-style-type: none"> • określenie rodzaju danych wrażliwych i sposobów zarządzania nimi w projekcie i po jego zakończeniu.
Zabezpieczanie danych osobowych w formie cyfrowej i tradycyjnej.	<ul style="list-style-type: none"> • ustanowienie standardów bezpieczeństwa i osób odpowiedzialnych za kontrolę i kontakty z uczestnikami w celu modyfikowania i usuwania danych osobowych zgodnie z ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych (RODO), np. administrator danych (odpowiedzialny za

	ochronę danych) i inspektor ochrony danych (osoba kontaktowa dla uczestników)
Ochrona platformy i zasobów przed atakami hakerów	<ul style="list-style-type: none"> • ustawienie ograniczonej liczby kont administratora, • ustawienie zabezpieczenia antywirusowego i antytrojanowego, • ustawienie poziomu dostępu, zrezygnowanie z rejestrowania uczestników zamiast eksportowania ich danych do systemu z przypisanymi loginami i hasłami, • skonfigurowanie łatwego i szybkiego powiadamianie o niebezpiecznych sytuacjach i dziwnych błędach na platformie.
Błędy na platformie MOOW i inne problemy techniczne	<ul style="list-style-type: none"> • stworzenie help-desk (narzędzie informatyczne do szybkiego informowania o błędach i osobach odpowiedzialnych za ich naprawę) dla uczestników i stron zaangażowanych w zarządzanie projektem

III. Faza po MOOW

NAZWA RYZYKA	WYTYCZNE
Zaangażowanie w projekt	
Niski odsetek uczestników Multiplier Event pozytywnie ocenia inicjatywę MOOW.	<ul style="list-style-type: none"> • opracowanie i jasne przedstawienie celów projektu, sprawdzenie zgodności z oczekiwaniami uczestników, • przygotowanie atrakcyjnych materiałów i zaangażowanie profesjonalistów, którzy potrafią "sprzedawać" pomysły, sprawdzenie przyczyn niezadowolenia za pomocą anonimowych ankiet, • rozmowa z każdą ze stron w celu zidentyfikowania przyczyn problemu.
Brak rekomendacji ze strony przedstawicieli uczelni uczestniczących w wydarzeniu upowszechniającym do organizacji wydarzeń MOOW w przyszłości.	<ul style="list-style-type: none"> • podjęcie prób utrzymywania relacji z osobami zaangażowanymi w realizację projektu, • wdrożenie projektu jako czegoś otwartego na dalszy rozwój i niezależne działanie na każdym z uczestniczących uniwersytetów, • inicjowanie nowych wspólnych projektów między uniwersytetami.

Brak zainteresowania uruchomieniem kolejnych edycji MOOW 5 lat po zakończeniu projektu	<ul style="list-style-type: none"> • sprawienie, by opracowane materiały przetrwały próbę czasu, opracowanie atrakcyjnych i użytecznych zasobów, • dbałość o działanie opracowanego systemu/platformy i uniwersalność rozwiązania, tak aby mogło być ono wykorzystywane po zakończeniu okresu realizacji projektu, • zapewnienie konsolidacji wyników projektu na uczestniczących uniwersytetach i wśród pracowników, • podjęcie prób nawiązania dalszych partnerstw między uniwersytetami nawet 5 lat po zakończeniu projektu
Produkty projektu	
Zbyt niska liczba koncepcji pomysłów, prototypów lub MVP opracowanych podczas każdego pilotażowego MOOW Bootcamp	<ul style="list-style-type: none"> • ustalenie wyższych wskaźników do osiągnięcia przez grupy uczestników i przekazać je osobom, które będą prowadzić warsztaty, • ustanowienie dodatkowych nagród i zachęt dla tych uczestników, którzy opracują konkretne rozwiązania, • dbanie o zewnętrznych partnerów biznesowych i non-profit, aby zaangażować ich w proces współtworzenia.
Niewystarczająca liczba narzędzi opracowanych w ramach zestawu narzędzi dla pilotażowych MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • określenie i wymaganie odpowiedniej ilości narzędzi od wykonawców, zapewnienie odpowiedniej ilości czasu na rozwój.
Brak możliwości integracji stworzonych narzędzi z platformą MOOW Online dla pilotażowych MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • zweryfikowanie przydatności narzędzi i poprawienie ich listy, a także poproszenie o utworzenie nowych w miejsce usuniętych.
Brak zainteresowania pobieraniem i korzystaniem z internetowych wytycznych, podręczników i pakietów szkoleniowych MOOW	<ul style="list-style-type: none"> • tworzenie przyjaznych strony internetowej z materiałami, dzielenie się informacjami o swobodnym dostępie i korzystaniu z zasobów projektu, np. z innymi studentami i specjalistami zewnętrznymi, proszenie o opinie na temat narzędzi i materiałów oraz ułatwianie korzystania z nich i czynienie ich użytecznymi.
Brak start-upów założonych przez uczestników projektu 5 lat po jego zakończeniu	<ul style="list-style-type: none"> • zaproszenie do współpracy osób związanych z funduszami zewnętrznymi, aniołami biznesu, funduszami private equity, inkubatorami przedsiębiorczości
brak nowych narzędzi dodanych do zestawu narzędzi ACEEU	<ul style="list-style-type: none"> • ustalenie terminu opracowania narzędzi w ramach bieżącego projektu, • zachęcanie partnerów do ich rozwijania, np. z zaangażowanymi specjalistami zewnętrznymi w ramach grup fokusowych lub warsztatów

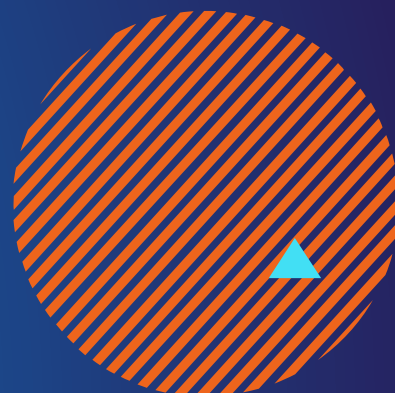
Zmiany w wiedzy i zachowaniu uczestników	
brak różnic w poziomie wiedzy o technologiach, rozwiązaniach i narzędziach cyfrowych wśród pracowników uczestniczących w Warsztatach Uniwersyteckich (USW)	<ul style="list-style-type: none">• sprawdzenie jakości materiałów i warsztatów,• sprawdzić poziom wiedzy przed i po warsztatach oraz ogłosić go przed kolejnym pilotażowym MOOW, odpowiednio zweryfikować aktualną wiedzę i doświadczenie uczestników,• brać uczestników, którzy nie mają doświadczenia w tworzeniu takich rozwiązań,• wprowadzać ambitne zadania i rywalizować między grupami i uczestnikami, zmieniać trenerów
brak umiejętności zarządzania projektami doskonalącymi, przedsiębiorczego rozwiązywania problemów i pracy zespołowej wśród pracowników uczestniczących w warsztatach uniwersyteckich	
niski odsetek uczestników zgłaszających poprawę praktycznej wiedzy na temat technologii cyfrowych, rozwiązań i narzędzi po ukończeniu bootcampu MOOW	
niski odsetek uczestników zgłaszających poprawę kompetencji w zakresie wiedzy na temat MOOW po ukończeniu bootcampu	
niski odsetek uczestników zgłaszających poprawę kompetencji w zakresie rozwoju produktu i umiejętności cyfrowej pracy zespołowej po ukończeniu bootcampu	
Kwestie związane z danymi i technologią	
zarządzanie danymi w każdej uczelni partnerskiej po zakończeniu projektu MOOW	<ul style="list-style-type: none">• określenie rodzajów danych wrażliwych i sposobów zarządzania nimi w projekcie i po jego zakończeniu na każdej uczelni,• określenie, po jakim czasie dane muszą zostać usunięte

zarządzanie danymi w chmurze (platforma online)	<ul style="list-style-type: none"> • upewnienie się, że dane są przechowywane na serwerach w UE, zabezpieczyć platformę przed włamaniami i próbami phishingu, • aktualizowanie oprogramowania, na którym oparta jest platforma e-learningowa, • korzystanie z rozwiązań zewnętrznych, które gwarantują odpowiedni poziom bezpieczeństwa i nie są podejrzane o zapisywanie komunikacji ze spotkań, • ustanowienie wspólnego standardu i akceptowanych rozwiązań i wersji IT, nad którymi będą pracować poszczególne uczelnie
zabezpieczenie po pilotażu MOOW własności intelektualnej objętej prawami autorskimi i opracowanej w trakcie projektu (np. pomysłów biznesowych) - <i>zależy od polityki instytucjonalnej i zasad partnerów MOOW</i>	<ul style="list-style-type: none"> • wszystkie wyniki MOOW CODE będą swobodnie dostępne na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne CC BY-NC, tj. udostępnianie (kopiowanie i rozpowszechnianie) oraz adaptacja (remiksowanie, przekształcanie i ulepszanie) materiałów pod warunkiem odpowiedniego uznania autorstwa i niekomercyjnego wykorzystania. Bezpłatna dostępność wyników opracowanych przez uczestników pilotażowego Bootcampu MOOW (pomysły na produkty, prototypy, MVP) zależy od polityki i zasad instytucjonalnych. Zazwyczaj studenci zachowują prawa do swoich prototypów i produktów, podczas gdy wykładowcy i pracownicy uniwersytetów mogą być zobowiązani do przeniesienia praw na swoją instytucję. • w fazie POST (po pilotażu MOOW) może być konieczne opracowanie odpowiednich oświadczeń dla uczestników i ekspertów zobowiązujących ich do zachowania poufności i nieujawniania szczegółów pomysłów biznesowych bez zgody twórców, zapewnienia bezpieczeństwa tworzenia i dzielenia się pomysłami biznesowymi



05

KWESTIE BEZPIECZEŃSTWA I PRYWATNOŚCI



Ogólne wytyczne i zmienne dotyczące prywatności i bezpieczeństwa danych

Kwestie bezpieczeństwa i prywatności	Wytyczne
Uwierzytelnianie i autoryzacja	<p>Kwestie prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • prośba o akceptację zasad prywatności podczas logowania się do zasobów platformy, • informowanie o skutkach i sposobie wykorzystania/analizy danych osobowych. <p>Kwestie bezpieczeństwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zapewnienie dostępu chronionego hasłem zarejestrowanym studentom i autoryzowanym instruktorom, • zapewnienie dostępu do narzędzi IT z mechanizmem uwierzytelniania, • zarządzanie dostępem do narzędzi IT za pomocą mechanizmów autoryzacji oferowanych przez Platformę MOOW Access. <p>Narzędzia do zarządzania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzystanie z szyfrowania danych i zaufanych certyfikatów bezpieczeństwa, • korzystanie z narzędzi antyspamowych i antyphishingowych na platformie MOOW, <p>używanie LMS chronionych hasłem na bezpiecznych serwerach.</p>
Rejestracja organizacji	<p>Kwestie prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • informowanie o gromadzeniu danych osobowych osób kontaktowych organizacji, przedstawicieli prawnych i innych osób powiązanych z organizacjami; • ustanowienie zasad rejestracji partnerów organizacyjnych na platformie MOOW <p>Kwestie bezpieczeństwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przydzielanie i autoryzowanie organizacje uczestniczących • tworzenie bazy danych autoryzowanych użytkowników organizacji zarejestrowanych w systemie w celu utrzymywania kontaktu, tj. wysyłania wiadomości e-mail do kontaktów.
Zarządzanie projektem i aktywnością uczestników	<p>Kwestie prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • informowanie, jakie dane będą analizowane przez systemy informatyczne, • nieanalizowanie wrażliwych danych i nie profilują użytkowników • ustanowienie listę danych wrażliwych, aby uniknąć publikowania danych osobowych • rozpowszechnianie wyników projektu wraz z danymi osobowymi osób kontaktowych za pośrednictwem odpowiednich i bezpiecznych narzędzi informatycznych MOOW; • opracowanie oświadczenia o ochronie prywatności MOOW (projektu i platformy) i upewnienie się, że wszystkie działania związane z

	<p>przetwarzaniem muszą być prowadzone zgodnie z tym oświadczeniem o ochronie prywatności</p> <ul style="list-style-type: none"> zapytanie osób (uczestników MOOW) o zgodę na monitorowanie ich działań podczas pilotów MOOW i platformy oraz o rodzaj danych, które będą przetwarzane <p>Kwestie bezpieczeństwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> używanie haseł i szyfrowania podczas tworzenia i przechowywania dokumentacji zawierającej dane wrażliwe, tj. dane kadrowe, dane finansowe, dane zawierające oświadczenia i wizerunek uczestników itp. stosowanie podwójnej weryfikacji podczas zmiany haseł lub uzyskiwania dostępu do danych osobowych
Zarządzanie danymi i treściami uczestników MOOW	<p>Kwestie prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> zapewnienie anonimowego raportowania i rozliczalności za pośrednictwem statystyk zebranych w ramach projektu oraz odpowiedzi udzielonych przez beneficjenta lub uczestników, dostarczanie anonimowych ankiet i statystyk dla uczestników, zapewnienie wsparcia przyszłym uczestnikom MOOW (na podstawie zgody, tj. na zasadzie dobrowolności), dostarczanie opinii publicznej świadectw uczestnictwa w MOOW (na podstawie zgody, tj. na zasadzie dobrowolności "opt-in"), przygotowanie oświadczenia o ochronie prywatności projektu MOOW i platformy MOOW. <p>Kwestie bezpieczeństwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> upewnienie się, że uzyskano zgodę na udział w kursach i warsztatach online oraz na ocenę i przekazywanie danych w oparciu o zgodę uczestnika podczas: rejestracji na kurs/warsztat, śledzenia postępów, przyznawania nagród i innych czynności przetwarzania unikanie tworzenia kont przez samych użytkowników i wysyłanie list gotowych loginów i haseł do koordynatorów z uczelni partnerskich ustawienie poziomów dostępu do wrażliwych danych dla poszczególnych typów użytkowników, np. uczniów, nauczycieli, ekspertów zewnętrznych, pracowników administracyjnych <p>umowy pomiędzy instytucją edukacyjną a dostawcą usług w chmurze mają na celu zapewnienie bezpieczeństwa i kopii zapasowych</p>
Komunikacja z interesariuszami i otoczeniem	<p>Kwestie prywatności:</p> <ul style="list-style-type: none"> komunikowanie się przy użyciu ustalonych oficjalnych kanałów i szablonów, w tym wiadomości e-mail, komunikacji natychmiastowej, połączeń telefonicznych i seminariów internetowych w celu wdrażania, zarządzania, monitorowania i oceny projektu MOOW ułatwienie uczestnictwa w pilotażowych programach MOOW i dalszych programach (na podstawie zgody, tj. na zasadzie dobrowolności),

	<ul style="list-style-type: none"> • poproszenie uczestników o zgodę na udostępnienie ich tożsamości (opublikowanie imienia i nazwiska oraz adresu e-mail wraz z końcowym raportem uczestnika dla ogółu społeczeństwa - na podstawie zgody, tj. na zasadzie dobrowolności), • niewykorzystywanie danych osobowych do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania. <p>Kwestie bezpieczeństwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzystanie z bezpiecznych i niezawodnych komunikatorów podczas wymiany nagrań audiowizualnych ze spotkań, nagrywania spotkań szkoleniowych lub prezentacyjnych w zakresie zarządzania programem oraz jego wdrażania i dystrybucji, • zabezpieczenie komunikacji i ustalenie poziomu ryzyka podczas wymiany danych kontaktowych pracowników dydaktycznych i administracyjnych uczelni partnerskich w celu komunikacji, konsultacji, doradztwa, uczestnictwa w grupach roboczych ad hoc, współpracy i wymiany praktyk między uczelniami partnerskimi • wykorzystywanie dane osobowe bezpośrednio przez użytkownika lub jego organizację (np. instytucję wysyłającą) w narzędziu informatycznym, do którego dostęp mają różne podmioty przetwarzające.
Odpowiedzialność za ochronę danych i zarządzanie nimi	<p>Kwestie prywatności i bezpieczeństwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ustanowienie administratora danych odpowiedzialnego za ochronę danych, • zapewnienie uczestnikom kontaktu do inspektora ochrony danych.

Platformy / strony internetowe MOOW - przykład wytycznych dotyczących prywatności

1. Wprowadzenie

Uniwersytety partnerskie MOOW zobowiązują się do ochrony danych osobowych i poszanowania prywatności użytkowników platformy MOOW zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/1725 z dnia 23 października 2018 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych przez instytucje, organy i jednostki organizacyjne Unii i swobodnego przepływu takich danych (uchylające rozporządzenie (WE) nr 45/2001).

Poniżej przedstawiono informacje dotyczące ochrony danych.

2. Sposób wykorzystania danych osobowych

Projekt MOOW gromadzi i wykorzystuje dane osobowe w celu zapewnienia funkcjonowania, zarządzania i promocji platformy informacyjno-edukacyjnej o nazwie Platforma MOOW. W szczególności dane są gromadzone i przetwarzane w następujących konkretnych celach:

- do identyfikacji użytkowników (MOOW Login);
- w celu zapewnienia satysfakcjonującego doświadczenia użytkownika na platformie;
- aby zapewnić użytkownikom platformy satysfakcjonujące indywidualne i społeczne doświadczenie edukacyjne;

- do gromadzenia informacji związanych z korzystaniem z platformy w celu dostarczania spersonalizowanych rekomendacji;
- do zapewnienia, że historia aktywności użytkownika na platformie (rozpoczęte, ukończone treści, certyfikaty itp.) jest łatwo dostępna dla użytkowników.
- do generowania certyfikatów i raportów;
- aby komunikować się z użytkownikami w sprawie treści, które zarejestrowali;
- do monitorowania liczby użytkowników zarejestrowanych w zasobach edukacyjnych;
- do monitorowania liczby użytkowników zarejestrowanych w MOOW;
- organizacja szkoleń i wydarzeń, w tym zarządzanie listami uczestników;
- zapewnienie subskrypcji online, rozpowszechniania i zarządzania biuletynem MOOW i listą mailingową.

MOOW to nowoczesna cyfrowa i internetowa platforma edukacyjna, zawierająca materiały i zasoby edukacyjne (kursy, wydarzenia, społeczności, kanały medialne, oceny i mikroształcenie), przeznaczona dla studentów, profesjonalistów, organizacji prywatnych, publicznych i trzeciego sektora, pracujących lub zainteresowanych wdrażaniem wyników i narzędzi MOOW. Platforma łączy w sobie szereg najnowocześniejszych narzędzi do dostarczania rozwiązań edukacyjnych, w tym kursów online, interaktywnych zajęć online i na żywo oraz usług zarządzania społecznością edukacyjną.

Platforma MOOW nie będzie wykorzystywać danych osobowych do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania lub kształtowania poglądów, ani manipulowania w celu wywołania określonych poglądów politycznych lub naruszenia prywatności uczestników.

3. Na jakiej podstawie prawnej przetwarzamy dane osobowe?

Przetwarzamy dane osobowe użytkowników, ponieważ zgodnie z art. 5 ust. 1 lit. d) rozporządzenia (UE) 2018/1725 należy wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych uczestników do celów określonych w niniejszej informacji o polityce prywatności.

Platforma MOOW nie przetwarza **szczególnych kategorii danych osobowych**, w związku z czym art. 10 rozporządzenia (UE) 2018/1725 nie ma zastosowania.

4. Dane osobowe, które gromadzimy i przetwarzamy

W celu przeprowadzenia tej operacji przetwarzania gromadzi się następujące kategorie danych osobowych:

- Dane identyfikacyjne:
Dane obowiązkowe: imię, nazwisko, adres e-mail, uniwersytet, kraj, adres IP
Nieobowiązkowe: alias
- Dane związane z zasobami ludzkimi:
Dane nieobowiązkowe: tematy zainteresowań, zawód, poziom doświadczenia, poziom wykształcenia, nazwa organizacji, zgoda na otrzymywanie newslettera i wiadomości e-mail.
- Inne rodzaje danych specyficzne dla operacji przetwarzania:
Dane nieobowiązkowe: aktywność związana z treściami na platformie (dla osób i grup: treści śledzone, rozpoczęte, ukończone, certyfikaty itp.)
Dane nieobowiązkowe: Subskrypcja newslettera (T/N)
Filmy edukacyjne lub instruktażowe oraz przechwytywanie obrazu i/lub głosu

Podanie danych osobowych nie jest obowiązkowe, a ich gromadzenie lub przetwarzanie opiera się na uprzedniej zgodzie.

5. Czas przechowywania danych osobowych

MOOW przechowuje dane osobowe wyłącznie przez okres niezbędny do realizacji celu ich gromadzenia lub dalszego przetwarzania, a mianowicie:

Dane osobowe/dane HR/inne dane: Dopóki profil użytkownika jest aktywny i użytkownik nie podjął decyzji o jego usunięciu. Nieaktywne konta użytkowników zostaną usunięte z Platformy MOOW po okresie trzech lat nieaktywności i braku odpowiedzi użytkownika na wiadomość e-mail wysłaną w celu sprawdzenia, czy użytkownik chce kontynuować rejestrację na platformie.

Dane osobowe związane z newsletterem: Dane te zostaną usunięte z Platformy MOOW po okresie trzech lat braku aktywności użytkownika lub na żądanie użytkownika.

Filmy edukacyjne lub instruktażowe oraz przechwytywanie obrazu i/lub głosu: Dane te zostaną usunięte z platformy MOOW trzy lata po ostatniej interakcji użytkownika na platformie, chyba że wymogi ochrony danych programów i inicjatyw UE, do których użytkownik się zapisał, wskazują inaczej.

6. Ochrona i zabezpieczenie danych osobowych

Wszystkie dane osobowe w formacie elektronicznym (e-maile, dokumenty, bazy danych, przesłane partie danych, tj. wyniki projektów, pomysły, prototypy itp.) są przechowywane na serwerach Unii Europejskiej w każdym z uniwersytetów uczestniczących w projekcie i udostępniane na platformie MOOW.

W celu ochrony danych osobowych Platforma MOOW wdrożyła szereg środków technicznych i organizacyjnych. Środki techniczne obejmują: bezpieczeństwo online, ryzyko utraty danych, zmiany danych lub nieuprawnionego dostępu, z uwzględnieniem ryzyka związanego z przetwarzaniem i charakterem przetwarzanych danych osobowych. Środki organizacyjne obejmują: ograniczenie dostępu do danych osobowych przez upoważnione osoby.

7. Dostęp i ujawnianie danych osobowych

Dostęp do danych osobowych mają pracownicy MOOW i uczestnicy Uniwersytetu odpowiedzialni za przeprowadzenie tej operacji przetwarzania oraz upoważnieni pracownicy.

Dostęp do danych osobowych mają również pracownicy MOOW i uniwersytetów działający jako właściciele treści i nauczyciele w ramach projektu MOOW oraz uczestniczące uniwersytety, które potrzebują tych danych do generowania raportów analitycznych związanych z uczniami, nauką odbywającą się w ramach ich treści oraz innymi środkami ważnymi dla przedstawienia stopnia osiągnięcia założonych celów projektu MOOW.

Dostęp do danych osobowych może być udzielany zewnętrznym właścicielom kursów, nauczycielom, kierownikom ds. nauki, mentorom i kierownikom programów w celu generowania raportów analitycznych dotyczących osób uczących się, nauki i wsparcia osób uczących się związanego z treściami, do których zapisana jest osoba, której dane dotyczą.

Komentarze dotyczące zasobów edukacyjnych zamieszczane przez zarejestrowanych użytkowników są traktowane anonimowo. Administratorzy platformy MOOW usuną każdy komentarz niezgodny z Kodeksem postępowania lub w przypadku ujawnienia danych osobowych.

Zasoby edukacyjne, takie jak filmy i dokumenty zawierające dane osobowe (imię i nazwisko oraz nazwa użytkownika prelegentów/moderatorów/nauczycieli) są dostępne dla zarejestrowanych użytkowników.

W niektórych przypadkach zarejestrowani użytkownicy mogą udostępniać/rozpowszechniać zasoby edukacyjne.





PODĄŻAJ ZA

NAMI

