

Upskilling Lab 4.0

Project No. 2019-1-BG01-KA204-062308

IO4 GAMERIIJK PLATFORM



Upskilling
Lab 4.0



INHOUD

INTRODUCTIE	3
OVERZICHT VAN DE INHOUD	4
ROADMAP VOOR CREATIVITEIT EN SAMENWERKINGSTECHNIEKEN	5
CONCLUSIE	6



INTRODUCTIE

Het belangrijkste doel van deze samenvatting is om een overzicht en richtlijnen te geven voor het gebruik en de implementatie van het Upskilling “Gamerijke Platform” dat de realtime samenwerking en samenwerking tussen grote bedrijven, Mkb’ers en startups en scale-ups mogelijk maakt.

Het bestaat uit twee onderdelen:

- ✓ Samenwerkings- en creativiteitstools
- ✓ Samenwerkings- en creativiteitsspellen

Ook worden hier alle toolkits, materialen, sjablonen, hand-outs die voorafgaand aan dit product zijn ontwikkeld tijdens de ontwikkeling van het project, geüpload.

Dit is de ultieme online Upskilling Lab-ruimte. Het doel van dit platform is om alle digitale tools aan te bieden die innovatie en in het bijzonder Industrie 4.0-samenwerking voor de ontwikkeling van vaardigheden en toegang tot technologie ondersteunen.

In algemene zin en context biedt het:

- ✓ Tools om het kennisportfolio van de bedrijven te verbeteren
- ✓ Een veilige omgeving voor "zacht" experimenteren en samenwerken in teams van medewerkers en managers uit de belangrijkste doelgroepen te weten bedrijven in groei en startups en scale-ups
- ✓ De basis voor de verdere ontwikkeling van meer tools en games die innovatie in de hedendaagse business ondersteunen.

Het maakt gebruik van gamerijke elementen en introduceert interactieve tools om het samenwerkingsproces te begeleiden. De theoretische inhoud van de voorgaande output wordt ondersteund door praktische elementen. Het platform heeft functies voor meerdere gebruikers die interacties en uitwisseling van informatie mogelijk maken.

Het dient als een communicatie- en sourcingtool/hub, opslagplaats voor alle materialen en tools, en vormt de digitale kern van ons Industrie 4.0 Upskilling Lab.

De tools hebben betrekking op de volgende onderwerpen:

- ✓ Spellen waar samenwerking centraal staat
- ✓ Innovatie en open innovatie
- ✓ Beslisboom, sjablonen, mindmaps, hand-outs
- ✓ Industrie 4.0-gerelateerde inhoud en tools die good practices, voorbeelden en begeleiding bieden bij de toepassing van traditionele en geavanceerde technologieën.

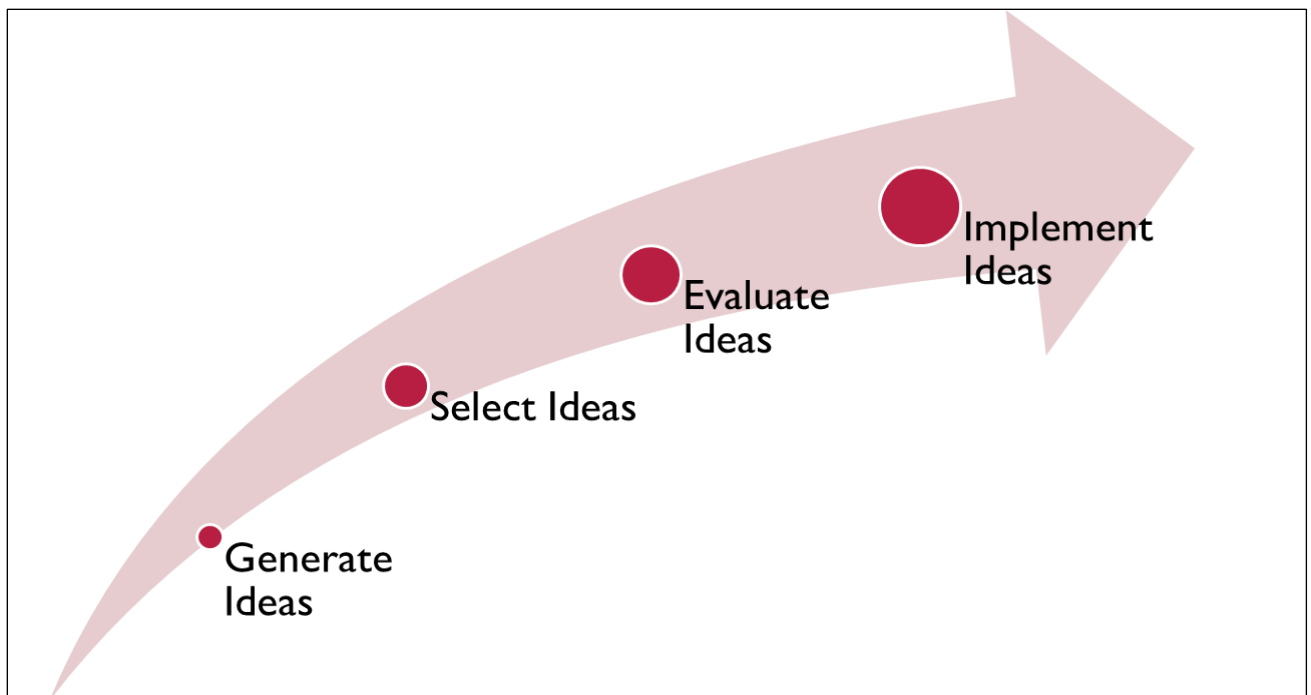
Alle tools zijn ontworpen volgens, op digitale games gebaseerde, leerprincipes en bevatten gamerijke-elementen.

We volgen de opkomende trend van sterke onlinesamenwerking tussen jonge en gevestigde ondernemingen.

De innovatie van deze output is het gebruik van gamerijke en op games gebaseerd leerstof voor het ontwikkelen van open innovatie en samenwerkingsmanagement binnen bedrijven van verschillende grootte en ontwikkelingsniveau. De tools zijn gebaseerd op serious games, sjablonen en richtlijnen voor het spelen van games in teams, het werken in verschillende omgevingen en teams en bedrijven van verschillende groottes, digitaal game-gebaseerd leren en creativiteitsontwikkeling.

OVERZICHT VAN DE INHOUD

Het platform richt zich op samenwerking en creativiteitstechnieken volgens de vier hoofdfasen van onderstaand proces:



Zoals weergegeven in de bovenstaande afbeelding zijn de vier hoofdstappen:

- ✓ GENEREER IDEEN
- ✓ SELECTEER IDEEN
- ✓ EVALUEER IDEEN
- ✓ IDEEN UITVOEREN

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in, die alleen de mening van de auteurs weerspiegelt. De Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat van de informatie in deze publicatie wordt gemaakt



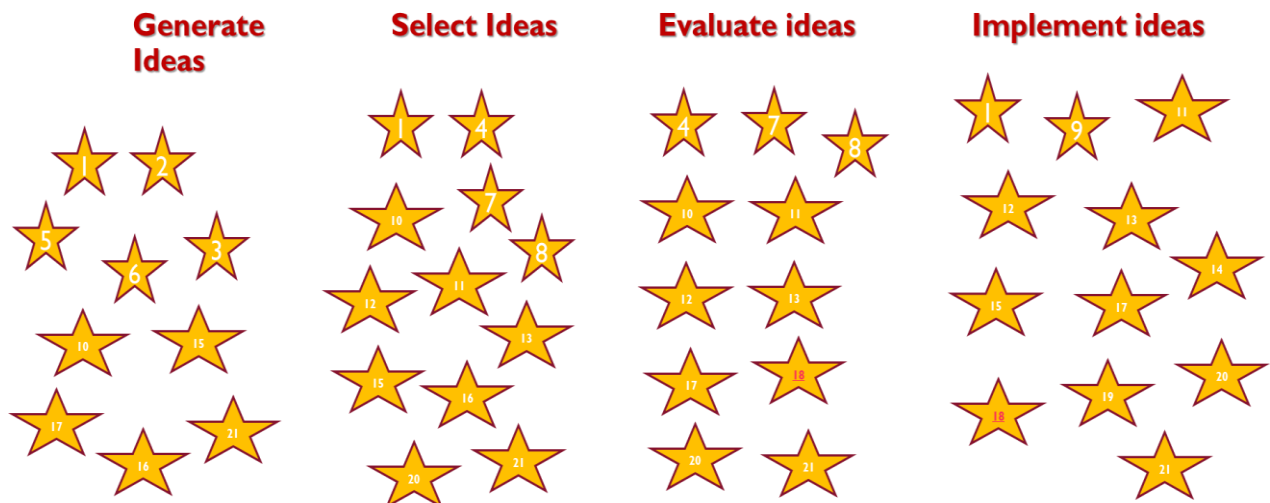
Het belangrijkste idee is dat teams van startups/scale-up, samen met vertegenwoordigers van gevestigde bedrijven in groei, samenwerken en bovenstaand proces volgen zodat zowel samenwerking als creativiteit aan bod komt.

Elke stap bevat tools, sjablonen, games en andere elementen die door de teams in het UPSKILLING LAB kunnen worden gebruikt.

Alle sjablonen en materialen zijn gerangschikt op inhoud en logica. Dit biedt technieken en tools voor gebruik door teams, kleine en grote ondernemingen – zowel startups/scale-ups als bedrijven – om toe te passen in het vierstappenproces van creativiteit en innovatie. Alle technieken zijn genummerd van 1-21 en ingedeeld per fase waarin we ze aanbevelen. Dit document kan als richtlijn worden gebruikt en bevat ideeën over het faciliteren, organiseren en uitvoeren van workshops, sessies en andere team- en individuele activiteiten, met voorbeelden en ideeën die kunnen worden aangevuld, vervangen en aangepast aan de specifieke behoefte en toepassing.

ROADMAP VOOR CREATIVITEIT EN SAMENWERKINGSTECHNIEKEN

De belangrijkste technieken en games zijn onderverdeeld in de volgende hoofdfasen volgens de stappen van het proces:



De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in, die alleen de mening van de auteurs weerspiegelt. De Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat van de informatie in deze publicatie wordt gemaakt



1. MINDMAP
2. FRESH VIEW
3. ATTRIBUTE LISTING
4. FUTURE PERFECT
5. WISHFUL THINKING
6. SCAMPER
7. CAUSE AND EFFECT ANALYSIS
8. WHAT IF ANALYSIS
9. REVERSE BRAINSTORMING
10. SIMPLEX
11. REVERSAL
12. 5 WHY'S
13. REFRAMING MATRIX
14. FORCE FIELD ANALYSIS
15. MENTAL IMAGERY
16. CIRCLE OF OPPORTUNITIES
17. SIX THINKING HATS
18. ROOT CAUSE ANALYSIS
19. PESTLE ANALYSIS
20. RICH PICTURES
21. WORLD CAFÉ

CONCLUSIE

Het Upskilling GAMIFIED PLATFORM is een plaats voor ondersteuning van teamwork en samenwerking tussen de belangrijkste doelgroepen om het niveau van creativiteit en innovatie, groei en ontwikkeling binnen de context van Industrie 4.0 te verhogen en waar:

DE BELANGRIJKSTE FOCUS LIGT OP:

*CREATIVITEIT EN SAMENWERKING IN EEN INTERACTIEVE OMGEVING
TUSSEN STARTUPS/SCALEUP EN BEDRIJVEN IN GROEI
VOOR INNOVATIE IN DE INDUSTRIE 4.0.*

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in, die alleen de mening van de auteurs weerspiegelt. De Commissie kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat van de informatie in deze publicatie wordt gemaakt