

## **Upskilling Lab 4.0**

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

**IO4 PLATFORMA ZA KREPITEV SPRETNOSTI  
SODELOVANJA V OKVIRU ODPRTIH  
INOVACIJ/GAMIFICATION PLATFORM**



**Upskilling**  
Lab 4.0



**Kazalo**

<b>UVOD</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PREGLED VSEBINE</b> .....	<b>4</b>
<b>NAČRTOVALNOST IN TEHNIKE SODELOVANJA</b> .....	<b>5</b>
<b>ZAKLJUČEK</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## UVOD

Glavni namen tega povzetka je podati pregled in smernice o uporabi in izvajanju Upskilling Gamified Platforme, ki bo omogočal sodelovanje v realnem času in delo med velikimi korporacijami, MSP ter zagonskimi in rastočimi podjetji.

Vsebuje dve glavni skupini vsebin:

- ✓ Orodja za sodelovanje in ustvarjalnost
- ✓ Igre za sodelovanje in ustvarjalnost

Prav tako so tukaj naloženi vsi kompleti orodij, materiali, predloge, priročniki, razviti pred tem izdelkom med razvojem projekta.

To je najboljši spletni laboratorij Upskilling Lab. Cilj te platforme je imeti vsa digitalna orodja, ki podpirajo inovacije, zlasti sodelovanje v industriji 4.0 za razvoj spretnosti in dostop do tehnologije.

V splošnem smislu in kontekstu zagotavlja:

- ✓ Orodje za izboljšanje portfelja znanja podjetji
- ✓ varna okolja za "mehko" eksperimentiranje in sodelovanje v skupinah zaposlenih in menedžerjev iz glavnih ciljnih skupin - podjetij v rasti ter podjetij v zagonu in širitvi;
- ✓ podlaga za nadaljnji razvoj več orodij in iger, ki podpirajo inovacije v današnjem poslovanju.

Uporablja razvejane elemente in uvaja interaktivna orodja za vodenje procesa sodelovanja. Teoretična vsebina prejšnjih rezultatov je podprta s praktičnimi elementi. Platforma ima funkcije za več uporabnikov, ki omogočajo interakcijo in izmenjavo informacij.

Služi kot orodje za komunikacijo in pridobivanje virov, skladišče za shranjevanje vseh materialov in orodij, saj je digitalno jedro našega laboratorija za nadgradnjo industrije 4.0.

Orodja pokrivajo naslednje teme:

- ✓ Igre za sodelovanje
- ✓ Inovacije in odprte inovacije
- ✓ Drevo odločanja, predloge, miselne karte, izročki
- ✓ Vsebina in orodja, povezana z industrijo 4.0, ki ponujajo dobre prakse, primere in smernice za uporabo tradicionalnih in naprednih tehnologij.



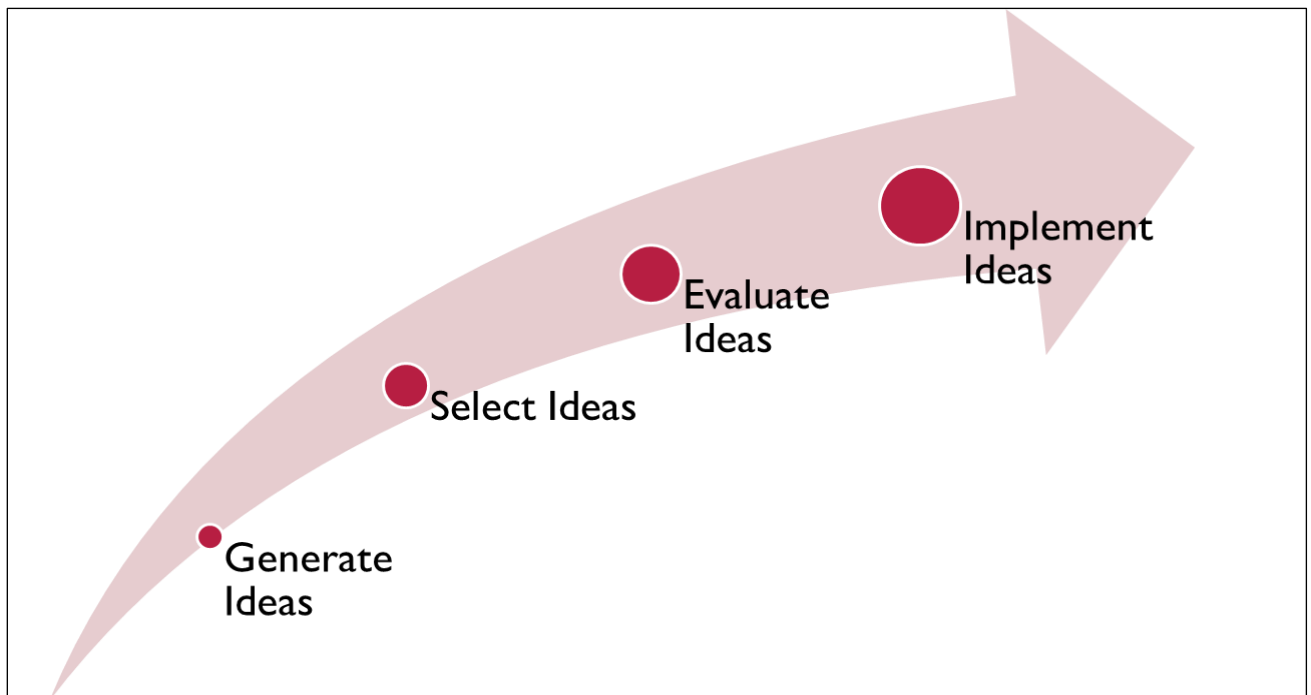
Vsa orodja so zasnovana po načelih učenja, ki temeljijo na digitalnih igrah, in vključujejo elemente igrifikacije.

Sledimo nastajajočemu trendu močnega spletnega sodelovanja med mladimi in uveljavljenimi podjetji.

Inovacija tega izida je uporaba igrifikacije in učenja na podlagi iger za gojenje odprtih inovacij in upravljanja sodelovanja v podjetjih različnih velikosti in razvojnih stopenj. Orodja temeljijo na pojmih resnih iger, predlog in smernicah za igranje iger v skupinah, delo v različnih okoljih, skupinah in velikostih ter vrstah podjetij, digitalnem učenju in razvoju ustvarjalnosti.

### PREGLED VSEBINE

Platforma se osredotoča na tehnike upravljanja sodelovanja in ustvarjalnosti po štirih glavnih stopnjah procesa:



Kot je prikazano na zgornji sliki, so štirje glavni koraki:

- ✓ SPLOŠNE IDEJE
- ✓ IZBERI IDEJE
- ✓ OCENJUJTE IDEJE
- ✓ IZVEDBENE IDEJE

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



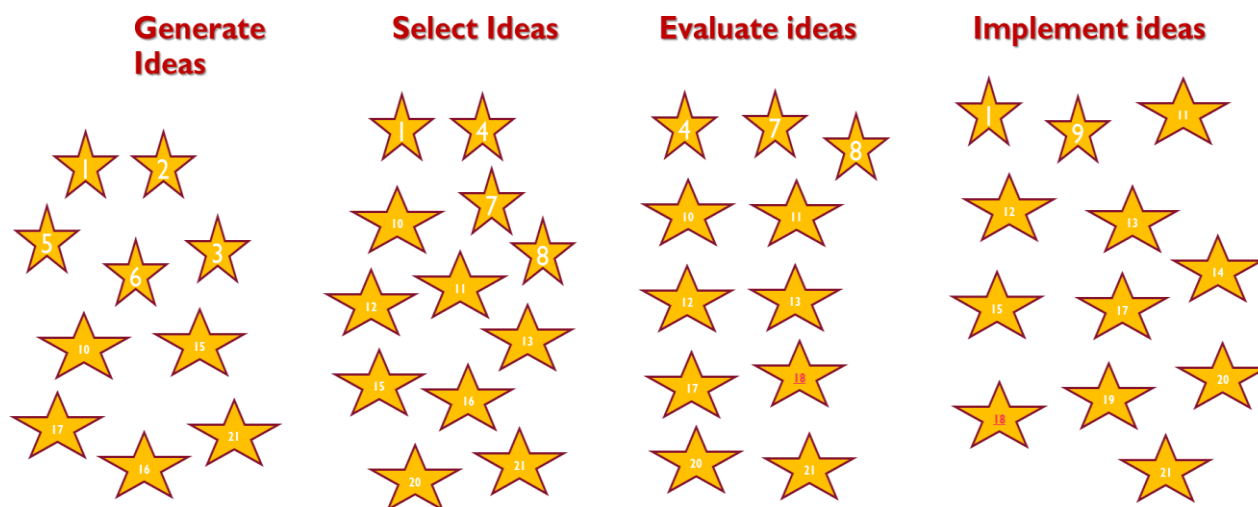
*Glavna ideja je, da skupine zagonskih podjetij/predstavnikov skupaj s predstavniki uveljavljenih podjetij v rasti sodelujejo in sledijo temu procesu, tako da zajemajo tako sodelovanje kot ustvarjalnost.*

Vsaka stopnja vsebuje vrsto orodij, predlog, iger in drugih elementov, ki jih bodo uporabile ekipe v UPSKILLING LAB -u.

Vse predloge in materiali so razdeljeni na odseke in glavne vrste vsebine in logike. Zagotavlja tehnike in orodja za uporabo skupin, malih in velikih podjetij-tako start-up/obsežnih podjetij kot podjetij-za uporabo v štiristopenjskem procesu ustvarjalnosti in inovativnosti. Vse tehnike so oštevilčene 1-21 in strukturirane glede na stopnjo, kjer jih priporočamo. Ta dokument je treba uporabiti le kot smernice z idejami, kako olajšati, organizirati in voditi delavnice, seje in druge timske in posamezne dejavnosti, s primeri in idejami, ki bi jih lahko dopolnili, nadomestili in spremenili glede na posebne potrebe in uporabo.

#### USTVARJALNOST IN TEHNIKE SODELOVANJA

Glavne tehnike in igre so razdeljene na naslednje glavne stopnje po korakih postopka:



1. MISELNA KARTA
2. SVEŽ POGLED
3. SEZNAM ATRIBUTOV
4. POPOLNA PRIHODNOST
5. ILUZIJE

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



6. SKAKLJANJE
7. ANALIZA VZROKA IN UČINKA
8. KAJ ČE ANALIZA
9. OBRNJEN MOŽGANSKI VIHAR/BRAINSTORMING
10. SIMPLEX
11. PREKLIC
12. 5 ZAKAJ
13. PREPRAVLJANJE MATRICE
14. ANALIZA POLJA SIL
15. MISELNA PODOBA
16. KROG PRILOŽNOSTI
17. ŠEST KOMUNIKACIJ
18. ANALIZA KORENIH VZROKOV
19. ANALIZA GLASOV
20. BOGATE SLIKE
21. SVETOVNI CAFE

## ZAKLJUČEK

Izboljšana platforma za krepitev spretnosti sodelovanja v okviru odprtih inovacij/GAMIFIED PLATFORM je enotno skladišče za podporo timskega delu in sodelovanju med glavnimi ciljnimi skupinami v smislu povečanja ravni ustvarjalnosti in inovativnosti, rasti in razvoja v okviru industrije 4.0, kjer:

---

### **GLAVNI CILJ JE:**

**USTVARJANJE IN SODELOVANJE V INTERAKTIVNEM OKOLJU MED  
ZAČETKIMI/PODEŠAVANJEM IN DRUŽB V RASTU ZA INOVACIJE V INDUSTRIJI 4.0.**

---