

Projekt

Projekt HIRER se zaměřuje na transformaci školení v oblasti řízení lidských zdrojů, a to zlepšováním digitálních dovedností HR profesionálů. Díky využití gamifikace a zážitkového učení představuje Minecraftové únikové místnosti jako inovativní vzdělávací nástroj. Tento přístup pomůže HR manažerům lépe zvládat složitosti hybridních a vzdálených pracovních prostředí, čímž podpoří větší zapojení týmů, efektivní vedení a flexibilitu v rychle se digitalizujícím světě.

Hlavní cíle projektu

- Zlepšení Digitálních Kompetencí: Projekt si klade za cíl posílit digitální dovednosti HR trenérů, aby mohli efektivně řídit týmy v hybridních a vzdálených prostředích.
- Zavedení Gamifikace: Projekt navrhuje využití Minecraftových únikových místností jako novou metodu výuky, která je interaktivní a poutavá.
- Zlepšení Řízení HR: Projekt se soustředí na rozvoj pokročilých technik řízení, které se přizpůsobí digitálnímu pracovnímu prostředí.
- Podpora Týmové Spolupráce: Projekt si klade za cíl posílit schopnost HR profesionálů motivovat a vést týmy v digitálním prostředí.
- Podpora Celoživotního Učení: Projekt podporuje neustálý rozvoj měkkých a digitálních dovedností u HR profesionálů.

KONZORCIUM



metalaxis

**ZŮSTAŇTE V KONTAKTU!
SLEDUJTE NÁS NA
SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH.**



<https://www.facebook.com/@HIRER>



<https://hirer.erasmusplus.website>



<https://www.linkedin.com/company/hirer-project>

ČÍSLO PROJEKTU: 2022-2-DE02-KA210-VET-000092219



HIRER

**INCREASING THE DIGITAL COMPETENCIES OF
HR MANAGEMENT TRAINERS THROUGH
MINECRAFT ESCAPE ROOMS.**



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodrážejí nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Pozadí

EKVASIS UG (Německo):

EKVASIS UG je poradenská a vzdělávací firma zaměřená na digitální transformaci malých a středních podniků (SME). Specializuje se na integraci nových technologií do obchodních praktik a hraje klíčovou roli v koordinaci projektu HIRER, čímž zajišťuje účinnou implementaci jeho digitálních vzdělávacích nástrojů.

G.P. Mind The Game Development Ltd (Kypr):

Tato technická konzultační firma se specializuje na navrhování vzdělávacích her podporovaných ICT. Jejich odborné znalosti v oblasti gamifikace jsou zásadní pro vývoj Minecraftových únikových místností v projektu HIRER, které vytvářejí poutavé a interaktivní zážitky pro profesionály HR.

metalaxis s.r.o. (Česká republika):

Metalaxis je poradenská firma zaměřená na vzdálenou správu, která pomáhá organizacím přizpůsobit se digitálním pracovním prostředím.

Přináší odborné znalosti v oblasti řízení vzdálených týmů a vývoje školení, čímž přispívá k tvorbě účinných strategií pro práci na dálku a interaktivních výukových materiálů pro projekt HIRER.

HLAVNÍ VÝSLEDKY

1

Vytvoření praktického MOOC s interaktivními zdroji pro HR manažery a školitele, který jim pomůže rozvíjet, ověřovat a udržovat jejich měkké a digitální dovednosti.

2

Vyvinutí řady Minecraftových výzev ve formě únikových místností, které účastníkům pomohou uchovat znalosti a dovednosti získané prostřednictvím MOOC.

3

Vytvoření flexibilního vzdělávacího modelu, který kombinuje gamifikaci s interaktivními digitálními technikami pro účinný rozvoj dovedností v HR managementu.

Cílové Skupiny

Přímé:

- Školitelé HR: Profesionálové odpovědní za školení HR manažerů a zaměstnanců, se zaměřením na rozvoj digitálních a manažerských dovedností.
- HR Manažeři: Jednotlivci zodpovědní za řízení HR funkcí, kteří potřebují rozšířit své kompetence při řízení hybridních a vzdálených týmů.
- Vzdělávací instituce: Organizace zabývající se školením a rozvojem HR, které chtějí přijmout inovativní metody.

Nepřímé:

- HR zaměstnanci: Zaměstnanci v HR odděleních, kteří budou těžit z lepších manažerských postupů a digitálních nástrojů.
- Firemní týmy: Týmy v rámci organizací, které budou těžit z lepších strategií řízení a zapojení
- Tvůrci politik: Orgány a zúčastněné strany, které mají zájem o rozvoj digitálních kompetencí v pracovní síle.