



HIRER

Infographic

Vol.1

0 projektu

zabývajících se HRM, aby jim pomohl držet krok s digitální transformací jejich podnikání, překonávat výzvy spojené s řízením hybridních/virtuálních týmů zaměstnanců a stát se udržitelnými a konkurenceschopnými na trhu.

HIRER si klade za cíl normalizovat online a kombinované programy pro zaučování a školení poskytované v hybridních/dálkových pracovních prostředích, která dnes postrádají poutavé digitální nástroje a odpovídající zdroje vzdělávání a odborné přípravy (E&T). Projekt tak zvýší měkké dovednosti (e-leadership, HRM) a digitální kompetence (komunikace, rozhodování, řešení problémů, bezpečnost dat, kreativita s digitálními prostředky atd.) manažerů HR, školitelů a trenérů odborného vzdělávání (VET)

Cíle projektu

- Vyvinout poutavé výukové materiály pro zvýšení digitální kapacity a připravenosti manažerů HR a školitelů.
- Vytvořit online vzdělávací platformu a přeměnit výukové materiály na interaktivní zdroje v rámci MOOC, aby se zvýšila angažovanost a dovednosti byly dlouhodobě udržovány.
- Vytvořit hru v Minecraftu na podporu a propagaci univerzálního využití učení prostřednictvím her při školeních jako nové metody poskytování digitálního vzdělávacího obsahu a inovativního vzdělávacího přístupu.
- Podpořit vytvoření širší sítě a komunity zúčastněných stran, realizátorů projektů a zainteresovaných stran, které přijmou iniciativu HIRER s cílem zapojit externí a přidružené partnery a tím zvýšit dopad projektu.

Cílové skupiny

Přímé:

Projekt se bude primárně zaměřovat na:

- Manažery/lídry/odborníky v oblasti lidských zdrojů (HR).
- Trenéry odborného vzdělávání (VET), kteří organizují školení v oblasti řízení lidských zdrojů (HRM).

Kritéria pro výběr účastníků:

- Průměrné/nízké dovednosti (úroveň EQF až 3).
- Digitální ngramotnost (základní dovednosti jako používání počítače/smartphonu atd. jsou požadovány).
- Úroveň anglického jazyka B1.
- Vysoká motivace ke zvýšení hybridních dovedností.

Nepřímé:

- Zaměstnavatelé/manažeři/podnikatelé.
- Malé a střední podniky (MSP).
- Vývojáři her.
- Školící/vzdělávací instituce.
- Výzkumná centra.
- Veřejné orgány.
- Místní samosprávy.

Nepřímé i přímé cílové skupiny budou zapojeny ve všech fázích projektu (příprava, realizace, sledování).

The consortium



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. **Project Number:** 2022-2-DE02-KA210-VET-000092219