Załącznik nr 26
„minimalny zakres opisu produktu finalnego grantu/innowacji społecznej"
opracowany przez Grantobiorcę
Załącznik nr 26c
„opis pomysłu"
opracowany przez Inkubator
w ramach projektu
CZAS NA STAŻ – granty dla innowatorów społecznych
oferujących nowe rozwiązania praktycznej nauki zawodu
w przejściu z edukacji do pracy

OPIS PRODUKTU FINALNEGO

Skrócony tytuł pomysłu – innowacji społecznej

Tytuł: **Kariera NA UCZELNI**

OPIS produktu finalnego

PROBLEM, na który odpowiada produkt finalny

Należy krótko opisać problem, który rozwiązuje produkt finalny:

Innowacja „Kariera zaczyna się na Uczelni" odpowiada na potrzebę przygotowania studentów kierunku Mechatronika w zakresie kompetencji twardych wykorzystywanych przez lokalny zakład przemysłowy. Przy-szły absolwent kierunku, po ukończeniu przygotowanego w ramach innowacji modułu uczelnianego CAD 3D, posiada wiedzę i umiejętności wykorzystania programu Solidworks do projektowania części maszyn, którym posługuje się zespół pracowników lokalnego zakładu przemysłowego.

ELEMENTY, z których składa się innowacja/produkt finalny

Należy wskazać elementy składowe produktu finalnego, części modelu, etapów rozwiązania, narzędzi:

Kluczowym elementem innowacji jest ustalenie podczas wspólnego spotkania płaszczyzny współdziałania pomiędzy kadrą akademicką, a przedstawicielami firmy.

1. REALIZACJA KURSÓW przez nauczyciela w celu podniesienia jego kompetencji dydaktycznych na nowym oprogramowaniu – szkolenie Solidworks, co stanowi drugi istotny element produktu finalnego.
2. SPOTKANIE NAUCZYCIELA akademickiego ze studentami w celu omówienia idei modułu CAD 3D oraz przedstawienia nabywanych umiejętności, które student uzyskuje w wyniki czynnego udziału w innowacji.
3. PRZYGOTOWANIE SYLABUSA, instrukcji do ćwiczeń oraz egzaminu kompetencji twardych, które jest najbardziej czaso- i pracochłonnym dla nauczyciela akademickiego elementem innowacji.
4. CZĘŚĆ SZKOLENIOWA dla studentów, która odbywać się powinna w cyklu semestralnym maksymalnie po 3 godziny tygodniowo.
5. EGZAMINY kompetencji twardych, które dowiodą w jakiej mierze student przyswoił wiedzę i umiejętności związane z projektowaniem 3D w programie Solidworks.

Wyniki tego egzaminu powinny zostać przeanalizowane podczas ostatniego spotkania studentów, nauczycieli i przedstawicieli firmy pod kątem dalszej współpracy studenta w danym przedsiębiorstwie, np. w ramach staży, praktyk, udziału w projektach lub pracy etatowej.

NARZĘDZIA, przygotowane do wykorzystania przez przyszłych użytkowników innowacji

Należy krótko scharakteryzować narzędzia innowacji rekomendowane do przyszłych zastosowań:

Narzędzia innowacji powiązane są ze wskazanymi powyżej elementami, etapami innowacji:

1. Lista osób uczestniczących w spotkaniu
2. Lista zagadnień, pytań do omówienia na spotkaniu nauczycieli akademickich i przedstawicieli firmy.
3. Plan szkolenia programu Solidworks dla nauczycieli akademickich.
4. Lista zagadnień, pytań do omówienia na spotkaniu nauczycieli akademickich ze studentami.
5. Instrukcje do ćwiczeń.
6. Sylabus do ćwiczeń.
7. Egzamin kompetencji twardych.
8. Harmonogram zajęć
9. Lista zagadnień, pytań do omówienia na spotkaniu podsumowującym innowację.

ZASTOSOWANIE produktu finalnego

UŻYTKOWNICY, którzy będą mogli wykorzystać produkt finalny

Należy wskazać kluczowych oraz alternatywnych użytkowników produktu finalnego:

W niezmienionej formie innowacja spełnia warunki wprowadzenia do siatki studiów dla kierunków technicznych, w systemie semestralnym 3h tygodniowo. Użytkownikiem innowacji może być zatem Uczelnia/nauczyciel akademicki, którzy otrzymują najnowszy materiał dydaktyczny w postaci sylabusa, instrukcji do ćwiczeń w programie Solidworks oraz egzaminu kompetencji twardych. Alternatywni użytkownicy: techniczne szkoły średnie, firmy branżowe wykorzystujące/wprowadzające program Solid-works do pracy, urzędy pracy przygotowujące kursy dla beneficjentów, centra kształcenia ustawicznego lub zawodowego.

ODBIORCY, do których kierowana jest innowacja:

Należy wskazać kluczowych oraz alternatywnych odbiorców produktu finalnego:

Innowacja skierowana jest do studentów kierunków technicznych uczelni wyższych, którzy opanowali zagadnienia grafiki inżynierskiej części maszyn. Rozwiązanie skierowane jest zarówno do męskiej jak i żeńskiej grupy społeczności akademickiej. Alternatywni odbiorcy innowacji: uczniowie szkół o profilu technicznym, beneficjenci urzędów pracy, słuchacze szkół kształcenia ustawicznego lub

zawodowego.

DZIAŁANIA konieczne dla zastosowania/wdrożenia innowacji:

Należy wymienić etapami podstawowe działania użytkownika niezbędne do zastosowania produktu:

Korzystanie z innowacji wymaga podjęcia działań środowiskowych w otoczeniu użytkownika:

1. Nawiązanie współpracy z lokalnymi, zainteresowanymi przedsiębiorstwami branżowymi, które wykorzystują bądź mają zamiar wykorzystywać program Solidworks w swoich działaniach.
2. Podniesienia kompetencji dydaktycznych nauczycieli akademickich na nowym oprogramowaniu – szkolenie Solidworks.
3. Rozmowa nauczyciela akademickiego ze studentami w celu omówienia idei modułu CAD 3D oraz przedstawienia nabywanych umiejętności, które student uzyskuje w wyniki czynnego udziału w innowacji.
4. Szkolenie dla studentów, które odbywa się w cyklu semestralnym maksymalnie po 3 godziny tygodniowo.
5. Przeprowadzenie egzaminu kompetencji twardych w programie Solidworks.
6. Analiza wyników podczas spotkania studentów, nauczyciela i przedstawicieli firmy pod kątem dalszej współpracy studenta w danym przedsiębiorstwie.

KOSZT zastosowania innowacji:

Należy oszacować przybliżony koszt zastosowania innowacji w praktyce (poza projektem) w przeliczeniu na 1 uczestnika (odbiorcę) lub miesiąc funkcjonowania rozwiązania w działalności przyszłego użytkownika:

Koszt zastosowania innowacji zależny jest m.in. od następujących czynników: posiadania/braku posiadania sali komputerowej z jednostkami roboczymi, na których program Solidworks będzie działał bezawaryjnie, posiadania/braku posiadania oprogramowania Solidworks, konieczności szkoleń dla kadry prowadzącej szkolenie, konieczności wynajmu sal komputerowych i konferencyjnych do spotkań. Przypadek 1 dotyczący uczelni. Brak wyposażonej sali komputerowych na uczelni, brak oprogramowania, brak prze-szkolonych nauczycieli akademickich. Cena zastosowania innowacji dla jednego odbiorcy: 6975 złotych w roku akademickim. Przypadek 2 szkolenia poza uczelnią wymagające wynajęcia sali komputerowej i szkolenia dla nauczyciela: 8124 złotych.

MODYFIKACJE produktu finalnego

ZAKRES MOŻLIWYCH ZMIAN produktu finalnego:

Należy wskazać zakres możliwych zmian w produkcie, narzędziach (z zachowaniem efektywności rozwiązania):

Produkt finalny może być również inspiracją dla osób z innych branż, np.: produktów konsumenckich, sektora medycznego, fabryk i zakładów przetwórczych, budownictwa, elektroniki, produkcji, usług inżynierskich, sektora meblowego, motoryzacji, przemysłu lotniczego. Wówczas również należałoby przeprowadzić modyfikację sylabusa, instrukcji i egzaminu kompetencji twardych dostosowując wymagania do wybranej branży. W produkcie finalnym można modyfikować czas realizacji innowacji dostosowując go, np. do wymagań lokalnej firmy. Modyfikacja

czasu trwania innowacji może być również dostosowana do potrzeb zajęć realizowanych w ramach szkół średnich. W tym przypadku można z przygotowanych instrukcji wybrać zadania umożliwiające realizację szkolenia w mniejszym wymiarze godzin.

ROZWÓJ produktu finalnego i REKOMENDACJE do dalszych prac:

Należy wskazać obszary dalszego rozwoju rozwiązania lub dostosowania do innych problemów lub odbiorców:

Przygotowany produkt finalny może stać się inspiracją do dalszego rozwoju i prac w kilku obszarach działania. W obecnej dobie migracji do Polski obywateli Ukrainy przetłumaczenie produktu finalnego na język ukraiński może być pomocne w trakcie prowadzenia podobnych szkoleń dla pracowników, studentów z Ukrainy. Przetłumaczenie przygotowanych w ramach innowacji materiałów na język angielski może być pomocą w przygotowaniu zajęć na uczelni dla studentów z wymiany np. w ramach programu Erasmus lub przetłumaczone materiały mogą stanowić dokumenty programu kształcenia prowadzonego w języku angielskim. Rozwój produktu finalnego może być związany ze zmianą oprogramowania w ramach dostosowania się do innej firmy.

OPIS INNOWACJI

POMYSŁ

Skrócony OPIS:

Wieloetapowy model zdobywania doświadczeń praktycznych przez studentów rozpoczynający się już na pierwszym roku studiów. Model polega na inicjowaniu współpracy pomiędzy studentem a przyszłym pracodawcą poprzez wprowadzenie w siatkę studiów programu umożliwiającego kontakt pomiędzy zainteresowanymi. Długoterminowe wsparcie studenta w połączeniu z praktykami służy płynnemu przejściu z edukacji do pracy z obustronną korzyścią zarówno dla studenta jak i pracodawcy.

Dla Kogo?

Dla biur karier oraz studentów poszukujących nowych rozwiązań dostosowania programu nauczania uczelni do potrzeb rynku pracy.

Kontakt i wsparcie użytkowników:

Pomysł i realizacja testu: Uniwersytet Śląski w Katowicach.

Inkubator: Białostocka Fundacja Kształcenia Kadr, ul. Spółdzielcza 8, 15-441 Białystok, fundacja@bfkk.pl, +48 85 653 77 00, www.bfkk.pl, www.czasnastaz.edu.pl, Koordynator: Michał Skarzyński