



**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: **INTERMENTORING 3D**: student – młody pracownik firmy – doktorant

### OPIS produktu finalnego

### PROBLEM, na który odpowiada produkt finalny

*Należy krótko opisać problem, który rozwiązuje produkt finalny:*

INTERMENTORING 3D: student – młody pracownik firmy – doktorant, to innowacyjny model wspólnej edukacji studentów i absolwentów, pracowników firm z krótkim stażem do 5 lat oraz doktorantów, w programie stażu lub praktyki zawodowej. Produkt finalny rozwiązuje problemy związane z optymalnym wykorzystaniem przez studentów możliwości jakie stwarzają staże i praktyki w przedsiębiorstwach. Dodatkowo program rozwiązuje istotny problem współpracy doktorantów z pracownikami firm i studentami odbywającymi praktyki i staże w firmach. Studenci uzyskają możliwość optymalnego wykorzystania staży i praktyk zawodowych w celu poprawy swoich kompetencji zawodowych, umiejętności przygotowania dobrej pracy licencjackiej, inżynierskiej i dyplomowej, podwyższenia wiedzy w zakresie komunikacji społecznej. Młodzi pracownicy przedsiębiorstw wzbogacają swoją wiedzę o nowe idee pojawiające się w danej specjalności, a także poprzez wykonywanie roli mentora będą w naturalny sposób nabierać nowych umiejętności z zakresu zarządzania zasobami ludzkimi. Doktoranci-mentorzy będą z jednej strony wspierać rozwój zawodowy studentów i młodych pracowników firm, ale z drugiej strony będą także poznawać praktyczne aspekty funkcjonowania przedsiębiorstw i instytucji. Jest to niezwykle ważne z punktu jakości kształcenia młodych kadr naukowych, jakości i wartości przygotowywanych przez nich publikacji naukowych oraz realizowanych projektów badawczych. Poprzez obowiązkowy udział doktorantów w realizacji intermentoringowych staży i praktyk 3D w sposób znaczący wzrosnie ich wiedza teoretyczna a także praktyczna, dotycząca spraw naukowych i zawodowych z obszaru ich zainteresowań badawczych. Wpłyne to także znacząco na jakość prac doktorskich i jakość prowadzonej przez nich pracy naukowej i dydaktycznej.

### ELEMENTY, z których składa się innowacja/produkt finalny

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

Projekt „Intermentoring 3D” zakłada trzy podstawowe etapy realizacji przedsię-



wzięcia:

1. Pierwszy etap to organizacja partnerstwa lokalnego.
2. Drugi etap to przygotowanie merytoryczne warsztatów stażowych. Idea projektu IM-3D zakłada, że podstawową metodą testu będą warsztaty z udziałem studentów, pracowników przedsiębiorstw oraz doktorantów-mentorów. Wzajemne interakcje uczestników warsztatów wsparte sesją intermentoringową zapewnią maksymalizację korzyści z zastosowania modelu IM-3D.
3. Kolejny etap to przeprowadzenie warsztatów stażowych a następnie sesji intermentoringowej. Udział przedstawicieli różnych środowisk w projekcie będzie istotnym czynnikiem poprawy jakości lokalnego kapitału społecznego.

### **NARZĘDZIA, przygotowane do wykorzystania przez przyszłych użytkowników innowacji**

*Należy krótko scharakteryzować narzędzia innowacji rekomendowane do przyszłych zastosowań:*

Model IM-3D, 3 modele sesji IM-3D, przykładowe programy warsztatów stażowych w trzech przedsiębiorstwach, katalog efektów stażowych, model powiązań pomiędzy uczestnikami IM-3D, model udziału doktorantów w intermentoringu stażu.

### **ZASTOSOWANIE produktu finalnego**

### **UŻYTKOWNICY, którzy będą mogli wykorzystać produkt finalny**

*Należy wskazać kluczowych oraz alternatywnych użytkowników produktu finalnego:*

Kluczowi użytkownicy produktu finalnego to studenci, doktoranci, młodzi pracownicy przedsiębiorstw i instytucji, np. banków i innych instytucji finansowych. Alternatywni użytkownicy produktu finalnego to przedstawiciele różnych grup społecznych zainteresowanych własnym rozwojem. Mogą to być uczniowie szkół średnich, ale także przedstawiciele pokolenia 50+, którzy z jednej strony mogą przekazywać swoją wiedzę i doświadczenie np. uczniom, studentom czy osobom zmieniającym lub podwyższającym swoje kwalifikacje. Z drugiej strony te same osoby mogą korzystać z idei projektu „IM-3D” korzystając z wiedzy młodych ludzi, specjalistów z zakresu nowoczesnych narzędzi komunikacyjnych, nowych technologii produkcyjnych, budowlanych, nowych sposobów upraw w rolnictwie, sadownictwie itd. Ważną grupą odbiorców mogą być uzdolnieni uczniowie szkół średnich zainteresowani udziałem w olimpiadach przedmiotowych. Model IM-3D może być wykorzystany przy tworzeniu Szkolnych Klubów Olimpijczyka dla uczestników olimpiad przedmiotowych z matematyki, fizyki, biologii, chemii, informatyki, itd., dla których role mentora mogą pełnić najlepsi studenci i doktoranci z danych dyscyplin wiedzy.

### **ODBIORCY, do których kierowana jest innowacja:**

*Należy wskazać kluczowych oraz alternatywnych odbiorców produktu finalnego:*

Innowacja jest kierowana do studentów, młodych pracowników nauki, pracowników firm o krótkim stażu pracy. Alternatywni odbiorcy to głównie młodzież szkół



średnich, osoby zmieniające pracę, osoby zainteresowane rozwojem własnym, pokolenie 50+, kończący karierę zawodową sportowcy poszukujących nowych pomysłów na aktywność zawodową, mieszkańcy terenów wiejskich zainteresowanych nowymi technologiami i możliwościami rozwoju osobistego.

### **DZIAŁANIA konieczne dla zastosowania/wdrożenia innowacji:**

*Należy wymienić etapami podstawowe działania użytkownika niezbędne do zastosowania produktu:*

Projekt „Intermentoring 3D” zakłada pięć etapów realizacji przedsięwzięcia. Pierwszy etap to organizacja part-nerstwa lokalnego. Drugi etap to przygotowanie merytoryczne warsztatów stażowych i nabór uczestników. Kolejny, trzeci etap to przeprowadzenie warsztatów stażowych. Etap 4 to organizacja sesji IM-3D. Etap 5 – organizacja sesji regionalnej promującej projekt. Istotnym elementem wsparcia jest przewodnik „Intermento-ring 3 D”. Udział przedstawicieli różnych środowisk w projekcie będzie istotnym czynnikiem poprawy jakości lokalnego kapitału społecznego.

W wariancie z kilkutygodniową praktyką kolejne etapy to:

1. Zawarcie porozumienia pomiędzy lokalnymi partnerami, uczestnikami projektu.
2. Nabór uczestników projektu.
3. Jednodniowe warsztaty IM-3D przygotowujące do udziału w projekcie.
4. Jednodniowe warsztaty w przedsiębiorstwach, instytucjach uczestniczących w projekcie.
5. Praktyki w przedsiębiorstwach, instytucjach w zależności od beneficjentów.

### **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 pełnego zastosowania innowacji na jednego uczestnika wynosi od 1 000 złotych do 1 500 złotych. Koszt może być obniżony poprzez zaangażowanie do prowadzenia warsztatów nauczycieli ze szkoły organizującej staż.

### **MODYFIKACJE produktu finalnego**

#### **ZAKRES MOŻLIWYCH ZMIAN produktu finalnego:**

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

Innowacja może być swobodnie modyfikowana w następującym zakresie:

1. Zakres lokalnego partnerstwa adekwatnie do charakterystyki otoczenia społeczno-gospodarczego organizatora.
2. Model warsztatów stażowych musi być uzależniony od beneficjentów projektu IM-3D.
3. Sesja regionalna powinna uwzględniać zainteresowania i strukturę beneficjentów.



## ROZWÓJ produktu finalnego i REKOMENDACJE do dalszych prac:

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

Możliwe jest przeniesienie modelu na poziom szkół średnich, wspierając organizację staży na tym poziomie edukacji oraz praktyczną naukę zawodu. W tym przypadku pracowników naukowych uczelni – doktorantów, pełniłoby nauczyciele zawodu lub instruktorzy praktycznej nauki, opiekunowie warsztatów szkolnych.

## OPIS INNOWACJI

### POMYSŁ

#### Skrócony OPIS:

Model wspólnej edukacji studentów i absolwentów (nowych pracowników w firmie) w programie praktyki zawodowej. Rozwiązanie wykorzystuje najnowsze instrumenty zarządzania zasobami ludzkimi w firmach, takie jak intermentoring pomiędzy studentem a młodym pracownikiem firmy w formule wzajemnej edukacji pracowników, czy job sharing, w zakresie dzielenia stanowiska pracy pomiędzy studenta i pracownika (odrębne kompetencje teoretyczne i praktyczne), optymalizując proces kształcenia praktycznego studentów w firmach.

### Dla Kogo?

Dla firm oraz instytucji zatrudniających absolwentów uczelni wprowadzających do pracy nowych pracowników.

### Kontakt i wsparcie użytkowników:

**Pomysł i realizacja testu:** Krzysztof Kaszuba, pracownik akademicki.

**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