



**Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 2. odpiranje,
za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada**

1. Polni naslov projekta: Pospeševalnik informacij o zaposlitvenih možnostih II.

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):**

04 - Poslovne in upravne vede, pravo

06 - Informacijske in komunikacijske tehnologije (IKT)

- 2. V sodelovanju z: (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)**

**Univerza v Mariboru, Fakulteta za organizacijske vede
POR, Podjetje za organizacijo in razvoj, d.o.o.**

3. Besedilo:

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

Cilj projekta je bil izdelati prototip spletne rešitve, ki na osnovi principa Ženevske sheme delitve kompetenc za posamezne poklice omogoči razpis delovnih mest ali možnosti sodelovanja za različna področja dela in različne formalne in neformalne načine sodelovanja. Rešitev naj vsebuje registracijo in prijavo, možnost razpisa običajnih zaposlitev, hkrati pa tudi možnost sodelovanja v raziskovalni skupini, iskanje umetnikov, produkt za športne skavte itd. Prototip naj vsebuje podatkovno bazo, uporabniške vmesnike in izbirno logiko, ki ponudniku delovnega mesta /možnosti sodelovanja izpiše kandidate, ki ustrezajo razpisanim pogojem.

- **Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta**

Projektna skupina je bila sestavljena iz študentov UM FERi, ki so bili zadolženi za programiranje, povezave na baze podatkov in implementacijo šifrantov, logike, zaščite in grafične podobe. S strani UM FOV sta sodelovala dva študenta. Njuna naloga je bila vodenje projekta, izvedba Scrum postopka, evidentiranje dela v Asani, priprava specifikacij za posamezne produkte, izvajanje postopkov s področja kakovosti ter sodelovanje s partnerjem in ostalimi študenti. Študentka UL EF je bila zadolžena za dizajn in logotipe, študentka UL EF trženje, je bila zadolžena za pripravo načrtov trženja spletne strani v obliki tržne kampanje na digitalnih platformah in izboljšanja uvrščanja zadetkov spletne strani na spletnih seznamih ter uporabo Google analytics za spremljanje obiskov na spletni strani. Delo je potekalo po metodologiji Scrum s tedenskimi sestanki na katerih se je poročalo o opravljenem delu, o težavah in o nadaljnjem delu. Partnersko podjetje je sodelovalo na njihovem strokovnem področju – kadrovanje in pripravljalo podatke po Ženevski shemi za posamezne produkte tako za ponudnike kot povpraševalce. Sodelovalo je pri načrtu in dizajnu spletnih strani, predlagal obliko in zaporedje vnosnih polj in pogoje za ujemanje. Delovna mentorica je sodelovala s študenti tudi izven tedenskih sestankov, da so izvedli posamezne

postopke in uskladili mnenja pred tedenskimi sestanki. S strani partnerske organizacije je bil izveden prenos znanj na redne študente UM FOV. Pedagoški mentorji smo usmerjali potek dela, predlagali načine in rešitve, razdeljevali opravila med študenti in v nekaterih primerih pripravili vzorčne rešitve, da so študenti po teh vzorcih izdelali rešitve za druge produkte tega projekta.

- **Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti**

Rezultat dela je prototipna spletna rešitev, ki omogoča registracijo in prijavo, oddajo ponudb možnosti sodelovanja v obliki zaposlitev različnih oblik, do sodelovanja v raziskovalni skupini, iskanja umetnikov in podobno kar predstavlja 18 produktov. Vnos podatkov je razdeljen na tri nivoje skladno z Ženevsko shemo s tem, da se na drugem nivoju prikaže vsa obvezna polja, na tretjem nivoju pa lahko uporabnik sam izbira katere kompetence bo uporabil pri razpisu in katere ne bo. Rešitev je narejena modularno, to pomeni, da se isti gradniki kode uporabijo pri različnih produktih. Rešitev omogoča tudi izpis ujemanj, torej seznam kandidatov, ki odgovarjajo razpisanim kriterijem. Ker je to prototip še nima vključene vse funkcionalnosti za vse produkte. Prototip ima predlog logotipa in podlogotipe za posamezne produkte, ki se lahko vključijo v produkcijsko rešitev. Določili smo tudi ime domene in pogoje za podatkovno gostovanje. Izbrana je bila grafična podoba in barvna shema. Izdelan je bil predlog promocijske kampanje na digitalnih platformah. Ko bo prototip dodelan v produkcijsko obliko bo omogočil vsem na spletu možnost razpisa in iskanja zaposlitvenih možnosti in možnosti sodelovanja, ki sedaj niso dostopne kot na primer iskanje raziskovalnih skupin, iskanje umetnikov, iskanje športnikov (npr. za nogometne skavte). Od drugih obstoječih rešitev se ta razlikuje po tem, da je narejena po principu Ženevske sheme, to pomeni, da bo bližja profesionalnim kadrovnikom, ki to shemo že uporabljajo pri svojem delu in jim bo tako olajšalo delo.

4. Priloge:

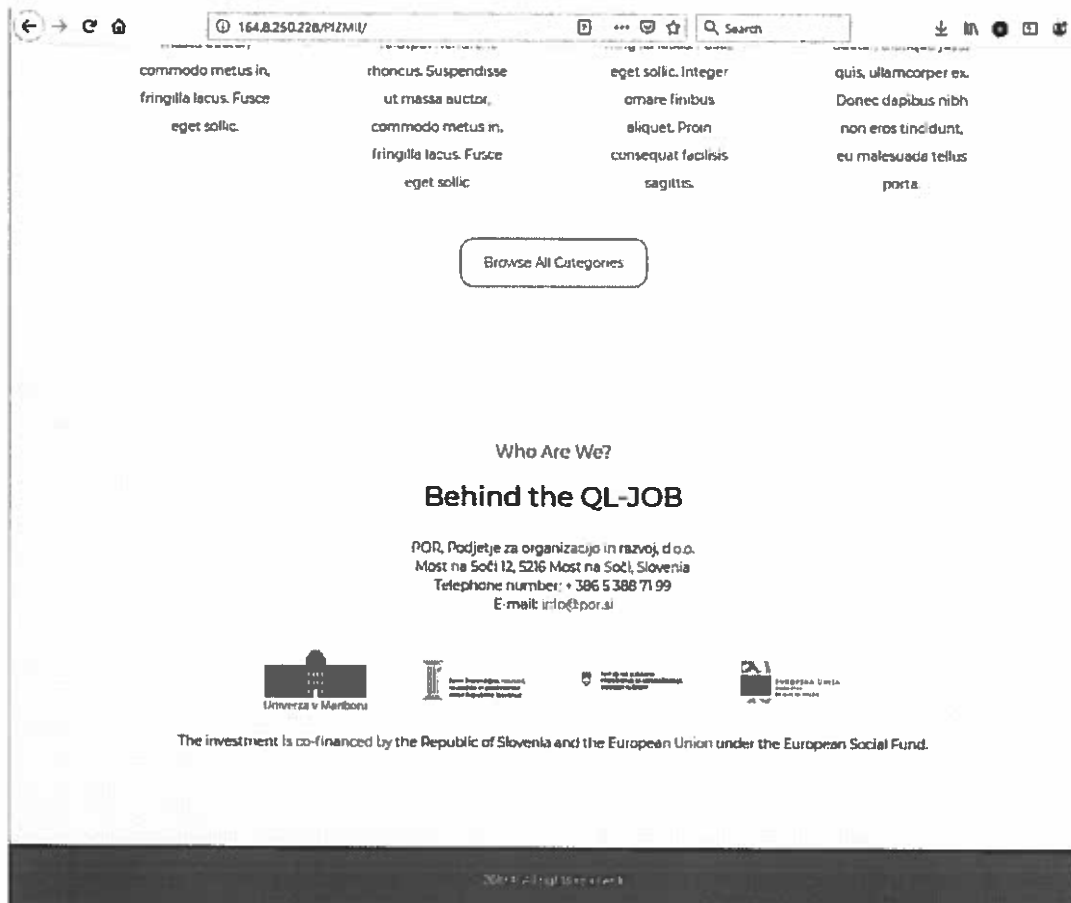
- **Slikovno gradivo:** Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).

Sliki končnega produkta – Slika 1 in Slika 2 (prototip izdelka, ki predstavlja končni produkt dela študentov) in slika iz prenosa znanja pedagoških mentorjev v (ne)gospodarstvo – Slika 3.

Slika 1



Slika 2



Slika 3

Prenos znanja v (ne)gospodarstvo z dne 26. 7. 2019 v računalniški učilnici razvojne agencije RAGOR – pedagoški mentor doc. dr. Borut Werber na temo predavanj: Uvajanje mehkih znanj na študijsko področje informacijskih sistemov.

