

# **WP2 Research Report**

## Background research and development of supporting materials

### **Executive Summary**

**2022-1-HU01-KA220-HED-000086240**  
**Skills Portfolio of Personal Development**  
**(SKIPPER)**

Date: 30/09/2023

Version: 1.0

*Univerza v Ljubljani*  
*Ekonomski fakulteta*

WP2 lead:



University of Ljubljana, Slovenia

*This project (n° 2022-1-HU01-KA220-HED-000086240) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.*

## PODSUMOWANIE

Niniejszy raport jest pierwszym rezultatem projektu pt. „Skills Portfolio of Personal Development” (SKIPPER) realizowanego w ramach programu Erasmus+. Celem tego projektu jest stworzenie paszportu portfolio umiejętności dla studentów uczelni wyższych w Europie, który będzie uwzględniał umiejętności nabyte w trakcie zajęć obowiązkowych oraz dodatkowych. Projekt SKIPPER zakłada realizację czterech celów: ocenę luki występującej pomiędzy kompetencjami zdobytymi na uczelniach wyższych a oczekiwaniami rynku pracy, opracowanie Matrycy Umiejętności, stworzenie Portfolio Umiejętności oraz opracowanie Paszportu Umiejętności.

Prezentowany raport badawczy ma trzy cele: określenie odpowiednich umiejętności, przeprowadzenie przeglądu literatury na temat luk kompetencyjnych oraz zaproponowanie matrycy oceny i prototypu paszportu (a formie aplikacji). Ponadto w raporcie podsumowano wyniki badań przeprowadzonych w grupach fokusowych z udziałem studentów, a w poszczególnych rozdziałach przedstawiono informacje na temat krajów, metodologii i przeglądu literatury, informacje dotyczące matrycy i prototypu paszportu oraz wyniki badań przeprowadzonych w grupach fokusowych.

Po pierwsze, w przeglądzie literatury koncentrowano się na różnych źródłach, włączając w to instytucje takie jak Unia Europejska i CEDEFOP, badania źródeł wtórnych dotyczące kompetencji studentów/absolwentów i wymagań rynku pracy, wcześniejsze projekty Erasmus+ oraz literaturę naukową. Rezultatem tego przeglądu jest krótka lista umiejętności i kompetencji, które zostały podzielone na 10 głównych kategorii i 31 podkategorii. Wśród 10 głównych kategorii znajdują się: elastyczność, przywództwo i kategoria organizacyjna, osobista, podejmowanie decyzji, sposoby tworzenia, współpraca, nawiązywanie kontaktów i komunikacja, myślenie, wartości oraz kategoria cyfrowa.

Po drugie, 54 uczestników ośmiu grup fokusowych na Węgrzech, w Polsce i Słowenii wymieniło głównie ścieżki uczenia się dla następujących kategorii: Współpraca, Decyzje, Umiejętności cyfrowe, Elastyczność, Nawiązywanie

Kontaktów + Komunikacja, Osobiste, Myślenie, Wartości oraz Sposoby tworzenia. Proponowane ścieżki uczenia się różniły się od rozwijania kategorii poprzez doświadczenia zdobyte w sporcie i radzenie sobie z niedogodnościami i zmianami w harmonogramach nabyte w różnych organizacjach, poprzez różne środki, takie jak gry, podróże czy prace dla studentów, a niektóre były związane z przedsięwzięciami artystycznymi, a nawet oglądaniem materiałów instruktażowych na YouTube.

Po trzecie, uczestnicy grup fokusowych stwierdzili, że aplikacja, która miałaby określać poziom ich umiejętności, powinna posiadać funkcję śledzenia tych umiejętności, ale jednocześnie wyrazili oni obawy dotyczące stroniczości samooceny i walidacji. Użytkownicy ci chcą, aby aplikacja była łatwa w użytkowaniu i ukierunkowana na karierę zawodową, aby promowała samodoskonalenie i dostarczała spersonalizowanych informacji zwrotnych. Oczekują, że będzie posiadała funkcje szczegółowej analizy umiejętności, integrowania CV, chatbota oraz dopasowywania ofert pracy. Pożądane są również funkcje nagradzające zaangażowanie użytkownika (np. odznaki) oraz integracja z mediami społecznościowymi.