



Moduuli 2 - Oppimismenetelmät	
Toiminta:	Mahdolliset vastaukset
2.1	Tunnistamalla oppijoiden henkilötiedot, kuten heidän aiemmat tietonsa ja taitotasonsa, kiinnostuksensa ja motivaationsa, oppimistyyliinsä, sosiokulttuurisen ja koulutuksellisen taustansa osallistavassa oppimisympäristössä. Tunnistamalla oppijoiden tarpeet ja kehittämällä käyttäjäkeskeistä opetusta. Analysoimalla opetustilanne, antamalla pääsuuntaa ja asettamalla rajat sopivan opetusratkaisun tunnistamiselle ja valinnalle.
2.2	Avustamalla oppimistavoitteiden kirjoittamisessa, ehdottamalla erilaisia opetus- ja oppimistoimia; Esittämällä selkeän rakenteen, joka on hyödyllistä valita määräävistä menetelmistä; Kehittämällä oppimistavoitteita ja luokittelemalla ne, keskittyen tiedon ulottuvuuteen ja kognitiivisen käyttäytymisen hierarkkiseen rakenteeseen koulutuksen hallinnoijan arvion perusteella; Tunnen Bloomin taksonomian, mutta oppimistavoitteiden laatimisessa suosin esimerkiksi Oppimistulosten rakenteet (SOLO) tai Oppimistavoitteiden SMART-periaatteet (tai muita).
2.3	Luento ja demonstraatio; mikrooppiminen; harjoitus ja harjoittelu; pelillinen oppiminen; imitaatio-oppiminen; tutkiva oppiminen; ongelmalähtöinen oppiminen; yhteistoiminnallinen oppiminen.
2.4	Kyllä. Koska Constructive Alignment optimoi kurssin opetuksen tehokkuuden. Kun opetussisältö ja oppimistoiminnot ovat linjassa tavoitteiden kanssa, oppijat voivat oppia tehokkaasti.
2.5	Käyttämällä useita hallinta-asiakirjoja: Projektin työsuunnitelma; Projektin tilanneraportti; Projektin käsikirja (vain jos projekti on pitkäkestoinen).
2.6	Toiminnallisen opetuksen avulla, jossa opetustilanne analysoidaan rekursiivisesti ja kehitetään iteratiivisesti opetusratkaisuja; käyttämällä teknologiaa suunnitteluprosessin apuna ja integroimalla se nykyaikaisen oppimisympäristön opetusratkaisuihin.
2.7	Käyttämällä esitystyökaluja, grafiikka- ja infografiikkatyökaluja, videotyökaluja, interaktiivisia oppimisvälineitä jne.
2.8	Lukemalla aiempien hankkeiden loppuraportit (Lessons Learned), jotta tiedetään, mikä meni pieleen tai mitä voidaan parantaa; aivoriihi-istunnot tiimin kanssa; keskustelemalla sidosryhmien kanssa.
2.9	Soveltamalla osallistavia oppimismenetelmiä: skenaarioita, jotka kuvaavat erilaisia taustayhteyksiä; hahmoja, jotka edustavat kohderyhmää; helppokäyttöisemmän sisällön luominen; sukupuolinäkökulman huomioon ottavan kielen käyttö jne.
2.10	Käyttämällä tutkimusmenetelmiä (etnografiset tutkimukset); kulttuurienvälisen viestinnän tutkimuksessa käytettävät metodologiset lähestymistavat (yhteiskuntatieteelliset, tulkinnalliset ja kriittiset); fokusryhmät; haastattelut; kyselylomakkeet jne.



Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimien pääosasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Moduuli 3 - Suunnittelunäkökulmia	
Toiminta	Mahdolliset vastaukset
3.1	Käyttämällä projektin alkuperäistä pyyntöä projektin alussa; katsomalla asiakkaan kanssa, tarvitaanko oppijoiden henkilökohtaisia tietoja; sisäiset ja ulkoiset palomuurit ovat vankka tapa suojata oppijoita, yrityksiä ja laitoksia kaikenlaisilta verkkohyökkäyksiltä. Kahdenlaisten palomuurien käyttäminen lisää tietojesi turvallisuutta entisestään; Hyvin määritellyn politiikan käyttäminen: Kuvaile osana koulutusta jokainen tietoturvan osa-alue. Mitä kattavampi, selkeämpi ja täydellisempi koulutus on, sitä turvallisempia tiedot ovat varmasti organisaatioissa; Vaadi tietojen varmuuskopiointia; Arvioi riski: Tunnista heikkoudet ja todennäköiset menetykset. Tämän avulla voitte tunnistaa tietoturvajärjestelmienne heikkoudet.
3.2	Analysointi ja pääajatuksen järjestäminen oppimiskokemusta varten valitun opetuksen teorian pohjalta; aiemmin luodun käsikirjoituksen puitteissa aiemmin luodun pedagogisen lähestymistavan mukainen, oppijoita sitouttavan tarinan tai kontekstin luominen; keskustelun johtaminen tiimin jäsenten kanssa yhteisen ymmärryksen saavuttamiseksi hankkeesta ja opetusratkaisusta; tuotteen mukauttaminen asiakkaan odotuksiin ja vaatimuksiin jatkuvien palautesilmukoiden avulla pedagogisten tarpeiden selventämiseksi eri oppimisvaiheissa; Tarinataluu koostuu erilaisista yksiköistä, kuten tekstistä, kuvista, äänestä, animaatioista ja ohjelmointimuistiinpanoista; Määritä jokaiselle dialle numero ja otsikko; Muotoilun tulisi pysyä vakiona; Jokaiseen elementtiin tulisi merkitä sen erityinen käyttötarkoitus; Esitykseen kuuluvat tiedostot tulisi merkitä loogisesti ja lajitella; Oikeat ja väärät vastaukset tulisi värikoodata; Jotta sidosryhmät voivat havainnollistaa tarinatalua, lisää vuorovaikutteinen prototyyppi tai diamallikuvat.
3.3	UX (User Experience) -suunnittelun huomioon ottaminen: vuorovaikutussuunnittelu; käyttöliittymäsuunnittelu; visuaalinen suunnittelu; sisällönhallinta; käytettävyyden ja tietoturkkitehtäviin; käyttäjien tarpeiden huomioon ottaminen tuotteen elinkaaren jokaisessa vaiheessa; käyttöliittymän navigointi; järjestelmän tilan näkyvyys; järjestelmän ja reaali maailman välinen vastaavuus; käyttäjän hallinta ja vapaus; johdonmukaisuus ja standardit; virheiden ehkäisy; käytön joustavuus ja tehokkuus; esteettiset näkökohdat; käyttäjien auttaminen virheiden tunnistamisessa, diagnosoinnissa ja korjaamisessa.
3.4	Arvioimalla yhdessä asiakkaan kanssa oppijoiden tarpeet (oppimistyyli, toiminnallinen monimuotoisuus jne.), mutta myös luomalla digitaalisia tuotteita, jotka ovat käyttäjätasavälisiä mahdollisimman monille ihmisille ja joissa on laaja valikoima oppimateriaalia kullekin oppimistyyli; oppimalla aiemmista kokemuksista ja luomalla oppimis mahdollisuuksia, jotka sopivat kohderyhmän tarpeisiin; antamalla muita vaihtoehtoja oppimiseen sen sijaan, että luodaan tuotteita vain "tyypilliselle oppijalle"; integroimalla joitakin tuotteita, kuten äänivastaukset, Amazon Alexa ja Google Assistant; käyttämällä sukupuolinnäkökulmaa huomioon ottavaa kieltä; kuvaamalla erilaisia ihmisiä (sukupuolen, sukupuolen, rodun, iän, digitaalisen lukutaidon jne. suhteen).
3.5	Jokaisen kuvan tulisi herättää oppijassa jonkinlainen tunnereaktio; Arvioi aina tarve sisällyttää erilaisia hahmoja; Käytä pieniä yksityiskohtia, jotta kuviin saadaan lisää sisältöä; Käytä sommittelua ja näkökulmaa; Lisää yksityiskohtia, jotka oppija löytää, mitä enemmän hän katsoo ja tutkii kuvitusta.
3.6	Laita erilainen ääni, kun oppija voittaa tai häviää pisteitä pelissä; kurssin edetessä lisää lauluja, jotta oppija tuntee olonsa mukavammaksi; valmis käsikirjoitus/tarinalevy, joka sisältää yksityiskohtia tekstistä puheeksi tai suorasta äänestä. Käytä realistisia ääniä jäljittelemällä tiettyjä tosielämän esineitä jne.
3.7	Käytä pienempiä sanoja ja yksinkertaisempia lauseita; älä kirjoita supistuksia (ellei asiakas pyydä); käytä aktiivista ääntämystä; kirjoita äänivaiheen ohjeet käsikirjoitukseen; testaa käsikirjoituksen luettavuus; vältä abstraktia kieltä; lue dialogi ääneen; käytä tarinankerrontaa; erottele ääni visuaalisesta; kirjoita muistiinpanoja kehittäjämme erityispiirteiden ilmoittamiseksi.
3.8	Rakenne; sisältö ja ulkoasu;
3.9	Kyllä, jotta vaatimukset olisivat selkeitä, ytimekkäitä ja toteutettavissa olevia, mikä auttaa kehitystiimejä luomaan oikean ja laadukkaan tuotteen; Määritellä tuotteen tarkoitus; Kuvata paremmin käyttäjän tarpeet; Kaikki tuotteen tuotokset on sovittava yhteen.
3.10	Adobe Photoshop/Illustrator; After Effects; Artemis Pro; Astropad Standard; Boords Storyboard Creator; Camera-Storyboard; Canva; Clip Studio Paint; FrameForge Storyboard Studio; MakeStoryboard; Moviestorm; OpenToonz; ShotPro; Storyboard Fountain; Storyboarder by Wonder Unit; StoryBoardProjine.
3.11	Vuorovaikutteiset näytöt; videot/interaktiiviset videot; vakavat pelit; immerssiivinen oppiminen; virtuaalitodellisuus; monivalintakysymykset; Webquest jne.
3.12	Käyttämällä erilaisia muuttujia: Vaadi, että tiimi ja oppijat käyttävät usein kaksitekiä todennusta ja harkitse biometristen kirjautumisen käyttöönottoa arkaluonteisempien tietojen osalta; Salasanat/salasanat säännöllinen vaihtaminen on toinen todentamisen suojusmenetelmä; Tutki tietopolitiikkaa.
3.13	Viitteiden järjestämiseen using-tekniikan avulla voidaan käyttää joko MS Wordia tai mitä tahansa työkalua, kuten Zotero, RefWorks, Mendeley, EndNote, CitFast tai Mybib.
3.14	Olemalla vahva viestijä; oppimalla motivoimaan ihmisiä; toimimalla oppaana keskustelua johtaen; tarjoamalla ryhmälle tukea ja ohjausta; jakamalla pääajatuksia; hallitsemalla aikaa; soveltamalla ongelmanratkaisutaitoja; esittämällä mitattavissa olevia opetusratkaisuja.
3.15	Ottamalla vastuun ja olemalla avoin tulosten suhteen; suorittamalla tehtävät ajallaan eikä koskaan myöhästymällä määräajoista; asettamalla selkeät odotukset; asettamalla SMART-tavoitteet ((Specific, Measurable, Achievable, Achievable, Results-oriented, and Time-bound); olemalla vastuussa projektin elinkaaresta; ottamalla vastuun ja hyväksymällä seuraukset kaikista asiaan liittyvistä päätöksistä ja projektin tuloksista.
3.16	Jatkuva palaute; realististen odotusten asettaminen asiakkaalle; tietopohjaisen analytiikan käyttäminen loppukäyttäjäkokemuksen parantamiseen; oppijoiden tarpeiden ymmärtäminen.



European unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa European unionin tai European koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. European unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.

Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Moduuli 4 - Oppimismuotoilu ja Sisällön Kehittämien	
Toiminta	Mahdolliset vastaukset
4.1	Käyttämällä lähestymistapoja, kuten ongelmalähtöinen oppiminen (PBL), haasteisiin perustuva oppiminen, arvioituksen antaminen oppijoille, jolloin oppijat voivat uppoutua syvälliseen reflektiiviseen oppimisprosessiin, joka on sijoitettu realistisiin ongelmanratkaisutehtäviin, vakiopelit, pelillistäminen, muistelu, muistelu ja keskustelutoiminta.
4.2	Vuorovaikutteiset koulutusprosessit: oppija on vuorovaikutuksessa sisällön kanssa edetäkseen kurssilla ja saavuttaakseen halutut tavoitteet - (painikkeet, joilla pääsee taaksepäin tai eteenpäin; sisään- ja ulospääsyliiput; vapaa kirjoittaminen / minuuttikirjoitus / päivän kysymys -harjoitus; tapaustutkimukset; keskustelu jne.) Ei-interaktiiviset prosessit: Oppija ei ole vuorovaikutuksessa esitetyn sisällön kanssa - (PDF-tiedostot; ei-interaktiiviset videot jne.).
4.3	Soveltamalla käyttöliittymäsuunnittelua ohjaavaa User Experience Honeycomb -kehystä: Usable, Useful, Desirable, Findable, Accessible, Credible ja Valuable; Vastaa käyttäjien tarpeisiin. UX-suunnitteluperiaatteista tärkein on keskittyä käyttäjiin koko suunnitteluprosessin ajan; Tiedä, missä vaiheessa suunnitteluprosessia olet; Pidä suunnitteluprosessi johdonmukaisena; Konteksti on avainasemassa; Käytettävyyys etusijalla; Käytä yksinkertaista kieltä; Käytä narratiivista suunnittelua jne.
4.4	Toteuttamalla tarkistuslista, jotta voidaan tuottaa käyttöliittymä, joka on helppo, tehokas ja miellyttävä käyttää järjestelmää tavalla, joka tuottaa halutun tuloksen; Keskustelemalla siitä IT-tiimin kanssa; Luomalla prototyyppi ja lähettämällä se asiakkaalle.
4.5	Mallien ja/tai Storyboardin avulla, jossa näytetään tarkalleen, mitä lopputuotteen on oltava; Excel-tiedosto, jossa on selkeät ohjeet siitä, mitä tarvitaan/ tai jossa on lopputuotetta koskevia korrelaatioita.
4.6	Articulate Storyline; Adobe Captive; Articulate 360; Gomo Learning; Articulate Studio; Adobe presenter; Articulate Rise; iSpring; Lectora; Elucidat;isEazy; Koantic; applique; Raptivity; Course Assembler; Easygenerator; Knowbly; Camtasia; DominKnow One.
4.7	Suunnittelu - storyboard; Käskirjoituksen kirjoittaminen; Sisällön/median kerääminen; Karkea leikkaus; Hienosäätö; Musiikki, alemmat kolmannet; Ohjelmistovaihtoehdot - Adobe Premiere, Final Cut Pro, Adobe Photoshop GIMP Editing,jne; Perusmuokkaustekniikat - Lataa kuvaamasi videot, kuvat ja ääni. Lisää nämä työtilaan. Käytä saksityökalua videosisällön pilkkomiseen eri kohtauksiin. Järjestä leikatut kohtaukset järjestykseen. Lisää yksityiskohtia, kuten päällekkäisyyksiä, alempia kolmansia kohtia ja musiikkia. Siirtymät ; Yksityiskohtien lisääminen - Alemmat kolmannet, Pan/Zoom kuvissa, Taustaaan lisääminen.
4.8	Välttääksesi tuottavuuden puutteen, varsinkin jos joudut lataamaan useita videoita: Jos lisäät videota esimerkiksi SCORM-kurssiin, suuri tiedosto lisää kurssin luomiseen kuluvaa aikaa. Kevyempi videotiedosto latautuu nopeammin; Pitkät latausajat tarkoittavat, että videoiden renderöinti kestää kauemmin, ja oppijat haluavat vain päästä eLearning-sisältöönsä ja käydä sen läpi nopeasti ja tehokkaasti; Voit tehdä tiedostokokoa pienentäviä toimenpiteitä, kuten esim: Pituus; Resoluutio (Standard Definition / High Definition ); Kuvataajuus; Väriaste; Liike; Äänenlaatu.
4.9	Se voidaan laatia projektin alussa sidosryhmän/asiakkaan välillä; Toteutuskoulutuksen jälkeen (tai sen aikana) oppimisvaikutusten seuranta sopivien välineiden avulla: monivalintakortit sisällöstä; kurssin loppuarvioinnin tulokset; tulosten/indikaattoreiden analysointi.
4.10	Sama oppimistulos kuin M 3 - 3.14.
4.11	Koska oppijat oppivat tehokkaammin, jos he luovat tunnesuhteen sisältöön (tunnereaktio).
4.12	Käyttämällä Softskills-taitoja: viestintä; ongelmanratkaisu; kriittinen ajattelu; sopeutumiskyky; luovuus; työmoraali jne.
4.13	Sama oppimistulos kuin M 3 - 3.15.
4.14	Sama oppimistulos kuin M 3 - 3.16.



Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimienpöytäkirjoa (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Qualifying for the UK's Essential Engineering Short Training  
Hankinteen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034675

Moduuli 5 - Oppimismuotoilun Toteutus	
Toiminta:	Mahdolliset vastaukset
5.1	Selkeä tavoiteasettelu; Määrittele sidosryhmät; Määrittele tuotokset; Selvitä projektin loppuunsaattamiseen tarvittavat resurssit; Suunnittele aikataulu ja välitavoitteet; Arvioi riskit, jotta vältät tiellä olevat esteet; Laadi viestintäsunnitelma, jotta tiimisi pysyy synkronoituna; Arvioi projektin edistymistä ja onnistumista; Projektin tehtävät, vaatimukset, tavoitteet ja määrääjät, tekniset vaatimukset, laajuus.
5.2	Määritä, mitkä tuotteen toiminnot on testattava; Testaa päätoiminnot, viestit, virhetilanteet ja/tai tuotteen käytettävyyttä; Luo syöttötiedot testattaville toiminnoille määritettyjen vaatimusten mukaisesti; Määritä hyväksyttävät tulostusparametrit määritettyjen vaatimusten mukaisesti; Suorita testitapaukset; Vertaa testauksen todellisia tulostuloksia ennalta määritettyihin tulostusarvoihin.
5.3	Käyttämällä: Kurssin navigointi; Oppituntien sijainti; Alustalla suoritettu kurssi; Pistetiedot/yritykset; Selaintestit; Mobiilitestit; Haavoittuvuuskien skannaus; Turvallisuuden skannaus; Tunkeutumistestaus; Asentojen arviointi; Tietoturva-auditointi; Riskien arviointi; Eettinen hakkerointi.
5.4	Koodin purkaminen pala palalta; Visualisointilausekkeiden lisääminen; Ongelman eristäminen ja toistaminen; Juurisyyntä etsiminen ennen koodin uudelleenkirjoittamista; Oikeiden työkalujen hyödyntäminen; Virhekkoodin lukeminen; Muuta mahdollisimman vähän koodia, kun puuttuu välittömään ongelmaan (olettaen, että on kiire).
5.5	Moodle; Blackboard Learn; Schoology; Google Classroom; Zoom LMS, Cornerstone jne.
5.6	Pedagoginen arkkitehtuuri; Koulutusmenetelmäsuunnitelma, Storyboard;Projektin peruskirja, projektin aloituspyyntö jne.
5.7	xAPI; SCORM; ARP; STP; IEEE 802.1Q; TCP/IP; HTTP; FTP; OSPF.
5.8	Tulosta näytölle tuotteen toimintahäiriöt ja lähetä se kehitystiimille; tee PPT kaikista virheistä (tulosta ja teksti, jossa virhe yksilöidään) ja lähetä se sähköpostitse kehittäjälle; diplomaattisesti ja kärsivällisesti.
5.9	Tuotteiden laadun tarkistus, kurssin tarkistuksen tarkistuslistan luominen: oppimistavoitteiden ja tulosten mittaaminen; tarinankerrontaa noudatetaan, sisältö tukee oppimistavoitteita; sisältö, jonka voisi poistaa; puuttuuko sisältöä; onko kaikki faktat tarkistettu ja viitataan niihin asianmukaisesti; noudatetaanko loogista järjestystä; kuvat esittävät kurssimateriaalin tarkasti; esimerkit ja/tai skenaariot kuvaavat tarkasti todellista tilannetta; oppijat pitävät hahmoja samaistuttavina, jne.

Moduuli 6 - Oppimismuotoilun Arviointi	
Toiminta:	Mahdolliset vastaukset
6.1	Laadunvarmistusperusteiden avulla: Vaikuttavuus, tehokkuus ja sitoutuminen;
6.2	Projektin ulkopuolisen opetussuunnittelijan, aihepiirin asiantuntijoiden ja ulkopuolisen opetussuunnittelijan kanssa. Ulkopuoliset arvioijat validoivat materiaalin tiukan testauksen avulla; käyttämällä yhteensopivuusanalyysejä, käyttäjäänalyysejä, suunnitteluanalyysejä, toteutettavuusanalyysejä ja sisällönanalyysejä;
6.3	Neuvottelemalla lisääjasta; priorisoimalla uudelleen projektin tavoitteet ja tuotteet; etsimällä resursseja, jotka voisivat sopia paremmin; mittaamalla luotavien mallien ehdot ajan, budjetin ja muiden rajoitusten kannalta.
6.4	Se voi auttaa tunnistamaan varhaisessa vaiheessa puutteet, jotka estävät objektiivisen, merkityksellisen tiedon keräämisen ja analysoinnin, ja säästää samalla aikaa, vaivaa ja rahaa; On hyvä tapa saada tuoreet silmät materiaaliin, ennen kuin se otetaan käyttöön laajemmalle oppijaryhmälle; Tunnistaa, mikä meni oikein ja mikä väärin.
6.5	Havainnointiohjeet; Haastattelujen käsikirjoitus; Tapaukset; Kyselyt.
6.6	Käytä visualisointeja tietojen esittämiseen (kuvaajat, kaaviot ja taulukot); Kirjoita keskeiset tietotulokset; Kirjoita lyhyt yhteenveto kyselystä; Selitä kyselylomakkeen motivaatio; Aseta kyselytilastot kontekstiin; Vie kyselytulos (jos sovellettavissa);
6.7	Tunnista asiat, joista voit oppia; Dokumentoi saadut kokemukset; Analysoi saadut kokemukset, laadi raportti ja jaa se tiimin jäsenten ja muiden soveltuvien osapuolten kanssa; Käytä avainsanoja raportteja tallentaessasi, jotta niitä on helpompaa etsiä ja hakea tulevia projekteja varten; Järjestä ja tallenna nämä raportit paikkaan, joka on kaikkien kiinnostuneiden osapuolten saatavilla, yleensä asemalle tai pilvitallennukseen.
6.8	Spira Test; TestRail; Xray; Practitest; TestPad; Avo Assure; excel jne.
6.9	Saavuttamalla projektin tavoitteet tai hyödyt; ylläpitämällä suoritusasoa ajan mittaan; määrittelemällä, mitä resursseja käytetään tiettyihin korkealaatuisiin toimintoihin/tuotteisiin; ylläpitämällä projektin validointivaihetta (-vaiheita); ja ottamalla huomioon asiakkaan ja loppukäyttäjien palaute.
6.10	Luomalla yhteinen ymmärrys ja sopimalla painopisteistä kaikkien sidosryhmien kanssa; antamalla kaikille sidosryhmille mahdollisuus esittää omia ideoita ja mielipiteitä; luomalla selkeä prosessi ideoita ja muutoksia varten, jotta niiden pyyntöjä voidaan hallita; kehittämällä oppimispersoonaa, joka vastaa kohderyhmäänsä, ennen koulutusmateriaalin luomista; harkitsemalla eri vaihtoehtoja sisällön toimittamiseksi kohderyhmille.



European unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimien neuvoston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.

Häipäkirjan numero: 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Moduuli 7 - Oppimismuotoiluprojektin Hallinta	
Toiminta	Mahdolliset vastaukset
7.1	Mikään projekti ei ole täysin samanlainen, joten projektin hallinnointiin ei ole olemassa yhtä ja samaa lähestymistapaa. On ratkaisevan tärkeää selvittää, mikä toimii parhaiten. Valittavana on erilaisia PM-menetelmiä: PM <sup>2</sup> -menetelmä, ketterä menetelmä, Lean- ja Scrum-menetelmä, Kanban-menetelmä, Lean Six Sigma -menetelmä, vesiputousmenetelmä ja muita.
7.2	Keskustellaan asiakkaan ja/tai muiden sidosryhmien kanssa vaatimuksista ja varmistetaan, että kaikilla sidosryhmillä on samat odotukset siitä, mitä on tarkoitus toimittaa. Aloituskokouksessa, jossa kaikkien on oltava samoilla linjoilla projektin laajuudesta. Projektin alkuvaiheessa sidosryhmien kanssa, jolloin taataan laadukkaat tuotteet.
7.3	Tunnista sidosryhmät ja kohderyhmät laatimalla luettelo tai ideomalla tiimin ja/tai asiakkaan kanssa, jotka ovat sidosryhmiä/kohderyhmiä; priorisoi sidosryhmät ja kohderyhmät arvioimalla niiden vaikutusvallan ja kiinnostuksen taso; määritä, miten sidosryhmät ja kohderyhmät saadaan parhaiten mukaan; luo sidosryhmämatrissi.
7.4	Saa sidosryhmät puhumaan toisilleen; Pyri ymmärtämään ennen kuin tulet ymmärretyksi; Johda rehellisesti; Tee yhteistyötä tiimisi kanssa; Hallitse odotuksia; Esitä tehokkaita kysymyksiä; Anna palautetta; Rakenna raporttia ja suhdetta; Ennusta tulevia tarpeita.
7.5	Aseta selkeät määräajat; Aseta tavoitteet ja välitavoitteet; Tarkista säännöllisesti sidosryhmien/asiakkaiden kanssa; Tiedä aina budjettisi; Älä koskaan unohda aikataulua, mutta varmista aina tuotteiden laatu; Seuraa projektin yleistä edistymistä laatimalla kuukausiraportteja, Gantt-kaavioita, kriittisen polun menetelmää (CPM), projektin peruskirjaa tai muita.
7.6	Kustannusarviointi; kustannusbudjetointi; resurssisuunnittelu; hankkeen laajuuteen liittyvä sosiaalinen ja taloudellinen tausta; ennakoivat mahdolliset toiminnalliset muutokset, jotka ovat tarpeen hankkeen tukemiseksi; työvoimakustannukset; hankkeen laite- ja materiaalikustannukset; projektinhallintaohjelmistokustannukset; matkakustannukset; laitekustannukset.
7.7	pitämällä kuukausittaisia kokouksia asiakkaan/sidosryhmän kanssa; pitämällä Excel-tiedosto kustannusten valvontaa varten; määrittämällä heti hankkeen laajuus, jotta vältetään budjetin lipsuminen; projektin tarkistukset (päivittäin tai viikoittain).
7.8	Työn arvojen luominen; Tiimin kehitysvaiheiden tunnistaminen; Suora palaute; Viikoittaiset kokoukset; Projektiryhmän jäsenen virstanpylväiden tunnistaminen; Tiimin oppimisen säännöllinen tarkastelu; Muutosten hallinta tiimien suorituskyvyn optimoimiseksi; Molemmipuolinen ymmärrys omista vastuista.
7.9	Aina kun mahdollista, jatkuva viestintä on avainasemassa; Ota säännöllisesti huomioon sidosryhmien sijainnit valitessasi ajankohtaa, jolloin kommunikoi heidän kanssaan; Kerran viikossa kokouksissa; Päivittäin sähköpostitse; Niin usein kuin on tarpeen kriittisten tietojen välittämiseksi sidosryhmille.
7.10	Riskiloki; SWOT-analyysi; Ajanseuranta; Riskitietojen laadun arviointi; Riskirekisteri; Todennäköisyys- ja vaikutusmatrissi; Budjettiseuranta; Juuriyysanalyysi; Aivorihi.
7.11	Yhteistyö; reaaliaikaisen ongelman/asianmukaisuus; itseohjautuva oppiminen; hiotut tuotteet, jotka ovat arvokkaita itsessään eivätkä valmistautumisen johonkin muuhun; kilpailevat ratkaisut ja erilaiset lopputulokset; erilaiset oppijoiden näkökulmat.
7.12	ClickUp; Trello; Wrike; Zoho Projects; Microsoft Project; Basecamp; LiquidPlanner; Hive; Smartsheet; Kintone; Airtable jne.
7.13	Kokouspöytäkirjat; Sähköposti; Verkkovarasto; Verkkopalaverit tai henkilökohtaiset tapaamiset jne.; Viestinnän erityisesti sidosryhmien kanssa on oltava kirjallista, jotta siitä on todisteet/kirjalliset tallenteet, jos projektissa ilmenee tarvetta tai eroavaisuuksia.
7.14	Käyttämällä online-yhteistyövälineitä: Padlet; Mural; Miro; Redbooth; Milanote jne.
7.15	Sopeutumalla ja olemalla joustava uusissa tilanteissa; hyväksymällä muutokset; olemalla optimistinen; kehittämällä ongelmanratkaisutaitoja; sitoutumalla kehittämään taitojaan ajan myötä; olemalla ennakkoiva; oppimalla kokemuksista.
7.16	Tarveanalyysi ennen hankesuunnittelua; Älä lupaa liikoa; Aseta mitattavissa olevat tavoitteet; Aseta välitavoitteet tarkasti; Luo käytännöllinen aikataulu; Varaudu mahdollisiin konflikteihin; Kommunikoivat säännöllisesti; Älä kiirehdi sopimista; Esitä tarkentavia kysymyksiä; Ehdota järkevää kompromissia; Kohdista hankevisio tiimin ja sidosryhmien kanssa; Anna tiimille asianmukaista palautetta.
7.17	Noudata etikettiä; Vältä kuonaa; Puhu hitaasti; Käytä väkivallatonta viestintää (NVC); Pidä asiat yksinkertaisina (vähemmän on enemmän, ei tarvitse käyttää isoja sanoja); Harjoittele aktiivista kuuntelua Käytä huumorintajua, mutta viisaasti; Käytä pronomineja his/her/they; Ole tietoinen sukupuolvietyösuudesta; Kuuntele henkilöä, jonka kanssa kommunikoi; Peilaa viestintää ja muita.
7.18	Käyttämällä vihreää projektinhallintaa ja ajattelemalla aidosti vihreästi; luomalla suunnitelma hankkeen ympäristövaikutusten minimoimiseksi; projektin poikittaisvaiheessa - Seuranta ja valvonta, jossa mainitaan kehitettyjen tuotteiden mahdolliset ympäristövaikutukset; ottamalla paikalliset sidosryhmät mukaan; noudattamalla jätteen kierrättämistä; investoimalla/käyttämällä vihreää teknologiaa; institutionaalinen vakaus; sisällyttämällä kestävä kehityksen periaatteet projektin peruskirjaan.
7.19	Ole aidosti kiinnostunut tiimisi jäsenistä ja ole valmis ottamaan heistä selvää; anna heille oikeat välineet ja koulutus; jaa suuremmat tehtävät osatehtäviin; juhli pieniä voittoja; anna tiimillesi vaikutusvaltaa; arvioi ja kommunikoi tiimisi kanssa; älä rankaise epäonnistumisesta; rohkeasti tiimin vuorovaikutusta; hallitse rakentavan kritiikin taito; ole oikeudenmukainen; tee rajat selviksi; käytä empaattista kuuntelua - ja kuuntele oikeasti; ole tietoinen oman käyttäytymisesi vaikutuksesta; johda omalla esimerkilläsi; aseta työ- ja yksityiselämän tasapainoa koskevat lähestymistavat etusijalle.
7.20	Loppukäyttäjän tarpeet; sosiaaliset ja ekologiset näkökohdat; osallistavat lähestymistavat.



European unionin rahoittama  
 European unionin rahoittama. Esietyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa European unionin tai European unionin koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. European unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Qualifying for the Ultimate Engaging Brain Training  
 Hankkeen numero: 2021-AT01-KA220-VET-000054676