



Tytuł projektu innowacyjnego testującego:
PI ART-AKTYWATOR

- **Priorytet VI – Rynek pracy otwarty dla wszystkich**
- **Działanie 6.2 – Wsparcie oraz promocja przedsiębiorczości i samozatrudnienia.**

PI ART-AKTYWATOR

- **Temat innowacyjny**

„Poszukiwanie nowych, skutecznych metod aktywizacji zawodowej i społecznej grup docelowych wymagających szczególnego wsparcia”

- **Numer umowy:**

POKL.06.02.00-06-158/11-00

Realizatorzy projektu:

PI ART-AKTYWATOR

- Fundacja Aktywności Obywatelskiej – Lider
- Fundacja Likejon/Lykeion Foundation – Partner 1
- Europerspektywa Beata Romejko – Partner 2

Termin realizacji projektu

- Data rozpoczęcia: 1 lipca 2012 r.
- Data zakończenia: 31 lipca 2014 r.

Wartość projektu

- 937 875,00 zł

Cel główny projektu *PI ART-AKTYWATOR*

Wzrost adaptacyjności i aktywności zawodowej i społecznej 16 K 4 M z wyższym wykształceniem po kierunkach związanych z kulturą, i sztuką pozostających bez zatrudnienia w okresie 12 miesięcy z woj. lubelskiego poprzez zastosowanie innowacyjnego modelu ART-AKTYWATOR w okresie 01.07.2012-31.07.2014

Cele szczegółowe projektu
PI ART-AKTYWATOR

- 1) Wzrost wiedzy i umiejętności w zakresie biznesowego wykorzystania potencjału kreatywnego 16 K i 4 M z wyższym wykształceniem po kierunkach związanych z kulturą i sztuką pozostających bez zatrudnienia w okresie 12 miesięcy z woj. lubelskiego w okresie 01.07.2012-31.07.2014

Cele szczegółowe projektu
PI ART-AKTYWATOR

- 2) Zwiększenie możliwości współpracy i dialogu pomiędzy osobami pozostającymi bez zatrudnienia w okresie 12 m-cy z woj. lubelskiego z wyższym wykształceniem po kierunkach związanych z kulturą a przedsiębiorcami, instytucjami rynku pracy i kultury w regionie w okresie 01.07.2012-31.07.2014

Cele szczegółowe projektu
PI ART-AKTYWATOR

3) Wzrost możliwości skutecznego aktywizowania na regionalnym rynku pracy osób z wyższym wykształceniem po kierunkach związanych z kulturą i sztuką, pozostających bez zatrudnienia w okresie 12 miesięcy z woj. lubelskiego przez instytucje rynku pracy poprzez utworzenie, wdrożenie i włączenie innowacyjnego modelu ART- AKTYWATOR w okresie 01.07.2012-31.07.2014

Produkt Finalny w projekcie
PI ART-AKTYWATOR

Produktem Finalnym w projekcie jest model ART-AKTYWATOR, dzięki któremu osoby z wyższym wykształceniem po kierunkach artystycznych uzyskają możliwość skutecznej aktywizacji społecznej i zawodowej i docelowo stworzą sobie miejsca pracy w dziedzinach związanych z kulturą i sztuką.

Produkty pośrednie w projekcie
PI ART-AKTYWATOR:

- PP1- Podręcznik aktywizacji zawodowej i społecznej
- PP2 - Platforma internetowa
- PP3 - Instrukcja do platformy internetowej
- PP4 - Scenariusz szkoleniowy wraz z materiałami szkoleniowymi dla trenerów

Grupa docelowa innowacji

- Użytkownicy w wymiarze docelowym to wszystkie podmioty rynku pracy, których cele statutowe umożliwiają tworzenie i prowadzenie klastrów m.in. NGO, biura karier, publiczne służby zatrudnienia itp.
- Użytkownicy w wymiarze upowszechniania i włączania: 1 instytucja rynku pracy, której cele statut umożliwiają wdrożenie proponowanego modelu m.in.. NGO, biura karier, publiczne służby zatrudnienia itp.

Grupa docelowa innowacji

- Użytkownicy w wymiarze testowania:
1 instytucja rynku pracy, której cele statutowe umożliwiają wdrożenie proponowanego modelu m.in NGO, biura karier, publiczne służby zatrudnienia itp

Grupa docelowa innowacji

- Odbiorcy w wymiarze docelowym: wszystkie osoby z wykształceniem wyższym po kierunkach związanych z kulturą pozostający bez pracy z woj. lubelskiego
- Odbiorcy w wymiarze testowania: 20 osób z wykształceniem wyższym po kierunkach związanych z kulturą z woj. lubelskiego
(16K,4M)

Grupa docelowa innowacji

- Odbiorcy w wymiarze upowszechniania i włączenia: wszystkie wykształceniem wyższym po kierunkach związanych z kulturą pozostający bez pracy z woj. lubelskiego

Grupa docelowa

- Do korzystania z wypracowanych narzędzi zapraszamy:
 - wszystkie osoby z wykształceniem wyższym po kierunkach związanych z kulturą pozostający bez pracy z województwie lubelskim oraz
 - wszystkie podmioty rynku pracy, których cele statutowe umożliwiają tworzenie i prowadzenie klastrów m.in. NGO, biura karier, publiczne służby zatrudnienia itp.

Działania

1) Pogłębiona diagnoza problemu – etap 1

- Czas realizacji: lipiec – październik 2012 r.
- Produkty wynikające z działania to trzy raporty badawcze:
 - 1) Metody oceny rozwoju przemysłów kreatywnych.
 - 2) Metody aktywizacji społecznej i zawodowej osób z wykształceniem po kierunkach artystycznych i związanych z kulturą.
 - 3) Stopień współpracy instytucji rynku pracy z absolwentami kierunków artystycznych i związanych z kulturą.

Działania

2) Opracowanie wstępnej wersji Produktu Finalnego i strategii jego wdrażania – etap 1

- Czas realizacji: listopad – luty 2013 r.
- Produkty wynikające z działania to wstępna wersja PF i wchodzące w jej skład 4 Produkty Pośrednie, nad którymi pracowało trzy panele ekspertów.

Działania

3) Testowanie opracowanego Produktu Finalnego – etap 2

- Czas realizacji: maj – październik 2013 r.
- Etapy testowania:
 - Rekrutacja 20 osób
 - Szkolenie instruktażowe dla pracowników IRP z zakresu użytkowania modelu Art-Aktywator
 - Szkolenie dla odbiorców
 - Monitoring procesu testowania

Działania

4) Analiza wyników testowania i opracowanie finalnej wersji Produktu Finalnego – etap 2

- Czas realizacji: listopad 2013 - marzec 2014 r.
- Produkty wynikające z działania: raport z analizy pracy ekspertów oraz finalna wersja PF, w tym czterech Produktów Pośrednich.

Działania

5) Ewaluacja zewnętrzna Produktu Finalnego

- Czas realizacji:
 - styczeń - luty 2013 r.
 - wrzesień - październik 2013 r.
 - kwiecień - lipiec 2014 r.
- Produkty wynikające z działania to 3 raporty okresowe po każdym z głównych etapów oraz końcowy raport ewaluacyjny.
- Zadanie zlecone firmie zewnętrznej.

Działania

6) Upowszechnianie i włączanie do głównego nurtu polityki – etap 1 i 2

- Czas realizacji: wrzesień 2012 – lipiec 2014 r.
- Przedmiotem upowszechniania i włączania jest cały model ART-AKTYWATOR oraz jego cztery Produkty Pośrednie.
- Upowszechnianie skierowane będzie do użytkowników i odbiorców innowacji.
- Włączanie skierowane będzie do przedstawicieli kadry zarządzającej i kierowniczej IRP, NGO, decydenci samorządowi, media.

Działania

6) Upowszechnianie i włączanie do głównego nurtu polityki – etap 1 i 2

- Działania upowszechniające:
 - Strony internetowe
 - Mailing
 - Ogłoszenia prasowe
 - Konferencja
 - Dystrybucja podręczników
 - Artykuły na branżowych portalach internetowych
 - Facebook
 - Listy informacyjne

Działania

6) Upowszechnianie i włączanie do głównego nurtu polityki – etap 1 i 2

- Działania włączające:
 - Seminaria tematyczne
 - Bezpośrednie spotkania lobbingowe w woj. lubelskim, podkarpackim, podlaskim, świętokrzyskim
 - Warsztat dyskusyjny
 - Listy rekomendacyjne

ART-AKTYWATOR

Produkt Finalny

Idea Produktu Finalnego

Przemysły kreatywne szansą na aktywizację społeczną i zawodową długotrwale bezrobotnych absolwentów kierunków artystycznych i związanych z kulturą

Definicja

Przemysły kreatywne - działania, które biorą się z indywidualnej kreatywności i talentu i które mają zarazem potencjał kreowania bogactwa oraz zatrudniania poprzez wytwarzanie i wykorzystywanie praw własności intelektualnej (*definicja Zespołu ds. Przemysłów Kreatywnych z Wlk. Bryt – lata dziewięćdziesiąte*)

Cel główny:

wzrost aktywności społ. i zawodowej
długotrwale bezrobotnych absolwentów
kierunków związanych z kulturą i sztuką
poprzez zastosowanie innowacyjnego
modelu ART-AKTYWATOR składającego
się z 4 Produktów Pośrednich:

Z czego składa się model:

Produkt Pośredni 1.

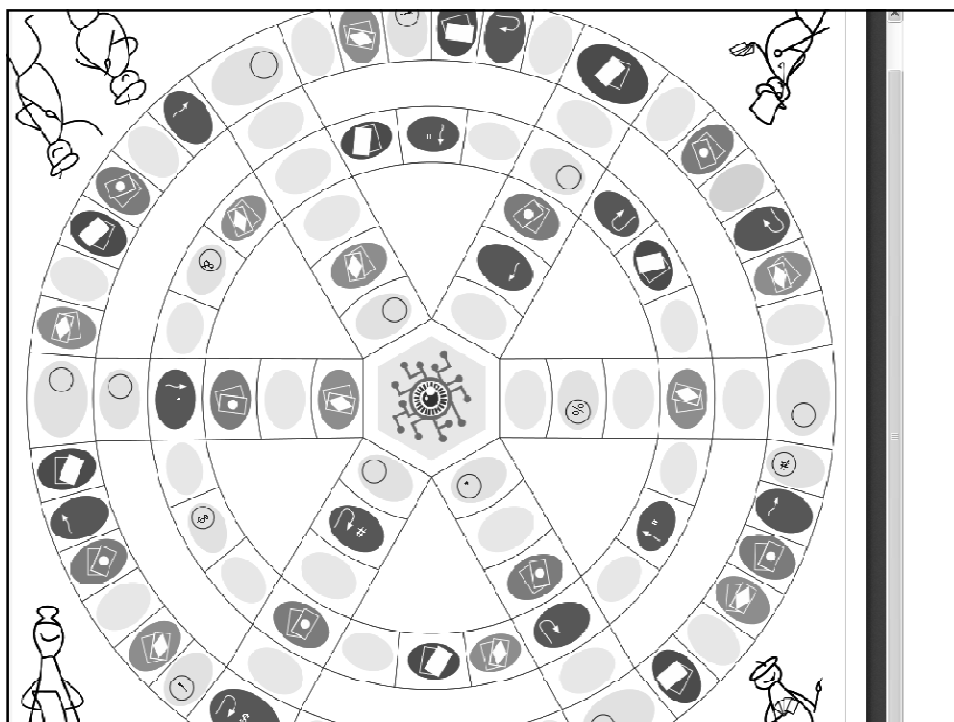
Podręcznik dla Instytucji Rynku Pracy stanowiący odpowiedź na pytanie: **Jak aktywizować społ. i zawod.gr.docel., aby nauczyć ją biznesowo wykorzystać własny potencjał kreatywny?**



Podręcznik stanowi **zespół wytycznych dla pracowników instytucji rynku pracy (IRP)**, jak skutecznie wspierać bezrobotnych i nieaktywnych zawodowo absolwentów kierunków związanych z kulturą i sztuką. To przedstawiciele IRP są bezpośrednimi adresatami publikacji, jednak proponowana metoda pracy z absolwentami wskazanych kierunków, może być stosowana z równym powodzeniem przez instytucje kultury czy organizacje pozarządowe.

Załączniki do podręcznika

- Ankieta poziomu motywacji do uczestnictwa w innowacyjnej ścieżce wsparcia absolwentów po kierunkach artystycznych i związanych z kulturą
- Ankieta dotycząca autopromocji w sieci
- Wzór raportu z obrad okrągłego stołu
- Kalkulator planowania wyniku finansowego firmy
- Arkusz zarządzania projektem
- Zadanie: zarządzanie sobą w czasie
- Karta identyfikacji podstawowych cech zespołowych
- Plansza do gry
- Karty do gry



Z czego składa się model:

Produkt Pośredni 2.

Platforma internetowa Panel B opracuje platformę ART.-AKTYWATOR ułatwiającą poszukiwanie zleceń przez „artystów”, umożliwiającą promowanie swoich działań, produktów, ułatwiającą współpracę m. gr doc a instytucjami kultury, instytucjami rynku pracy, biznesem; na platformie – szkolenia e-learningowe

Aktualności

Przedstawiciele Partnerstwa pracują nad strategią wdrażania ARTa
05.02.2013

Aktualnie trwają prace nad przygotowaniem strategii wdrażania produktu finalnego - innowacyjnego ...

» Czytaj dalej



Początek lutego
05.02.2013

W lutym br. zakończył się proces npranowywania wstępnej wersji projektu finalnego - innowacyjnego...

» Czytaj dalej

Witamy serdecznie na platformie internetowej Art-Aktywator!

Idea platformy jest promocja osób z województwa lubelskiego, po kierunkach związanych z kulturą i sztuką oraz wsparcie ich w celu odnalezienia się zawodowo w ramach przemysłów kreatywnych.

Stwórz na platformie swój profil, dzięki któremu będziesz mógł:

- bezpłatnie utworzyć swoją stronę z adresem: www.art-aktywator.lubelskie.pl
- będziesz mógł stworzyć **portfolio** i umieścić w nim swoje prace
- każdy użytkownik platformy będzie mógł ocenić Twoje prace, **umieszczać komentarze**, dawać Ci wskazówki
- będziesz mógł otrzymywać **referencje** widoczne dla wszystkich
- jednym kliknięciem stworzysz swoje **wizytówki** - gotowe do wydruku
- jednym kliknięciem stworzysz swoją **teczkę** - gotową do wydruku

To tylko niektóre funkcjonalności, które daje Ci - całkowicie bezpłatnie - „Art-aktywator”. Wszystko możesz sprawdzić, posłuchaj [instrukcję](#).

A teraz zapraszamy do **stworzenia profilu!**

Losowe prace graficzne użytkowników:

Z czego składa się model:

Produkt Pośredni 3. Instrukcja do platformy



Z czego składa się model:

Produkt Pośredni 4. Scenariusz szkoleniowy wraz z materiałami szkoleniowymi, warsztatowymi (na 48godzinne szkolenie stacjonarne oraz na szkolenie e-learningowe), wytyczne dla trenerów

Cel szczegółowy szkoleń

Wzrost **wiedzy i umiejętności** w zakresie biznesowego wykorzystania potencjału kreatywnego przez osoby po kierunkach związanych z kulturą i sztuką

Szczegóły techniczne szkolenia stacjonarnego

Planowane jest 8 dni po 6 godzin (łącznie 48 h) na realizację całego szkolenia adresowanego do grupy 20 osób, składającego się z 4 modułów:

Szkolenie e-learningowe

Opracowany materiał szkoleniowy w wersji skróconej - w formie prezentacji multimedialnej umieszczony został na platformie ART-AKTYWATOR


Aktualnie trwa praca nad przygotowaniem strategii wdrażania produktu finalnego - innowacyjnego ..

[» Czytaj dalej](#)


Początek lutego
05.02.2013

W lutym br. zakończył się proces opracowywania wstępnej wersji produktu finalnego - innowacyjnego ..


[» Czytaj dalej](#)



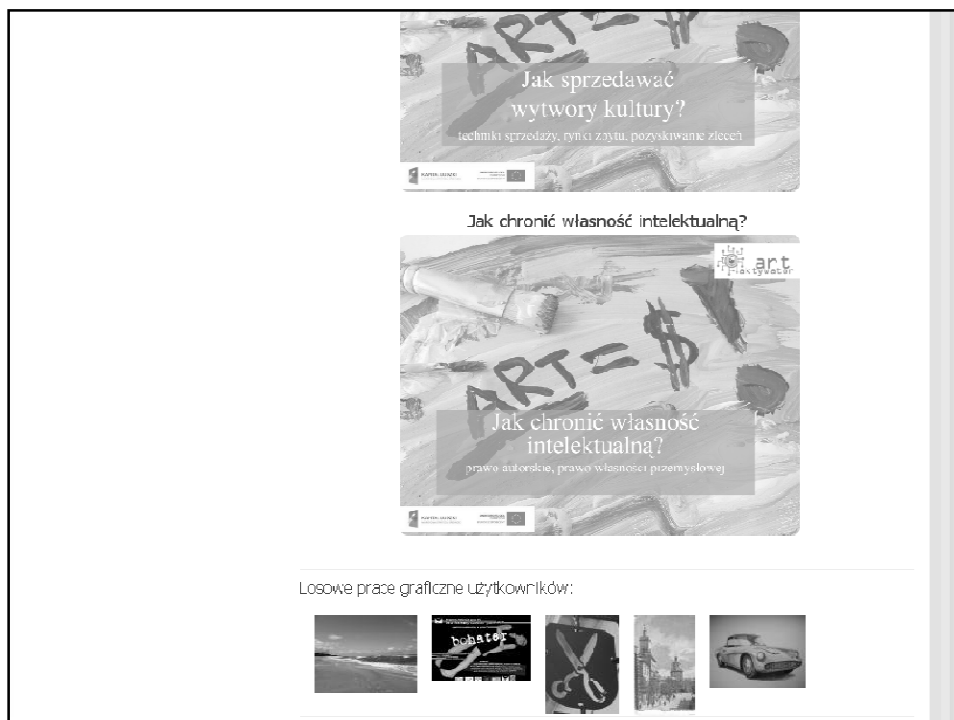
Jak zarządzać sobą i współpracownikami w ramach przemysłów kreatywnych?
zarządzanie zasobami ludzkimi, organizacja pracy



Jak wypromować wytwory kultury?
Marketing, reklama, promocja, PR



Jak sprzedawać wytwory kultury?



Moduł 1.

Zapraszamy do przejścia krok po kroku szkolenia z zakresu zarządzania sobą i współpracownikami w ramach przemysłów kreatywnych. Sugerujemy przestudiowanie części szkolenia według poniższej kolejności:

- Plik 1 - Sztuka budowania zespołu
- Plik 2 - Sztuka kierowania zespołem
- Plik 3 - Sztuka organizacji pracy zespołu pracowników
- Plik 4 - Sztuka komunikacji w zespole pracowników
- Plik 5 - Sztuka twórczego zagospodarowywania konfliktów

Moduł 2.

Zapraszamy do przejścia krok po kroku szkolenia z zakresu promowania wytworów kultury. Sugerujemy przestudiowanie części szkolenia według poniższej kolejności:

Plik 1 - Marketing, reklama, promocja, PR - definicje

Plik 2 - Strategia marketingowa

Plik 3 - Grupy docelowe

Plik 4 - Dokumentacja artystycznych dokonań

Plik 5.1 - Kanały komunikacyjne – Własna strona www

Plik 5.2 - Kanały komunikacyjne – Portale skupiające artystów

Plik 5.3 - Kanały komunikacyjne – Portale społecznościowe

Plik 5.4 - Kanały komunikacyjne – Sklep internetowy artystyczny

Plik 5.5 - Kanały komunikacyjne – Blog

Plik 5.6 - Kanały komunikacyjne – Inne kanały i inne metody komunikacji

Moduł 3.

Zapraszamy do przejścia krok po kroku szkolenia z zakresu sprzedaży wytworów kultury. Sugerujemy przestudiowanie części szkolenia według poniższej kolejności:

Plik 1 - Kanały sprzedaży

Plik 2 - Rozpoznawanie potrzeb klienta

Plik 3 - Komunikacja niewerbalna

Plik 4 - Techniki sprzedaży

Plik 5 - Cena

Plik 6 – Budowanie relacji z klientem

Moduł 4.

Zapraszamy do przejścia krok po kroku szkolenia z zakresu ochrony własności intelektualnej. Sugerujemy przestudiowanie części szkolenia według poniższej kolejności:

Plik 1 - Własność intelektualna – zagadnienia wprowadzające

Plik 2 - Przedmiot prawa autorskiego

Plik 3 - Podmiot prawa autorskiego

Plik 4 - Prawa autorskie osobiste i majątkowe i ich ochrona

Plik 5 - Dozwolony użytek chronionych utworów

Plik 6 - Umowy w prawie autorskim

Plik 7 - Organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi

Plik 8 - Prawo własności przemysłowej – wybrane zagadnienia

Załącznik 1 - Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych

Załącznik 2 - Ustawa z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo własności przemysłowej

