



**EULEP**

**Zusammenfassung:  
Die Entwicklung von  
Lernpfaden, die sich an  
den Bedürfnissen der  
Lernenden und des  
Arbeitsmarktes  
orientieren**



**Co-funded by the  
European Union**

## Inhaltsübersicht

Das EULEP-Projekt.....	3
EULEP-Begünstigte.....	3
Ergebnisse der Vorbereitungsphase der Ausbildungsaktivitäten .....	4
a) Arbeitsmarkt- und Lernbedarfsanalyse.....	4
b) Entwicklung von Lernpfaden .....	5
Nächste Schritte .....	9



## Das EULEP-Projekt

EULEP ist die Europäische Plattform für Lernerfahrungen. EULEP ist ein sogenanntes "Centre of Vocational Excellence", das die Rolle der beruflichen Aus- und Weiterbildung (VET) beim lebenslangen Lernen stärken will. Es richtet sich an Unternehmen, Berufsbildungsanbieter, Berufsbildungs-Governance-Strukturen, Trainer der beruflichen Erwachsenenbildung und Lernende in acht Ländern.

Sie bringt 20 Organisationen (Handelskammern, Berufsbildungsanbieter, Hochschuleinrichtungen und andere öffentliche Stakeholder) aus 8 Ländern unter der Leitung von Eurochambres zusammen.

Die Partner arbeiten mit den folgenden Zielen zusammen:

- Steigerung der Attraktivität der beruflichen Aus- und Weiterbildung für lebenslanges Lernen;
- den Unternehmen neue und maßgeschneiderte Ausbildungsmodulare anbieten, die ihrem Qualifikationsbedarf in innovationsorientierten Bereichen (künstliche Intelligenz (KI), virtuelle Realität (VR) und soziale Innovation (SI)) entsprechen;
- Höherqualifizierung und Umschulung von Menschen mit arbeitsmarktrelevanten Fähigkeiten und Kompetenzen in den Bereichen KI, VR und SI;
- Entwicklung innovativer, lernerzentrierter Lehr- und Lernmethoden für die berufliche Weiterbildung von Trainern der Berufsbildung;
- Aufbau oder Stärkung von Wissensdreiecken auf regionaler und nationaler Ebene dank der Dreiecksbeziehung Unternehmen - Berufsbildungsanbieter – European Digital Innovation Hubs (EDIH);
- Einbindung der Berufsbildung in die regionalen Wirtschaftsentwicklungsstrategien und Stärkung ihrer Governance, um sie auf einen nachhaltigen Weg zu bringen.

## EULEP-Begünstigte

Wie bereits erwähnt, richtet sich EULEP mit einer Reihe spezifischer Aktivitäten an Unternehmen, Berufsbildungsanbieter, Berufsbildungsgremien, Berufsbildungs-Trainer und Lernende.

Das vorliegende Dokument gibt einen Einblick in die Ergebnisse der Vorbereitungsphase der Schulungsaktivitäten.

EULEP richtet sich mit seinen Schulungsaktivitäten an Trainer der beruflichen Bildung und an Unternehmen, was in der Vorbereitungsphase berücksichtigt wurde.

## Ergebnisse der Vorbereitungsphase der Schulungsaktivitäten

### a) Analyse des Arbeitsmarktes und des Lernbedarfs

Die Grundlage der im EULEP-Projekt geleisteten Arbeit liegt in der Arbeitsmarkt- und Lernbedarfsanalyse des Arbeitspakets 2. Die Projektpartner verfolgten einen Bottom-up-Ansatz, bei dem die Endnutzer im Mittelpunkt standen. Die Methodik bestand aus 6 Hauptschritten:

1. Desk Research
2. Umfrage unter Unternehmen
3. Definition der Personas (Lernende und Trainer)
4. Definition der Lernergebnisse
5. Realitätsprüfung des Ausbildungsbedarfs
6. Identifizierung von Anerkennungs-/Validierungskriterien

Die Ergebnisse der Analyse werden in den Berichten vorgestellt: [Bedarf der Arbeitskräfte an Höherqualifizierung und Umschulung in den Bereichen künstliche Intelligenz, virtuelle Realität und soziale Innovation](#) und [Empfehlungen für die Entwicklung transnationaler Ausbildungsmodule](#). Diese Ergebnisse und Empfehlungen bilden die Grundlage für die Entwicklung der Lernpfade, da die Module und Einheiten aus den ermittelten Lernergebnissen abgeleitet wurden.

Zusammenfassend einigten sich die EULEP-Partner auf die folgenden zwei Personas für Endnutzer und Trainer:

1. Lerner Persona: Endnutzer der Schulung: KMU-Inhaber, Manager oder jeder Mitarbeiter, der seine Fähigkeiten an die zunehmende Digitalisierung von Geschäftsabläufen und -prozessen unter dem Einfluss von KI/VR anpassen muss.
2. Trainer Persona: Trainer der beruflichen Weiterbildung mit Erfahrung in digitalen Transformationsprozessen in Unternehmen.

Für die Endnutzer wurden die ermittelten Lernergebnisse für KI, VR und SI in verschiedene Kategorien eingeteilt:

KI-Lernergebnisse	VR-Lernergebnisse	SI-Lernergebnisse
Kenntnisse über KI-Technologien	Kenntnisse über VR-Technologien	Einführung in SI als Instrument für organisatorischen Wandel
Analyse von Geschäftsprozessen	Analyse von Geschäftsprozessen	Entrecomp Kompetenzen für das Change Management: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zusammenarbeit mit anderen</li> <li>• Ressourcen mobilisieren, andere mobilisieren</li> <li>• Die Initiative ergreifen</li> <li>• Kreatives Denken</li> <li>• Erkennen von Chancen</li> <li>• Ethisches und nachhaltiges Denken</li> </ul>
Einführung von KI-Technologien	Einführung von VR-Technologien	
Bewertung von AI-Technologien	Bewertung von VR-Technologien	
Zusammenarbeit und Kommunikation am Arbeitsplatz	Zusammenarbeit und Kommunikation am Arbeitsplatz	
Anpassung an den Wandel	Anpassung an den Wandel	

Die wichtigsten Lernergebnisse für die Trainer sind:

- Verstehen der Prinzipien der Erwachsenenbildung
- Trainingsdesign
- Aktive Lernstrategien
- Technologiegestütztes Lernen
- Bewertung und Assessment
- Kommunikations- und Moderationsfähigkeiten

#### b) Entwicklung von Lernpfaden

Als Ergebnis der vorangegangenen Schritte werden die folgenden drei Lernwege vorgeschlagen:

1. Künstliche Intelligenz für Geschäftskunden
2. Virtuelle Realität für Geschäftskunden
3. Soziale Innovation für Geschäftskunden

Der Lernpfad **Künstliche Intelligenz für Geschäftskunden** besteht aus vier Modulen und 11 Einheiten:

Modul 1: Einstieg in die Welt der KI-Technologien	Modul 2: Erforschung der Anwendung von KI für Geschäftsprozesse	Modul 3: Überwachung und Bewertung von KI- Technologien	Modul 4: Umgang mit Change bei der Einführung von AI
1.1 Vorstellung der neuesten KI-Technologien und ihrer potenziellen Anwendungen in Unternehmen, einschließlich der Möglichkeiten und Grenzen von KI	2.1 SWOT-Analyse (und andere Tools) zur Anwendung von KI in den Prozessen und Abläufen des Unternehmens	3.1 Entwicklung eines Rahmens für die Überwachung und Bewertung von KI: • Festlegung von Kriterien (einschließlich KPIs)	4.1 Teamführung und Teamarbeit in einem sich wandelnden Umfeld - Anpassung an die Einführung neuer Technologien
1.2 Der Einsatz von KI-Technologien zur Verbesserung von Geschäftsprozessen: • Kundenbeziehungen • Humanressourcen • Digitales Marketing • Prozesse im elektronischen Geschäftsverkehr	2.2 Ethische Fragen im Zusammenhang mit dem Einsatz von KI: Vorschriften, Datenschutz, Sicherheit und Voreingenommenheit Einblicke in den rechtlichen Hintergrund und bewährte Verfahren	• Festlegung von Metriken • Wirkungsanalyse • Prüfung der Benutzerfreundlichkeit • Sammlung von Nutzerfeedback	4.2 Kommunikation - die Rolle der Kommunikation und wie man mit verschiedenen Zielgruppen kommuniziert
1.3 Wie man sich über die neuesten Fortschritte bei den KI-Technologien und ihre mögliche Anwendung im Unternehmen auf dem Laufenden hält	2.3 Entwicklung eines KI-Einsatzplans und von Einsatzfahrplänen		4.3 Arbeitsplatzbezogene Kompetenzbewertung 4.4 Entwicklung eines Schulungsplans und eines Fahrplans für die Umschulung, Höherqualifizierung oder Einstellung neuer Mitarbeiter entsprechend den Ergebnissen der Kompetenzbewertung

Der Lernpfad **Virtuelle Realität für Geschäftskunden** besteht aus vier Modulen und 11 Einheiten:

<b>Modul 1: Einstieg in die Welt der VR- Technologien</b>	<b>Modul 2: Erforschung der Anwendung von VR für Geschäftsprozesse</b>	<b>Modul 3: Überwachung und Bewertung von VR-Technologien</b>	<b>Modul 4: Umgang mit Veränderungen bei der Einführung von VR</b>
1.1 Präsentation der neuesten VR-Technologien und ihrer potenziellen Anwendungen im Geschäftsbetrieb, einschließlich der Möglichkeiten und Grenzen von VR	2.1 SWOT-Analyse (und andere Tools) zur Anwendung von VR in den Unternehmensprozessen und -abläufen	3.1 Entwicklung eines Rahmens für die Überwachung und Bewertung der VR: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Festlegung von Kriterien (einschließlich KPIs)</li> </ul>	4.1 Teamführung und Teamarbeit in einem sich wandelnden Umfeld - Anpassung an die Einführung neuer Technologien
1.2 Der Einsatz von VR-Technologien zur Verbesserung von Geschäftsprozessen	2.2 Ethische Fragen im Zusammenhang mit der Nutzung von VR: Vorschriften, Datenschutz, Sicherheit und Voreingenommenheit Einblicke in den rechtlichen Hintergrund und bewährte Verfahren	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Festlegung von Metriken</li> <li>• Wirkungsanalyse</li> <li>• Prüfung der Benutzerfreundlichkeit</li> <li>• Sammlung von Nutzerfeedback</li> </ul>	4.2 Kommunikation - die Rolle der Kommunikation und wie man mit verschiedenen Zielgruppen kommuniziert
1.3 Wie man sich über die neuesten Fortschritte bei VR-Technologien und ihre mögliche Anwendung im Unternehmen auf dem Laufenden hält	2.3 Entwicklung eines VR-Einsatzplans und von Einsatzfahrplänen (einschließlich der Auswahl geeigneter VR-Technologie und ihrer Anpassung an die spezifischen Ziele)		4.3 Arbeitsplatzbezogene Kompetenzbewertung 4.4 Entwicklung eines Schulungsplans und eines Fahrplans für die Umschulung, Höherqualifizierung oder Einstellung neuer Mitarbeiter entsprechend den Ergebnissen der Kompetenzbewertung

Der Lernpfad **Soziale Innovation für Geschäftskunden** besteht aus drei Modulen und 21 Einheiten:

<b>Modul 1: Einführung in die soziale Innovation als Instrument für den organisatorischen Wandel</b>	<b>Modul 2: Verwaltung interner Veränderungen</b>	<b>Modul 3: Umgang mit externen Veränderungen</b>
1.1 Digitaler Wandel: die möglichen Auswirkungen der Einführung neuer Technologien auf die Produktionsprozesse, die Personalstruktur, die Managementpraktiken und das Betriebsumfeld der Unternehmen	2.1 Teamarbeit - Zusammenarbeit mit anderen: Schaffung von Teamgeist, Kooperation, gemeinsame Verantwortung für Ergebnisse, gemeinsames kreatives Brainstorming, Umsetzung von Ideen in Maßnahmen im Team	3.1 Einführung in die "Corporate Social Responsibility"
1.2 Definition der sozialen Innovation und ihrer beiden Dimensionen im Kontext der Anpassungsprozesse von Unternehmen: 1) Unternehmensinterne Veränderungen im Zusammenhang mit der Einführung neuer Technologien; 2) Unternehmensexterne Prozesse - "Corporate Social Responsibility" (CSR)	2.2 Problem- und Konfliktlösung: Herausforderungen annehmen, Probleme lösen und in Chancen verwandeln, Konflikte lösen	3.2 Ziele für nachhaltige Entwicklung und Digitalisierung
1.3 Soziale Innovation als Instrument zur Abfederung der Auswirkungen von Veränderungen in Unternehmen und zu einem erfolgreichen Anpassungsprozess beizutragen	2.3 Diversitätsmanagement	3.3 Kundenorientierte Marktforschung
1.4 Die Rolle von Soft Skills und einer unternehmerischen Einstellung bei der Einführung neuer Technologien in Unternehmen	2.4 Führung und Initiative ergreifen	3.4 Lieferkettenanalyse hinsichtlich der Auswirkungen der Einführung digitaler Technologien
	2.5 Schulung der Arbeitskräfte (über neue Technologien, ihren persönlichen	3.5 Wirksame Kommunikation

	Entwicklungsplan, ihren Karriereplan...)	
	2.6 Zeitmanagement	3.6 Ethisches Denken
	2.7 Verwaltung der Ressourcen für die Einführung neuer digitaler Technologien	
	2.8 Wirksame Kommunikation (mit verschiedenen Stakeholdern und über verschiedene Wege)	
	2.9 Kreatives Denken	
	2.10 Ethisches Denken	
	2.11 Nachhaltige Entwicklung	

## Nächste Schritte

Die Projektpartner werden die Schulungsmaterialien für die verschiedenen Module und Einheiten entwickeln und dabei berücksichtigen, dass die Inhalte über Online-Lernen vermittelt werden sollen.

Die Lehr-/Lernmaterialien werden in die European Learning Experience Platform (eine Online-Lernplattform) hochgeladen, die im Rahmen des Projekts entwickelt wird.

Eine erste Schulung über die Plattform mit beruflichen Aus- und Weiterbildungs-Trainern aus den Projektpartnerländern ist vorgesehen. Danach werden in jedem Land (Österreich, Belgien, Zypern, Frankreich, Italien, Lettland, Spanien, Türkei) verschiedene Pilot-Trainings mit lokalen und regionalen Berufsbildungs- und Ausbildungsanbietern stattfinden. Während der Pilot-Trainings wird Feedback von den Teilnehmern eingeholt, und die Schulungsmaterialien können bei Bedarf angepasst werden.

In einem dritten Schritt werden die Berufsbildungs-Trainer in den acht Ländern die Unternehmen (die Endnutzer) zu den EULEP-Themen schulen.

Langfristig sollen die EULEP-Kurse Teil der Programme für Trainer der beruflichen Bildung in den teilnehmenden Ländern werden.

Weitere Informationen über das EULEP-Projekt finden Sie auf unserer Website:

[www.eulep.eu](http://www.eulep.eu).

Die Zusammenfassung wurde von der WKÖ, der Leiterin des Arbeitspakets 3, verfasst.

@ EULEP Konsortium 2023 ([www.eulep.eu](http://www.eulep.eu))

Die Vervielfältigung der hier dargestellten Informationen ist unter der Voraussetzung gestattet, dass sie unverändert bleiben und die Quelle angegeben wird.

Diese Veröffentlichung enthält nur allgemeine Informationen. Ihr Inhalt kann keinesfalls als professionelle Beratung angesehen werden.

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der EACEA wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für sie verantwortlich gemacht werden.

