



EULEP

Prasmju konkursi Ziņojums

Rezultāts D6.4

Nodevums Nr. 21



Co-funded by the
European Union

Satura rādītājs

Ievads	3
1. Pārskats par konkurenci	4
Tematiskās jomas	4
Izaicinājumu veidi	4
Dalībnieki	6
Profesionālās nozares	6
Informācija par uzņēmumu	7
EULEP apmācības statuss	7
Praktiskā organizācija	7
Norises vieta un aprīkojums	7
Ilgums	8
Novērtējums	9
Iegūtie rezultāti	13
2. Atsauksmes	14
3. Prasmju konkursu uzvarētāju atsauksmes	16
4. Secinājums	19

Ievads

EULEP apvieno 20 organizācijas no 8 valstīm, kas strādā kopā ar šādiem mērķiem:

- padarīt profesionālo izglītību pievilcīgāku mūžizglītībai,
- piedāvāt uzņēmumiem jaunus un pielāgotus apmācības moduļus, kas atbilst viņu prasmju vajadzībām uz inovāciju orientētos priekšmetos (mākslīgais intelekts, virtuālā realitāte un sociālā inovācija),
- izveidot vai nostiprināt zināšanu trīsstūrus reģionālā un valsts līmenī, pateicoties triangulācijas uzņēmumam – PIA sniedzējam – Eiropas Digitālās inovācijas centram (EDIH),
- integrēt PIA reģionālajās ekonomikas attīstības stratēģijās un stiprināt tās pārvaldību, nodrošinot to ilgtspējīgā ceļā.

PIA pievilcību un izcilību var palielināt ar prasmju konkursiem, kas veicina un dod iespēju izglītojamo profesionālajai attīstībai spert soli tālāk savā karjerā. Tajā pašā laikā prasmju konkursi kalpo kā ikdienējās izglītības instruments, kas tieši papildina projekta ietvaros veiktos kapacitātes veidošanas pasākumus.

6. darba paketes ietvaros un, pamatojoties uz vienotu metodoloģiju (rezultāts D6.3/Nr. 20), projekta partneri organizēja prasmju konkursus savās attiecīgajās valstīs.

Šis ziņojums sniedz ieskatu iesaistīto valstu prasmju konkursos un to rezultātos.

Tas sākas ar pārskatu par izvēlētajām tematiskajām jomām un risināto problēmu veidiem, pirms tiek attēloti dalībnieku profili un viņu iepriekšējā iesaistīšanās EULEP. Tālāk tiek aprakstīta sacensību praktiskā organizācija, tostarp norises vieta un aprīkojums, kā arī ilgums. Ziņojumā turpinās kopsavilkuma veidā aprakstīti vērtēšanas kritēriji un novērtēšanā iesaistītās ieinteresētās personas, pirms tiek izstrādāta konkursu īstenošana un to rezultāti. Tas noslēdzas ar dalībnieku atsauksmēm un prasmju konkursu uzvarētāju atsauksmēm.

1. Pārskats par konkurenci

Šajā sadaļā ir norādīta konkursu tematiskā(-ās) joma(-as), kā arī risināto problēmu veidi.

Kopīgo prasmju konkursu metodoloģija sniedza vispārīgus norādījumus projekta partneriem attiecībā uz tematiskajām jomām un risināmo problēmu veidiem, ņemot vērā, ka visas valstis pielāgoja EULEP apmācības, lai tās atbilstu savu uzņēmumu vajadzībām. Galvenie kritēriji tematiskās jomas un izaicinājuma veida noteikšanai bija prasmju konkursu papildināmība ar EULEP spēju veidošanu un tas, ka tematiskā joma bija jāsaista ar vienu vai vairākiem EULEP priekšmetiem (mākslīgais intelekts – MI, virtuālā realitāte – VR vai sociālā inovācija – SI).

Tematiskās jomas

Visās iesaistītajās valstīs partneri izvēlējās savas tematiskās jomas saskaņā ar kopējo metodoloģiju.

Septiņas valstis izvēlējās mākslīgo intelektu kā galveno prasmju konkursu tēmu, piecas uzaicināja dalībniekus izpētīt VR un četras ierosināja SI. Kā redzams tabulā, piecas no astoņām valstīm piedāvāja prasmju konkursus vairākās EULEP tematiskajās jomās, un Austrija, Francija un Spānija piedāvāja konkursus visās trijās tematiskajās jomās.

Valsts	Tematiskā joma
Austrija	AI, VR, SI
Beļģija	MI
Kipra	AI, VR
Francija	AI, VR, SI
Itālija	MI
Latvija	VR, SI
Spānija	AI, VR, SI
Turcija	MI

Izaicinājumu veidi

Attiecībā uz dalībnieku risināmo problēmu veidiem var izdalīt divas galvenās kategorijas: reālās dzīves izaicinājumi un fiktīvi izaicinājumi.

Reālās dzīves izaicinājuma scenārijā dalībniekiem tika lūgts atrisināt problēmu, kas saistīta ar viņu uzņēmējdarbības vai organizatorisko kontekstu, piemēram, izmantojot ģeneratīvo mākslīgā intelekta rīkus teksta un vizuālajai radīšanai profesionālā biznesa vidē (MI), izstrādājot stratēģisku redzējumu par organizācijas pašreizējo stāvokli 2035. gadam (SI) vai pielietojot padziļinātas digitālās prasmes uzņēmējdarbības kontekstā, koncentrējoties uz mākslīgo intelektu un VR / AR.

Fiktīvajā izaicinājuma scenārijā projekta partneri dalībniekiem piedāvāja fiktīvu gadījumu, kas viņiem būtu jāatrisina, pateicoties EULEP iegūtajām zināšanām un pasniedzēju vadībā. Divi piemēri ir: 1) izstrādāt uz mākslīgo intelektu balstītu risinājumu, kas ļauj MVU automātiski apstrādāt informācijas pieprasījumus no tīmekļa vietnes vai citiem digitālajiem kanāliem, un saprātīgi atšķirt: pārdošanas potenciālos klientus (pārdošanas komandai), vispārīgus vai ziņkārīgus jautājumus (automātiskas atbildes) un jaunus talantus, kurus interesē prakse vai darba iespējas (identificēti un "pieķerti" ar mērķtiecīgām atbildēm un sākotnējiem turpmākiem pasākumiem); 2) Pārveidot izdomātu elektrisko transportlīdzekļu uzlādes tīkla uzņēmumu par datiem balstītu tehnoloģiju līderi, ņemot vērā trīs savstarpēji saistītus uzdevumus: Viedā redze, Viedais risinājums, Viedā veicināšana.

Lai risinātu problēmas, dalībnieki varēja gūt iedvesmu no jebkura EULEP moduļa, ko viņi bija apguvuši spēju veidošanas posmā, un pierādīt, ka ir ieguvuši atbilstošus mācību rezultātus.

Valsts	Izaicinājuma veids	Tēma
Austrija	Reāls	Dalībniekiem tika uzdots izstrādāt inovācijas priekšlikumu, kas demonstrētu kursa satura praktisko pielietojumu.
Beļģija	Reāls	Izaicinājums mudināja dalībniekus identificēt un automatizēt atkārtotus vai laikietilpīgus profesionālus uzdevumus ar mākslīgā intelekta palīdzību.
Kipra	Reāls	Risinātā izaicinājuma veids bija balstīts uz scenārijiem un orientēts uz risinājumiem, pieprasot dalībniekiem izstrādāt un prezentēt praktiskus lietošanas gadījumus.
Francija	Reāls	MI konkursā dalībniekiem tika lūgts strādāt pie konkrēta lietošanas gadījuma, kas tieši saistīts ar viņu profesionālo darbību, ļaujot novērtēt mākslīgā intelekta atbalstīta satura radīšanu reālos darba apstākļos. VR konkurss koncentrējās uz VR un paplašinātās realitātes (AR) profesionālu izmantošanu. SI konkursa mērķis bija novērtēt dalībnieku izpratni un sociālās inovācijas jēdzienu pielietojumu, īpašu uzmanību pievēršot vadības praksei un līdera pozām.
Itālija	Fiktīvs	Dalībnieki tika aicināti izgudrot un izstrādāt oriģinālu risinājumu fiktīviem, bet konkrētiem skolotāja ierosinātā problēma, izmantojot kursa laikā apgūto.
Latvija	Reāls	SI konkursā dalībnieki pievērsās organizācijas ilgtspējas izaicinājumam, analizējot to pašreizējās struktūras un identificējot sociālās vai vides nepilnības.

		VR konkursā dalībniekiem tika uzdots analizēt reālās pasaules problēmas savā konkrētajā nozarē vai organizācijā un piedāvāt reālistisku, uz VR balstītu risinājumu.
Spānija	Reāls	AI: biznesa procesu optimizācija MVU VR: Imersīvo tehnoloģiju pielietojums MVU SI: Digitālās transformācijas stratēģija Organizatoriskā inovācija
Turcija	Fiktīvs	Dalībniekiem tika izaicināts pārveidot izdomātu elektrisko transportlīdzekļu uzlādes tīkla uzņēmumu par datiem balstītu tehnoloģiju līderi.

Dalībnieki

Kopumā visās valstīs reģistrējās 160 dalībnieki, un 149 piedalījās konkursos un iesniedza savus priekšlikumus.

Dalībnieku skaits dažādās valstīs ievērojami atšķīrās, un projekta partneriem no Beļģijas bija vislielākās grūtības sasniegt potenciālos dalībniekus. Tajā pašā laikā Briseles reģions ir arī mazākais reģions, kas piedalās projektā, ar mazāku uzņēmumu skaitu nekā pārējie iesaistītie reģioni. Ļoti lielo dalībnieku skaitu Francijā var izskaidrot ar to, ka prasmju konkursi bija daļa no apmācības kursiem, bet citās valstīs tie galvenokārt tika organizēti atsevišķi.

Valsts	Dalībnieku skaits
Austrija	6
Beļģija	4
Kipra	8
Francija	60
Itālija	7
Latvija	28
Spānija	8
Turcija	28

Profesionālās nozares

Dalībnieki bija no dažādām profesionālajām nozarēm, tostarp:

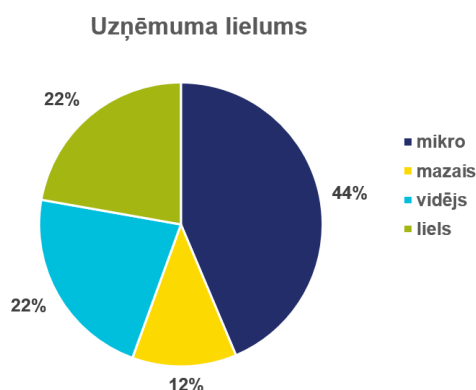
- Ārštata darbinieki un uzņēmumu īpašnieki
- Apmācība un izglītība
- Mārketinga un biznesa pakalpojumi
- Viesmīlība un pakalpojumi
- Veselības aprūpe un sociālā aprūpe
- Būvniecība un rūpniecība

- Uzņēmumu vadītāji un uzņēmumu vadītāji
- Tiesību akti

Viņi savās organizācijās ieņēma dažādas funkcijas/lomas. Lielākā daļa respondentu, gandrīz trešdaļa (31,5%) bija darbinieki. Vidējā vadība un kategorija "Citi", kas ietver tādas lomas kā pasniedzēji un ārstata darbinieki, veidoja 20,7% respondentu, bet 19,6% ieņēma augstākos vadošos amatus. Respondentu vidū bija maz amatniecības meistarību (5,4%) vai IT ekspertu (2,2%).

Informācija par uzņēmumu

Saskaņā ar saņemtajām atbildēm dominēja mikrouzņēmumi – 44% dalībnieku strādāja mikrouzņēmumos. Salīdzinājumam, 22% respondentu strādāja vidējās vai lielās organizācijās, bet 12,1% bija nodarbināti mazos uzņēmumos.



EULEP apmācības statuss

Dalībniekiem tika jautāts, vai viņi piedalījās EULEP spēju veidošanas sesijās, un 70% respondentu uz jautājumu atbildēja pozitīvi. Visās iesaistītajās valstīs projekta partneri piedāvāja spēju veidošanas sesiju izglītojamajiem iespēju piedalīties prasmju konkursos. Tā kā piedāvājums tika uztverts ar atšķirīgu interesi izglītojamo vidū, Austrijas, Beļģijas, Kipras un Latvijas partneri uzrunāja arī plašāku uzņēmēju kopienu. Francijā, Itālijā, Spānijā un Turcijā prasmju konkursi tika integrēti spēju veidošanas posmā un bija daļa no mācību procesa un galīgā novērtējuma.

Praktiskā organizācija

Norises vieta un aprīkojums

Sešās no astoņām valstīm, kas piedalījās, konkursi notika tiešsaistē. Kiprā un Francijā tie notika klātienē.

Tiešsaistes konkursos tika iesniegti ziņojumi dažādos formātos (ppt vai pdf), kā arī prezentācijas vai video prezentācijas. Tam nebija nepieciešams īpašs aprīkojums, un dalībnieki darbu sagatavošanai izmantoja savu datoru un mobilo tālruni.

Kipras prasmju konkurss tika organizēts Kipras Tirdzniecības un rūpniecības kameras (CCCI) telpās Nikosijā, Kiprā. Dalībniekiem tika nodrošināta nepieciešamā infrastruktūra un materiāli, lai efektīvi sniegtu prezentācijas, tostarp:

- Viedtelevizors/displeja ekrāns, lai prezentētu savus piedāvājumus,
- strukturēta prezentācijas veidne, kas saskaņota ar vērtēšanas kritērijiem, lai nodrošinātu konsekveni un skaidrību visos iesniegtajos dokumentos,
- Tehniskais atbalsts uz vietas, lai atvieglotu vienmērīgu prezentāciju piegādi.

Francijā VR prasmju konkurss notika FORMED Campus tehniskajā platformā La Seyne-sur-Mer, kas ir visaptverošs mācību centrs, kas aprīkots VR un AR eksperimentiem.

Dalībniekiem bija pieejams profesionāls imersīvs aprīkojums, tostarp VR austiņas, jūras simulācijas sistēmas, sadarbības skārienjutīgie galdi, virtuālās un paplašinātās realitātes lietojumprogrammas un interaktīvas imersīvas sienas.

Ilgums

Individuālo prasmju konkursu ilgums dažādās valstīs atšķiras atkarībā no kritērijiem, ko projekta partneri bija noteikuši saviem attiecīgajiem konkursiem.

Kopējais sacensību termiņš bija 2025. gada otrā puse, un visas valstis to ievēroja. Beļģijas projekta partneri 2026. gada februārī organizēja otro konkursu, lai palielinātu aktivitātes rezultātus, ņemot vērā, ka pirmais dalībnieks bija piesaistījis ļoti nelielu dalībnieku skaitu.

Zemāk esošajā tabulā ir sniegts pārskats par laika grafiku pa valstīm un iesniegšanas veidiem.

Valsts	Termiņš	Iesniegumu veidi
Austrija	2025. gada oktobris – novembris	Pārskata iesniegšana pdf vai ppt formātā
Beļģija	2025. gada oktobris + 2026. gada februāris	Tehniskais kopsavilkuma ziņojums pdf formātā un AI atbalstīts video piķis
Kipra	2025. gada decembris	Tiešraides prezentācija
Francija	2025. gada novembris	AI: kampaņa par jaunu produktu/pakalpojumu vai esoša produkta atjaunināšanu VR: lietošanas gadījumu grupas diskusija + viktorīna SI: grupu aktivitātes + viktorīna
Itālija	2025. gada jūlijs – septembris	Dokumentu iesniegšana ppt un video pitch
Latvija	2025. gada novembris	Audiovizuālo materiālu, ziņojumu (pdf/word) un prezentāciju (ppt/canva) iesniegšana
Spānija	2025. gada novembris	Ziņojuma iesniegšana pdf, prezentācijas slaidos vai video formātā
Turcija	2025. gada septembris	24 stundu tiešsaistes hakatons; Tiešraide tiešsaistē

Novērtējums

Saskaņā ar kopējo metodoloģiju visās iesaistītajās valstīs tika ieceltas novērtēšanas komitejas, lai novērtētu prasmju konkursu iesniegtos pieteikumus.

Tabulā ir sniegts pārskats par dažādām iesaistītajām ieinteresētajām personām katrā valstī:

Ieinteresētās personas veids	PLKST.	BŪT	CY	FR	IT	LV	ES	TR
PIA pasniedzējs	X	X	X	X	X	X	X	X
Augstākās izglītības pārstāvis					X			X
EDIH pārstāvis			X		X	X	X	X
Valsts iestādes		X			X	X	X	X
Uzņēmuma pārstāvji	X	X	X	X	X	X		X
Ārējie eksperti	X	X	X		X	X		

Kā redzams, novērtēšanas procesos bija iesaistītas vismaz 3 dažādas ieinteresētās personas, un turpmāk ir aprakstīts šis novērtējums par novērtēšanas procesiem valstīs.

Austrija: tika ievērots divu posmu vērtēšanas process, kura laikā dalībnieki vispirms iesniedza savus rakstiskos priekšlikumus (ziņojumu) pa e-pastu, un pieci labākie iesniedzēji tika aicināti sniegt 5 minūšu tiešsaistes prezentāciju, kam sekoja jautājumu un atbilžu sesija ar žūriju.

Konkursu vērtēja četri žūrijas locekļi (t.sk. 1 sieviete), no kuriem divi iepriekš bija iesaistīti EULEP projektā, kuriem bija ne tikai pieredze tematiskajās jomās, bet arī pārstāvēja galvenās projekta ieinteresētās personas.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

1. posms – ziņojums (maks. 70 punkti)	2. posms – tiešsaistes prezentācija (5 labākie dalībnieki, maks. 30 punkti)
Atbilstība un inovācijas (21)	Inovācija un radošums (15) – oriģinalitāte un praktiskā nozīme prezentācijā
Īstenošana un īstenošana (17.5)	Komunikācija un prezentācija (15)
Ietekme un ilgtspēja (14)	Kopā: 100 punkti (70 + 30) Bonuss par agrīnu iesniegšanu: +5%
Komunikācijas plāns (10.5)	
Atbilstība pamatnostādnēm (7)	

Beļģija: dalībnieki iesniedza savus priekšlikumus, kas sastāv no ziņojuma un mākslīgā intelekta atbalstīta video prezentācijas pa e-pastu.

Četri žūrijas locekļi neatkarīgi pārskatīja iesniegumus un piešķīra punktus saskaņotajā režģī, lai nodrošinātu objektīvu sākotnējo novērtējumu. Otrajā solī viņi rīkoja pēdējo apspriežu sesiju, izmantojot Microsoft Teams, lai panāktu vienprātību par savu novērtējumu un noteiktu uzvarētājus.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

Uzdevuma atbilstība: 20%
Mērķu vērienīgums: 20 %
Risinājuma oriģinalitāte un kvalitāte: 30%
Atskaides skaidrība un video radošums: 30%

Kipra: Vērtēšanas process notika tiešraidē klātienes pasākuma laikā, kura laikā dalībnieki uzstājās ar 10 minūšu prezentāciju. Kipras partneri izvēlējās hibrīda vērtēšanas pieeju: 70 % vērtē žūrija, 30 % vērtē auditorija.

Katru prezentāciju kvalitatīvi izvērtēja vērtēšanas komisija (žūrija), balstoties uz sešiem galvenajiem vērtēšanas kritērijiem. Galīgais punktu skaits tika aprēķināts kā individuālo punktu summa, kas reizināta ar katra kritērija attiecīgo svērumu.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

Izaicinājuma skaidrība un atbilstība 20%
Risinājuma kvalitāte un piemērotība (AI/VR) 25%
Īstenošanas plāna īstenojamība un reālisms 20 %
Sagaidāmie ieguvumi un izmērāmi rezultāti 20%
Inovācija un radošums 10%
Prezentācijas kvalitāte 5%

Francija: Iesniegumi par mākslīgo intelektu tika iesniegti pa e-pastu, savukārt VR un SI konkursu dalībnieki iesaistījās vairākās grupu aktivitātēs un individuālās viktorīnās klātienes kapacitātes stiprināšanas semināru laikā.

Attiecībā uz mākslīgo intelektu visi iesniegtie darbi tika novērtēti, pamatojoties uz iepriekš noteiktiem kvalitatīviem kritērijiem.

VR gadījumā dalībnieki tika novērtēti, apvienojot praktiskās aktivitātes, reflektīvu darbu un zināšanu novērtēšanu. Uzvarētāji tika izvēlēti, pamatojoties uz viktorīnas rezultātiem, SVID analīzes kvalitāti un iesaistīšanās līmeni visās aktivitātēs.

SI novērtēšanas process sastāvēja no diviem atšķirīgiem, bet savstarpēji papildinošiem komponentiem. Pirmais novērtējums tika balstīts uz tiešsaistes anketu, kas izstrādāta īpaši šim semināram. Otrajā vērtējumā tika analizēta dalībnieku līdera poza interaktīvo aktivitāšu laikā. Laureāti tika izvēlēti, pamatojoties uz augstāko kopējo punktu skaitu, kas iegūts abos vērtēšanas komponentos.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

MI	VR	SI
Atbilstība un saskaņošana ar sākotnējiem norādījumiem	Viktorīnas rezultāti	Anketas rezultāti
Gala produkcijas kvalitāte un profesionalitāte	SVID analīzes kvalitāte	Dalībnieku līdera poza interaktīvo aktivitāšu laikā
Efektivitāte un pierādīts laika ietaupījuma potenciāls, izmantojot MI rīkus	Līmenis iesaistīšanās visā aktivitātē	
Radošā elementa iekļaušana		

Itālija: dalībniekiem tika lūgts iesniegt savus priekšlikumus (skriptus kā slaidus/dokumentu/video prezentāciju), izmantojot kopīgu tiešsaistes mapu.

Žūrija 6 locekļu sastāvā (kursa pasniedzējs, viens pārstāvis no katra Itālijas partnera un I-Nest EDIH koordinators, kurš parakstīja saprašanās memorandu ar Unioncamere) vērtēja priekšlikumus saskaņā ar kopīgi saskaņotiem vērtēšanas kritērijiem. Žūrijas locekļi strādāja patstāvīgi, pārbaudot visus pareizi saņemtos darbus. Apkopotie rezultāti tika aprēķināti, pēc tam prezentēti un apspriesti tiešsaistes vienprātības sanāksmē.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

Risinājuma oriģinalitāte un spēja sasniegt sacensību mērķus - 30 punkti
Arhitektūra no risinājuma - 20 punkti
Demonstratīvais prototips (ja tāds ir, jāuzrāda ar videoklipu) - 15 punkti
Iespējamās turpmākās evolūcijas, ko nodrošina piedāvātais risinājums - 15 punkti
Prezentācijas materiāla kvalitāte - 20 punkti

Latvija: SI dalībniekiem tika uzdots izstrādāt divu profilu portretu, kas salīdzinātu viņu organizācijas pašreizējo stāvokli ("Šodien") ar plānoto vīziju "2035". Novērtējumā galvenā uzmanība tika pievērsta piedāvāto sociālās inovācijas modeļu attīstības trajektorijai un dzīvotspējai saskaņā ar iepriekš noteiktiem vērtēšanas kritērijiem.

VR dalībniekiem bija jāformulē visaptverošs VR integrācijas biznesa pamatojums. Novērtēšanai tika izmantota strukturēta vērtēšanas rubrika, kas ietver 4 punktu skalu sešos galvenajos rādītājos. Tas ļāva žūrijas locekļiem izvērtēt stratēģiskās īstenošanas koncepcijas.

Abos gadījumos žūrijas locekļi noteica uzvarētājus, balstoties uz apkopotajiem vērtēšanas rezultātiem un kopīgu diskusiju.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

VR - 4 ballu skala (1–4)	SI
Problēmas apraksts	Pašreizējās situācijas analīze
Situācijas analīze	Nākotnes vīzija
Risinājuma apraksts	Digitālās attīstības vīzija
Īstenošanas plāns	Sociālās inovācijas risinājumi
Resursi un riski	Prezentācijas kvalitāte
Prezentācijas kvalitāte	

Spānija: dalībnieki iesniedza savus priekšlikumus, izmantojot Moodle.

Pēc iesniegšanas tika veikts divpakāpju novērtēšanas process, lai nodrošinātu pārredzamību un kvalitāti. Sākotnējā izvērtēšanas posmā kopējais projektu skaits tika samazināts no piecpadsmit līdz astoņiem atlasītajiem priekšlikumiem. Atlasītos projektus vērtēja daudznozaru žūrija, kuras sastāvā bija divi pārstāvji no katra Katalonijas mezgla partnera (kopā seši žūrijas locekļi), pamatojoties uz iepriekš definētiem un pārredzamiem vērtēšanas kritērijiem, tostarp atbilstību, inovāciju, iespējamību un ietekmes potenciālu. Žūrijas locekļi tika izvēlēti, ņemot vērā viņu zināšanas mācību priekšmetos augstākās izglītības, profesionālās izglītības un pieaugušo apmācības kontekstā.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

AI un VR	SI
Izaicinājuma atbilstība 20 punkti	Inovācija un radošums 20
Inovācija un radošums 20	Priekšizpētes un īstenošanas plāns 30
Priekšizpētes un īstenošanas plāns 20	Uzņēmējdarbības ietekme un ilgtspēja 30
Uzņēmējdarbības ietekme un ilgtspēja 20	Komunikācija un prezentācija 10
Komunikācija un prezentācija 10	EULEP mācību rezultātu integrēšana 10
EULEP mācību rezultātu integrēšana 10	

Turcija: Novērtējums tika organizēts, izmantojot tiešraides tiešsaistes prezentācijas sesiju 24 stundu hakatona beigās. Katra komanda žūrijai prezentēja savu "AI transformācijas ceļvedi", kam sekoja jautājumu un atbilžu sesija.

Žūrijas žūrija vērtēja priekšlikumus, balstoties uz konkrētu vērtēšanas rubriku, kopā iegūstot 100 punktus un saskaitot 6 vērtēšanas kritērijus: stratēģiskā analīze un redzējums, tehniskā risinājuma derīgums, radošums un veicināšanas ietekme, saskaņotība un konsekvence, prezentācijas prasmes un komandas darbs, kā arī ģeneratīvo mākslīgā intelekta rīku izmantošana.

Kopsavilkuma novērtējuma režģis:

Stratēģiskā analīze un vīzija 20 punkti
Tehniskā risinājuma derīgums 20 punkti
Radošums un veicināšanas ietekme 20 punkti
Saskaņotība un konsekvence: 15 punkti
Prezentācijas prasmes un komandas darbs 15 punkti
Ģeneratīvo mākslīgā intelekta rīku izmantošana 10 punkti

legūtie rezultāti

Kā norādīts iepriekšējās ziņojuma sadaļās, lielākā daļa prasmju konkursu rezultātu bija ziņojumi dažādos formātos, prezentācijas un video.

"Reālās dzīves" gadījumos dalībnieki dažreiz nevēlējās, lai viņu rezultāti tiktu plaši izplatīti. Līdz ar to turpmāk ir minēta ierobežota izlaides izvēle.

Austrija: Viens no uzvarētājiem piedāvāja progresīvu mākslīgā intelekta virzītu cenu sistēmu, kas vērsta uz dinamisku cenu noteikšanu, lai samazinātu pārtikas izšķērdēšanu, vienlaikus saglabājot taisnīgu atdevi ražotājiem. Sistēma analizē cenu un pārdošanas datus kopā ar tirgus tendencēm, lai noteiktu optimālus cenu punktus, tādējādi tieši veicinot reģionālo vērtību ķēžu ilgtspēju un ekonomisko efektivitāti.

Francija: Vienu no uzvarētāju projektiem iesniedza mikrouzņēmums. Pateicoties EULEP AI kursiem, uzvarētājs varēja integrēt AI kā strukturējošu sviru uzņēmuma pakalpojumu piedāvājumā, pozitīvi ietekmējot uzņēmuma mijiedarbību ar klientiem un ļaujot tam paplašināt savu pakalpojumu portfeli.

Itālija: Itālijas prasmju konkursa dalībnieku vidū visaugstāko rezultātu ieguva projekts "AI virzīta klientu un talantu iesaiste". Projekts ir paredzēts, lai pārveidotu uzņēmuma galveno digitālo kontaktpunktu no reaktīva izmaksu centra par proaktīvu izaugsmes un konkurences priekšrocību virzītājspēku. Piedāvātais risinājums ir "patentētās izlūkošanas dzinēja" izstrāde: progresīva sistēma, kas pārvērš neapstrādātus datus (e-pastus, tīmekļa pieprasījumus, lietojumprogrammas) prognozējošos ieskatos. Mērķis ir attīstīt biznesa modeli, ļaujot uzņēmumam paredzēt klientu vajadzības un reaģēt ar ātrumu un precizitāti, ko konkurenti nevar salīdzināt, tādējādi uzlabojot sadarbību un gudrāku mijiedarbību.

Pēc projekta stratēģiskā redzējuma un vērtības piedāvājuma iepazīstināšanas tiek aprakstīts formālais plānojums, norādot izmantojamās tehnoloģijas tehniskos aspektus, kā arī finansiālos aspektus. Adopcijas stratēģija un pārmaiņu pārvaldība palīdz orientēties digitālās pārkārtošanās procesa ieviešanas un cilvēkresursu aspektos.

Spānija: viens no uzvarētāju priekšlikumiem bija vērsts uz mākslīgā intelekta ieviešanu darbnīcu un rezerves daļu pārvaldībai savā organizācijā. Mērķis bija uzlabot ikdienas darbnīcas darbību un detaļu pārvaldību, tostarp: detaļu pieprasījumu tulkošanu ar balsi / tekstu dabiskā valodā, mākslīgā intelekta palīdzību diagnostiku no runātiem simptomiem aprakstiem, prognozējošas vajadzības pēc detaļām un apkopes, gudrāku darbnīcu plānošanu / prioritāšu noteikšanu un automatizētus ziņojumus un brīdinājumus. Tas ir paredzēts pakāpeniskai ieviešanai fāzēs ar skaidriem panākumu rādītājiem, piemēram, remonta / diagnostikas laika samazināšana, kļūdu samazināšana detaļu pasūtīšanā un steidzamu iepirkumu samazināšana krājumu problēmu dēļ.

Turcija: Fiktīvā vidē uzvarētājs projekts izstrādāja mākslīgā intelekta sistēmu ar nosaukumu "SmartLocateAI", kas palīdzētu optimizēt elektrisko transportlīdzekļu uzlādes staciju izmantošanu, maksimāli palielinot ieguldījumu atdevi un lietotāju apmierinātību. Projekts sākas ar pieņēmumu, ka nepareizu vietu izvēle elektrisko uzlādes staciju vietām izraisīja rindas dažās stacijās, bet citas joprojām bija nepietiekami izmantotas. AI sistēma analizē vēsturiskos staciju datus un vides faktorus, lai ieteiktu vispiemērotākās vietas jaunām uzlādes stacijām. Tas apkopo plašu datu klāstu (esošo staciju noslogojuma

līmenis, satiksmes blīvums, staciju skaits, atrašanās vietu veidi ...) un pēc tam izdod veiktspējas prognozes un piešķir stacijām punktus (augsta, vidēja vai zema efektivitāte). Taustāmie ieguvumi, kas sagaidāmi no SmartLocateAI sistēmas ieviešanas, ietver ātrāku optimālu noslogojuma līmeni, precīzāk izvēloties atrašanās vietu, resursu izšķērdēšanas novēršanu, izvairoties no zemas veiktspējas zonām, un uzlabotu lietotāju pieredzi, efektīvāk sadalot pieprasījumu.

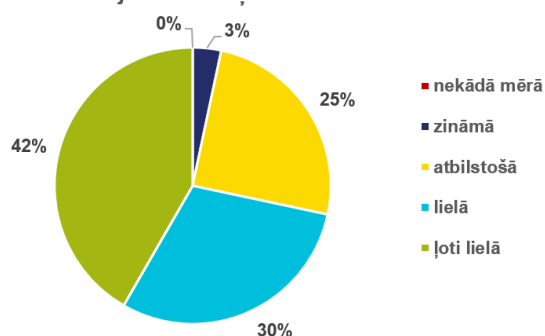
Prasmju konkursu uzvarētāji tika uzaicināti ne tikai valsts/reģionālā līmenī, bet arī uz projekta noslēguma konferenci Briselē, un daudzi aktīvi piedalījās paneldiskusijās un jautājumu un atbilžu sesijās dienas laikā.

2. Atsauksmes

Projekta partneri apkopoja atsauksmes no prasmju konkursu dalībniekiem un, ņemot vērā saņemtās atbildes, aktivitāte tika uzskatīta par pozitīvu pieredzi dalībniekiem.

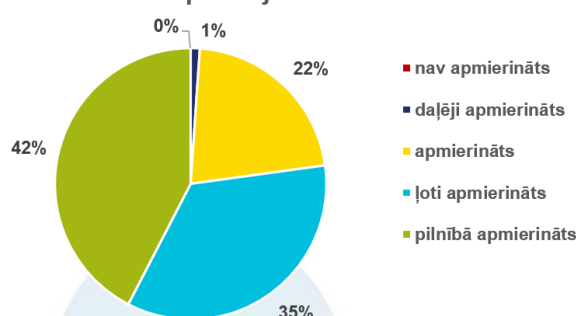
Jautājot, cik lielā mērā izaicinājums palīdzēja konkursu dalībniekiem gūt jaunas atziņas par savu darbu, gandrīz trīs ceturtdaļas respondentu norādīja, ka tas viņiem palīdzēja lielā vai ļoti lielā mērā.

Cik lielā mērā šis izaicinājums palīdzēja jums gūt jaunas atziņas savā darbā?



Līdzīgs dalībnieku līmenis puda augstu apmierinātības līmeni ar aktivitāti, norādot, ka viņi ir vai nu ļoti apmierināti, vai pilnībā apmierināti.

Kāda ir jūsu vispārējā apmierinātība ar prasmju konkursu?



Dalībnieki arī dalījās ar to, kas viņiem šķita visnoderīgākais konkursos, un galveno komentāru kopsavilkums ir pieejams turpmāk:

- Iespēja iegūt jaunas perspektīvas, kritiski pārdomāt savu darbu un iesaistīties praktiskos uzdevumos.
- EULEP moduļos apgūto rīku pielietošana.
- Pakļaušana reālistiskām profesionālām situācijām bez drošības apdraudējuma.
- Vienaudžu apmaiņa un kolektīvā mācīšanās.
- Norādījumi un atbalsts.
- Iespēja pielietot jauniegūtās zināšanas reālā biznesa scenārijā.
- Pāreja no teorētiskās mācīšanās uz praktisko īstenošanu ļāva dalībniekiem nostiprināt savu izpratni par mākslīgo intelektu un kritiski novērtēt tā faktisko potenciālu un ierobežojumus organizācijas kontekstā.
- Uzzināt par rīkiem, funkcionalitāti un to biznesa pielietojumu.

3. Prasmju konkursu uzvarētāju atsauksmes

Lai turpinātu PIA un prasmju konkursu popularizēšanu, konsorcijs nolēma apkopot prasmju konkursu uzvarētāju atsauksmes un izplatīt tās tālāk līdz projekta beigām.

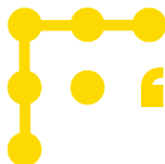
Tika saņemtas dažādas atsauksmes, un visas parāda indivīdu novērtējumu par konkursu vai to, ko viņi no tā iemācījās.

Atsauksmes ir pieejamas arī EULEP projekta tīmekļa vietnē rezultātu sadaļā:
<https://eulep.eu/results/>.

SKILLS COMPETITION



Patiesā cīņa nebija pret citiem — tā bija pret mūsu pašu pieņēmumiem par to, ko mākslīgais intelekts var dot mazam uzņēmumam. Tiklīdz mēs pārstājām uztvert mākslīgo intelektu kā pētījumu tēmu un sākām to izmantot kā rīku konkrētu problēmu risināšanai, viss nokļuva savās vietās."



„AI“ ir neliels vārds, kas apzīmē milzīgu iespēju pasauli. Tādējādi cilvēku uzdevums ir noskaidrot, kā darbinieki un uzņēmumi var ieviest inovācijas visefektīvākajā veidā."



SKILLS COMPETITION

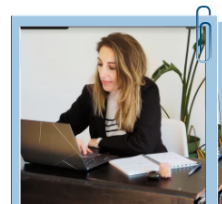


SKILLS COMPETITION

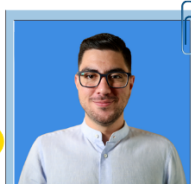


Kas man patika visvairāk? Līdzsvars starp skaidru izpratni par mākslīgā intelekta priekšrocībām un reālistisku apziņu par tā ierobežojumiem un riskiem."




SKILLS COMPETITION

ELODIE DI BONO
 Elodie Di Bono Consulting, BE

Mākslīgais intelekts mūs
neaizstāj; tas parāda, cik daudz
labāki mēs varam kļūt.”


SKILLS COMPETITION

CHARIS MAIMARIS
 Marketing Manager, Knowledgecy, CY


Inovācija kļūst vērtīga tad, ja tā atrisina reālu ikdienas
problēmu. Šis konkurss man parādīja, ka mākslīgais intelekts ir
visnoderīgākais nevis tad, kad tas aizstāj cilvēkus, bet gan tad,
kad tas palīdz komandām strādāt ātrāk, labāk sazināties un
saglabāt konsekveni.”


SKILLS COMPETITION

ANDREAS ZELOU
 IT Manager, C.G. Papaloizou LTD, CY

Mentoru un žūrijas locekļu atsauksmes man
palīdzēja vienkāršot stāstu un pastiprināt riska
kontroles pasākumus (iesaistot cilvēku). Panākumi
rodas no rīcības, nevis no perfektiem plāniem.”


SKILLS COMPETITION

BEGGA AMOUGOU
 Nutrition Strategy Consultant, Bea
 Nutrition & Performance, FR


Mākslīgais intelekts neaizstāj cilvēkus; tas sniedz viņiem
struktūru, kas ļauj pilnībā izmantot savas zināšanas.
Inovācija sākas tur, kur beidzas bailes no nezināmā. Šis
konkurss man iemācīja, ka tehnoloģiskā elastība ir galvenā
prasme, lai nodrošinātu atbalstu nākotnē.”





Izglītoties par jaunajām tehnoloģijām – tā ir patiesā „mākslīgā intelekta” būtība.”


SKILLS COMPETITION


MATTIA GENTILI
 Italian Chartered Building Surveyor,
 Studio Tecnico Geniale, IT

SKILLS COMPETITION


PAOLO VEZZALI
 Independent Business Advisor, IT



Mākslīgais intelekts rada vērtību tikai tad, ja tas ir efektīvi integrēts uzņēmuma procesos un saskaņots ar cilvēku un organizācijas spējām; inovācija nav saistīta tikai ar tehnoloģijām, bet gan ar to, cik atbildīgi un stratēģiski tās tiek pielietotas.”



Pateicoties konkursam, es iepazinu mākslīgā intelekta rīkus, par kuriem iepriekš neko nezināju, un sapratu, cik viegli tos var pielāgot mūsu uzņēmuma vajadzībām.”


SKILLS COMPETITION


SIMONA POLLORSI
 Administrative Manager, LAURINI
 OFFICINE MECCANICHE SRL, IT

SKILLS COMPETITION


DAVID ENRICH
 Software Engineer, BonÀrea, ES



No darba devēja viedokļa mēs pastāvīgi meklējam iespējas apgūt jaunas zināšanas mākslīgā intelekta jomā, taču bieži vien ir grūti atrast programmas, kas būtu gan augstas kvalitātes, gan patiesi piemērotas reālām uzņēmējdarbības vajadzībām. Man EULEP patika tieši tāpēc, ka tā ir izstrādāta, lai pārvarētu tieši šo plaisu starp apmācību un tās pielietojumu.”




SKILLS COMPETITION


Šis konkurss man bija ne tikai tehnoloģiska pieredze, bet arī process, kurā atklāju savas robežas. Man apgūtie mākslīgā intelekta rīki darbojās kā „otrie smadzenes“, ļaujot mums patiesi darboties kā saliedētai komandai, kas spēja novērst datu kopu nepilnības, pieņemt ātrus lēmumus un dažu minūšu laikā sagatavot profesionālu prezentāciju.”


SKILLS COMPETITION


Patiesas inovācijas būtība nav tikai jaunu rīku izmantošanā; tās būtība ir atklāt, kā ar to palīdzību atjaunot sevi. Tajā vakarā — kad laiks bija ierobežots un resursi trūka — es sapratu, ka, ja pareizā tehnoloģija sastopas ar pareizo vīziju, vārds „neiespējams“ kļūst par neko vairāk kā vienkārši vārdu.”



4. Secinājums

Prasmju konkursi EULEP ietvaros izrādījās noderīgi instrumenti profesionālās izglītības un apmācības veicināšanai iesaistītajās valstīs, un dalībnieki bija ļoti apmierināti ar rezultātiem.

Dalībnieki varēja izmantot iegūto EULEP mācīšanos reālajā dzīvē, pat tie, kas iesniedza projektu fiktīvam uzņēmumam, un varēja redzēt apmācības lietderību savam darbam.

Projekta partneri izvēlējās dažādus konkursu īstenošanas veidus, ņemot vērā to teritoriju īpatnības attiecībā uz uzņēmumu interesi par EULEP tēmām un to pieejamību.

Attiecībā uz iespējamiem turpmākiem šāda veida prasmju konkursiem, kuros iesaistīti uzņēmumi, jāpatur prātā viens teikums: Esiet īss, pragmatisks un saistīts ar realitāti. Laiks uzņēmumiem ir nauda, un viņiem būs jāredz ieguldījumu atdeve.



EUROCHAMBRES


UNIONCAMERE


tepav


Šo ziņojumu sagatavoja Eurochambres.

© EULEP 2026

Jebkuras šeit sniegtās informācijas reproducēšana ir atļauta ar nosacījumu, ka tā nav mainīta un ka ir norādīts avots.

Šis darbs satur tikai vispārīgu informāciju, saturu nekādā gadījumā nevar uzskatīt par profesionālu padomu.

Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie viedokļi un viedokļi ir tikai autora(-u) viedokļi un viedokļi, un tie ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai EACEA viedokļus un viedokļus. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nevar būt atbildīgas par tiem.

