

Ramy kompetencji w dziedzinie internacjonalizacji dla start-upów i przedsiębiorców

WINGS “INTERNATIONALIZATION SERIOUS GAME FOR START-UPS AND ENTREPRENEURS”



Erasmus+ - KA2 - Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices

Numer projektu: 2018-1-CY01-KA202-046856

Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Wstęp

Internacjonalizacja przedsiębiorstw jest ważną kwestią dla UE w ostatnich latach. Niemniej jednak brakuje ducha internacjonalizacji i wiedzy, aby zapewnić odniesienie sukcesu i stabilizację firmy za granicą. Istnieje więc przepaść między potrzebą wiedzy a dostępną wiedzą niezbędną do zapewnienia sukcesu firmie, która chce rozszerzyć działalność na obcych rynkach. Rozwijając możliwości internacjonalizacji wśród MŚP, start-upów oraz potencjalnych przedsiębiorców poprzez dostarczanie im niezbędnej wiedzy, staramy się wypełnić tę lukę.

Celem projektu jest włączenie zarządzania strategicznego wirtualnymi grami (VG) do edukacji biznesowej poprzez zwiększenie kompetencji trenerów w zakresie tworzenia treści wirtualnej rzeczywistości i wykorzystania ich w szkoleniach z zakresu zarządzania strategicznego.

Realizowane, szczegółowe cele projektu są następujące:

- Pogłębienie oceny rzeczywistych kompetencji trenerów w zakresie wykorzystania gier wirtualnych w zarządzaniu strategicznym,
- Opracowanie kursu składającego się z 6 notatek dydaktycznych do spraw związanych z zarządzaniem strategicznym,
- Opracowanie pilotażowych notatek dydaktycznych z 50 trenerami (po 10 z każdego kraju),
- Opracowanie 6 przypadków gier,
- Opracowanie pilotażowych przypadków gier z 250,
- Opracowanie podręcznika i artykułów dotyczących wykorzystania ICT w procesie nauczania,
- Upowszechnianie wyników projektu w celu zapewnienia szerokiej eksploatacji.

W ramach projektu wINGS zostanie stworzony kurs online zawierający notatki dydaktyczne i przypadki gier dotyczących środowiska nauki, którego celem jest rozwój przedsiębiorczości i umiejętności internacjonalizacyjnych. Wreszcie, celem jest edukowanie/nauczanie gracza w różnych kwestiach związanych z internacjonalizacją, które dotyczą rzeczywistych sytuacji życiowych.

Innowacyjne i nowatorskie podejście do uczenia się w ramach projektu realizowane poprzez środowisko nauki wykorzystujące gry wirtualne, zwiększy wiedzę graczy/uczących się dotyczącą internacjonalizacji ich biznesu. Nauka oparta na tym sposobie zagwarantuje znalezienie i dzielenie się informacjami oraz podnoszenie wiedzy w określonych obszarach, dotyczących między innymi kwestii finansowych czy tworzenia planów marketingowych i biznes planów w odniesieniu do na światowego rynku. Poprzez projekt wINGS, partnerstwo chce wywrzeć realny wpływ na międzynarodowe pragnienia i kompetencje w Europie oraz odgrywać rolę w przyszłych pomyslnych historiach biznesowych.

Oczekuje się, że co najmniej 550 przedstawicieli grup docelowych weźmie bezpośredni udział w działaniach projektowych, około 2500 przedstawicieli grup docelowych

i interesariuszy weźmie udział w wybranych działaniach oraz około 30 000 zostanie poinformowanych o projekcie poprzez kanały elektroniczne.

Informacje o raporcie

W trakcie przygotowywania tego projektu przeprowadzono badania dotyczące najnowszego stanu wiedzy na temat internacjonalizacji startupów i przedsiębiorców oraz jej znaczenia dla edukacji. W tej fazie zdefiniujemy ramy kompetencji, zbierając szczegółowe informacje poprzez działania badawcze w terenie i badania typu desk research w następujący sposób:

1. Scharakteryzowanie startupów i edukacji w zakresie przedsiębiorczości w krajach partnerskich;
2. Opracowanie aspektów pedagogicznych prowadzących do „zaszczepiania ducha przedsiębiorczości” poprzez wykorzystanie otwartych podejść edukacyjnych i nowoczesnych praktyk dydaktycznych ukierunkowanych na startupy i przedsiębiorców;
3. Specyfikacje techniczną (projekt instruktażowy) związaną z projektowaniem klas i projektów;
4. Opracowanie najlepszych praktyk w zakresie przedsiębiorczości i innowacyjnego podejścia edukacyjnego oraz wskaźników ram jakości;
5. Poznanie i opracowanie potrzeb szkoleniowych przedsiębiorców/kroków niezbędnych do skutecznego wdrożenia otwartych podejść edukacyjnych w codzienne praktyki.

W pierwszych miesiącach trwania projektu, partnerstwo przeprowadziło badania terenowe i desktopowe, angażując zarówno 30 ekspertów w dziedzinie przedsiębiorczości, którzy wzięli udział w grupach fokusowych, jak również 300 nauczycieli i szkoleniowców VET z krajów partnerskich. Badania terenowe dotyczą analizy kompetencji i strategicznego zarządzania wirtualnymi grami (VG). Trenerzy i edukatorzy zostali oceniani na poziomie kompetencji VG i wykorzystania technologii ICT.

Analiza obejmuje:

1. Ocenę kompetencji w zakresie internacjonalizacji oraz zdolności ICT.
2. Określenie rodzajów potrzeb i problemów związanych z internacjonalizacją, do których należy się przygotować i które należy rozwiązać.
3. Określenie sektorów gospodarki, w których działają przedsiębiorstwa rozpoczynające działalność.

O1 będzie służyć jako podstawa dla wszystkich innych działań projektowych, ale w szczególności dla rozwoju programu kursu internacjonalizacji, dla określenia ram jakości oraz dla orientacji w fazie tworzenia treści.

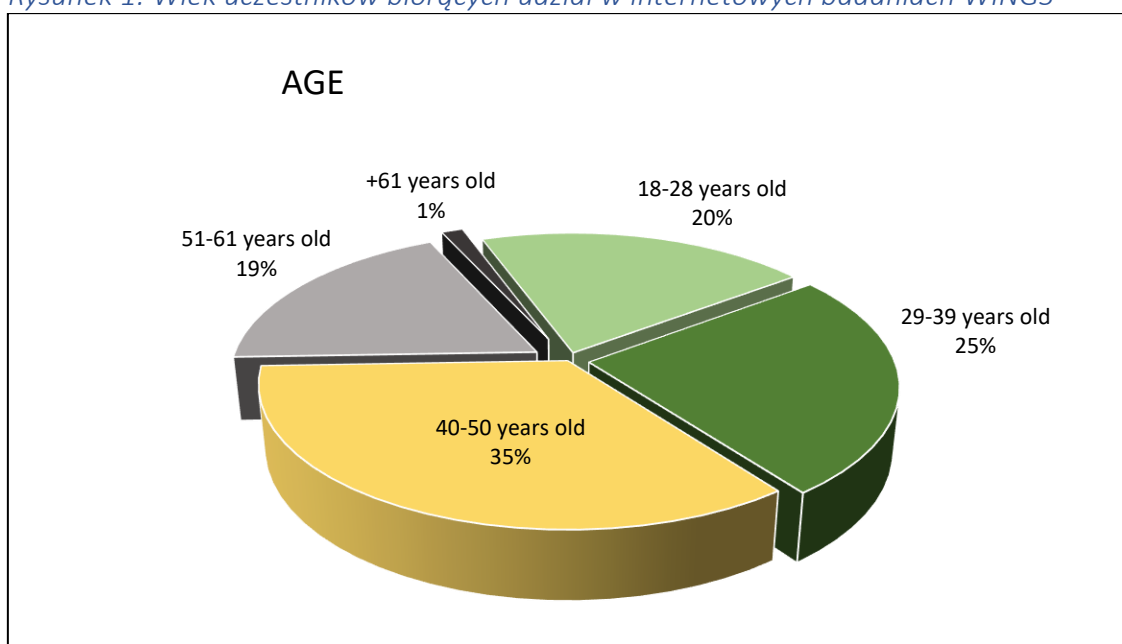
PODSUMOWANIE REZULTATÓW

1. Badania online dotyczące wirtualnych gier i kompetencji w zakresie ICT nauczycieli i trenerów.

W okresie marzec - kwiecień 2019 r. partnerstwo wINGS przeprowadziło badania online w 6 krajach partnerskich - Bułgarii, Cyprze, Czechach, Polsce, Portugalii i Hiszpanii. Badanie miało na celu, we wstępnej fazie, ocenę i analizę kompetencji trenerów i edukatorów na poziomie wirtualnej gry i wykorzystania ICT, a także poznanie ich opinii na temat zalet i wad wykorzystania tych zasobów w procesach uczenia się i nauczania.

W badaniu wzięło udział 300 nauczycieli i trenerów, z czego 171 (57%) to kobiety i 129 (43%) mężczyźni. 45% wszystkich respondentów ma mniej niż 40 lat, 35% ma 40-50 lat, a 20% ponad 50 lat. (Rysunek 1)

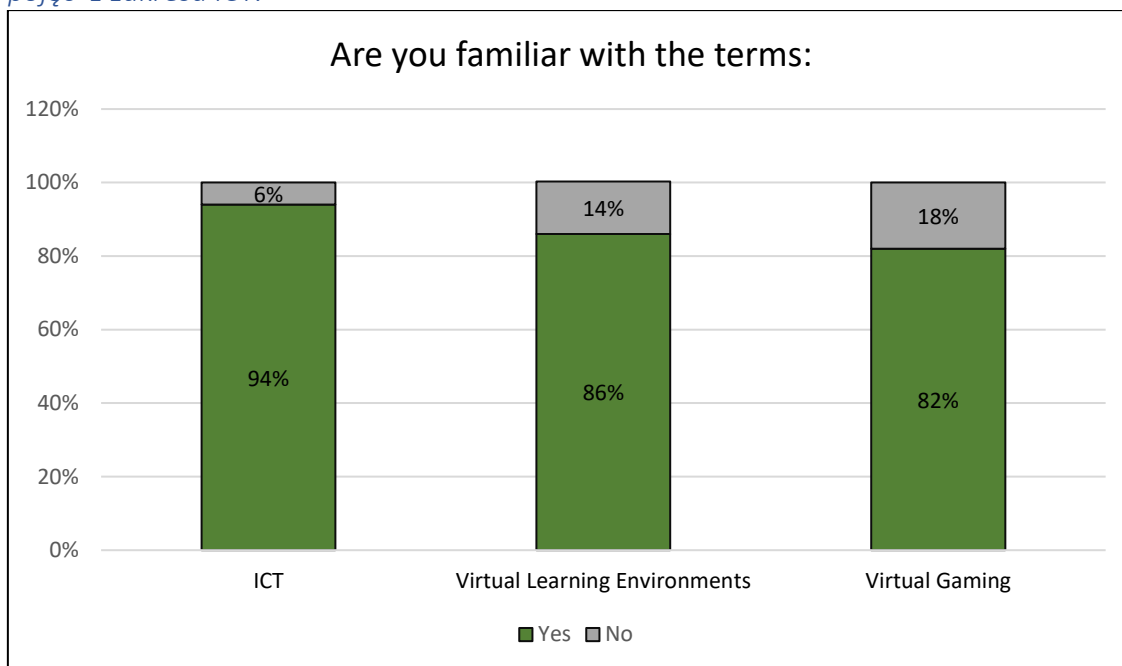
Rysunek 1: Wiek uczestników biorących udział w internetowych badaniach WINGS



52% uczestników badania posiada ponad 11 letnie doświadczenie w nauczaniu lub szkoleniu. 35% ma od 1 do 10 lat praktyki dydaktycznej, a 11% - mniej niż rok.

Większość uczestników jest zaznajomiona z terminami związanymi z technologiami komputerowymi wykorzystywanymi na zajęciach: 94% zna skrót „ICT”, 86% - wyrażenie „wirtualne środowisko nauki”, a 82% zna termin „wirtualna gra”. (Rysunek 2)

Rysunek 2: Rozumienie przez uczestników internetowej ankiety WINGS podstawowych pojęć z zakresu ICT.

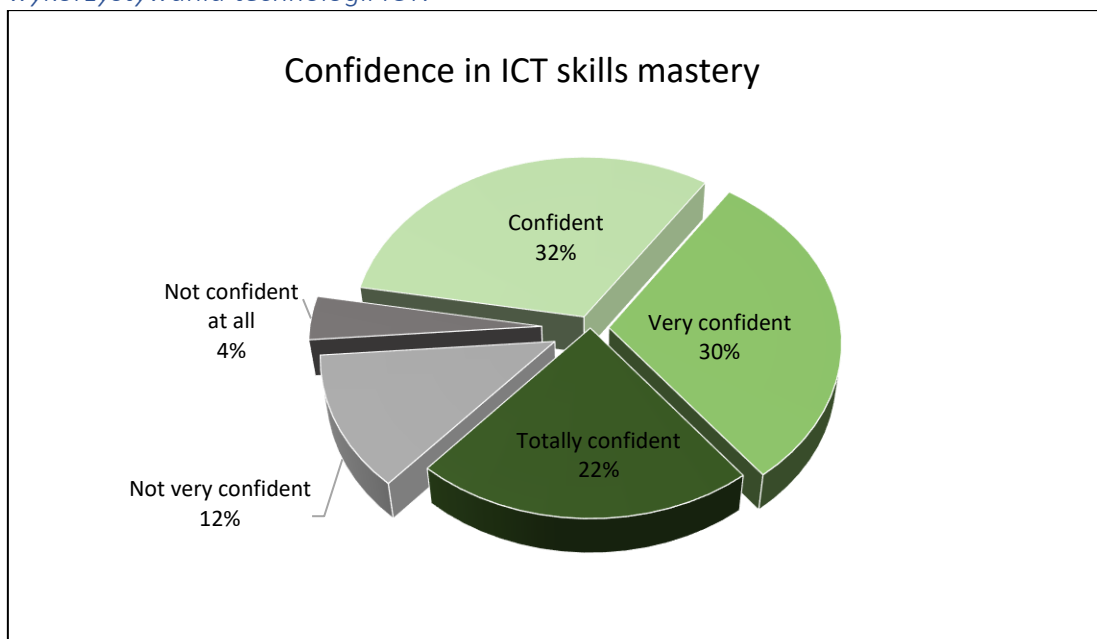


45% respondentów korzysta z zasobów ICT w swoich klasach przez większość dni tygodnia, 19% - raz w tygodniu, 18% - raz w miesiącu, 12% - raz lub kilka razy w roku i 5% - nigdy.

Najczęściej używanymi urządzeniami są komputery stacjonarne (73%) lub laptopy, tablety lub inne urządzenia podłączone do Internetu (59%). 40% nauczycieli korzysta również z laboratoriów komputerowych, a 32% pracuje z tablicami interaktywnymi.

Większość respondentów ma poczucie pewności siebie w opanowaniu technologii ICT a 16% przyznaje się do braku tej pewności. (Rysunek 3)

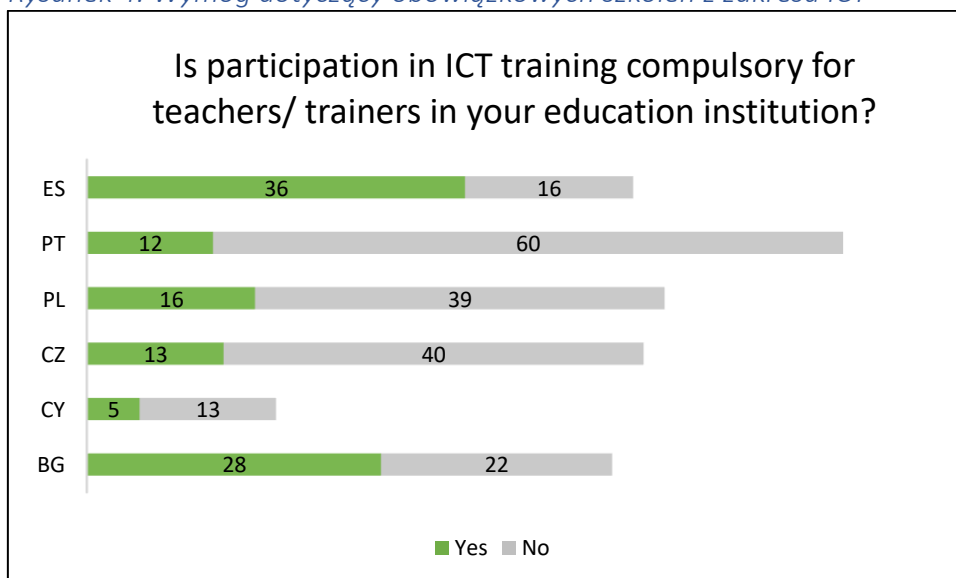
Rysunek 3: Pewność siebie uczestników ankiety internetowej WINGS w zakresie wykorzystywania technologii ICT.



37% ocenia swoje zdolności w zakresie ICT jako dobre, 33% jako umiarkowane, a 12% określa się jako ekspertów, podczas gdy 18% przyznaje, że jest początkującym lub w ogóle nie posiada zdolności w tej dziedzinie. 62% czuje się pewnie lub bardzo pewnie, 22% całkowicie pewnie korzysta z zasobów technologicznych przed studentami/stażystami, podczas gdy 16% przyznaje, że nie wierzy w swoje umiejętności informatyczne.

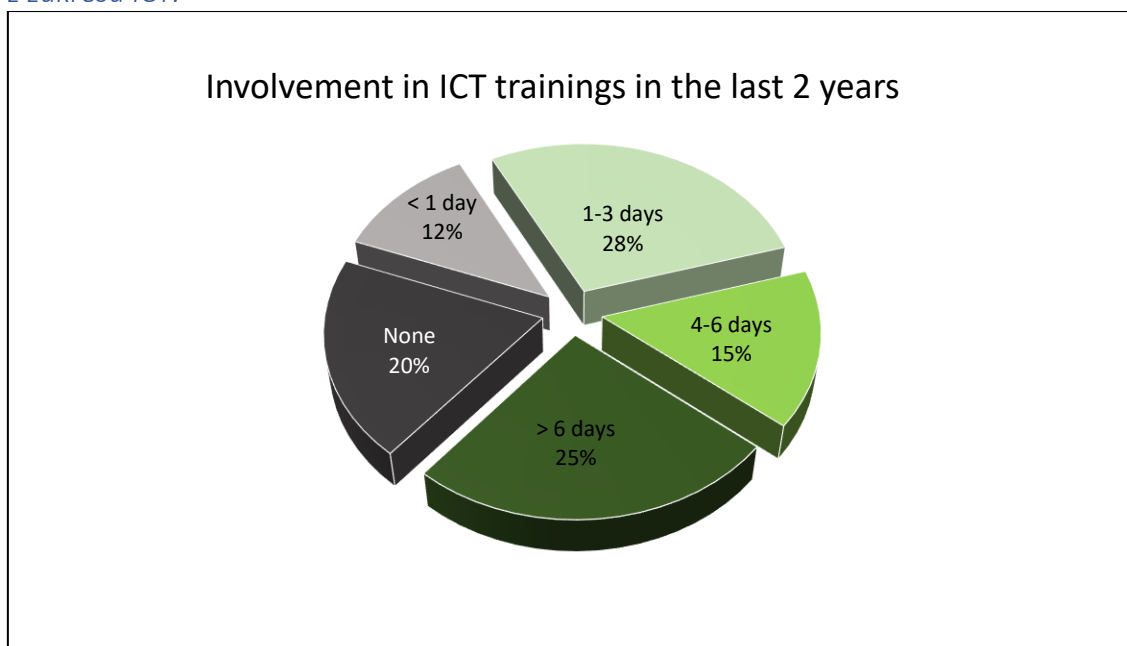
Nie ma ścisłych wymogów dotyczących szkolenia kadry nauczycielskiej w szkołach uczestników w zakresie ICT. 63% nauczycieli i szkoleniowców twierdzi, że nie są zobowiązani do zdania szkolenia w tym zakresie. Hiszpania i Bułgaria to dwa kraje, w których największy odsetek uczestników zgłasza, że szkolenie nauczycieli w zakresie ICT jest obowiązkowe w ich instytucjach edukacyjnych. (Rysunek 4)

Rysunek 4: Wymóg dotyczący obowiązkowych szkoleń z zakresu ICT



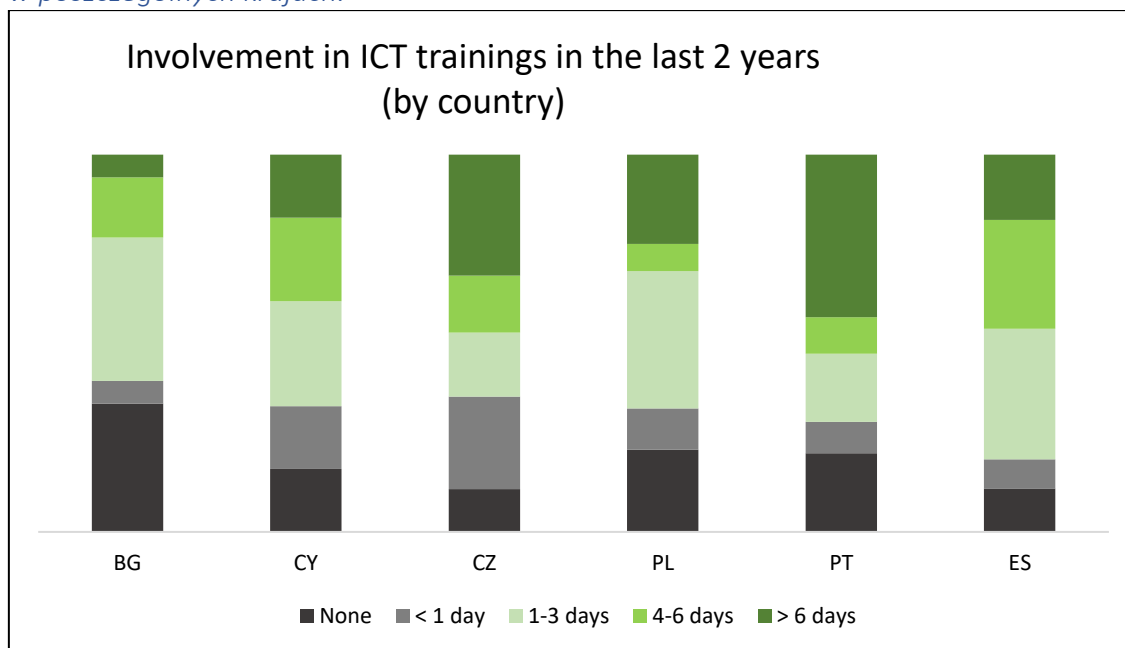
30% nauczycieli nie uczestniczyło w żadnym szkoleniu z zakresu ICT lub w szkoleniu, które w ciągu ostatnich dwóch lat trwało krócej niż jeden dzień. 28% wszystkich respondentów wzięło udział w szkoleniach trwających 1-3 dni, 15% uczestniczyło w szkoleniach trwających 4-6 dni, a kolejne 25% spędziło ponad 6 dni na szkoleniach z zakresu ICT. (Rysunek 5)

Rysunek 5: Zaangażowanie uczestników ankiety internetowej WINGS w szkolenia z zakresu ICT.



Największy udział osób, które nie brały udziału w żadnym rodzaju działań na rzecz rozwoju w zakresie ICT, przypada na Bułgarię, Polskę i Hiszpanię, gdzie prawie połowa ankietowanych nauczycieli przeszła szkolenia w bardzo ograniczonym zakresie lub w nie przeszła ich w ogóle (rys. 6). Na przeciwległym końcu są Portugalia i Czechy, gdzie największa liczba uczestników jest zaangażowana w szkolenia z zakresu ICT, które trwają dłużej niż 6 dni. (Rysunek 6)

Rysunek 6: Zaangażowanie uczestników badania online WINGS w szkolenia z zakresu ICT w poszczególnych krajach.



72% nauczycieli i trenerów, którzy wzięli udział w badaniu, uczestniczyło w kursie wprowadzającym na temat korzystania z Internetu i podstawowych aplikacji, a 66% poprawiło swoje umiejętności w zakresie ICT poprzez rozwój własny. W Bułgarii, Czechach i Polsce więcej niż 80% możliwości zdobywania doświadczenia w tym zakresie opiera się na samorozwoju.

54% wzięło udział w szkoleniach dotyczących sprzętu (tablica interaktywna, laptop itp.), w kursach dotyczących pedagogicznego wykorzystania ICT oraz społeczności internetowych (np. listy mailingowe, Twitter, blogi) w celu odbycia profesjonalnych rozmów z innymi nauczycielami.

44% z nich brało udział w szkoleniach prowadzonych przez personel szkolny oraz w szkoleniach tematycznych z zakresu nauczania aplikacji, symulacji itp.

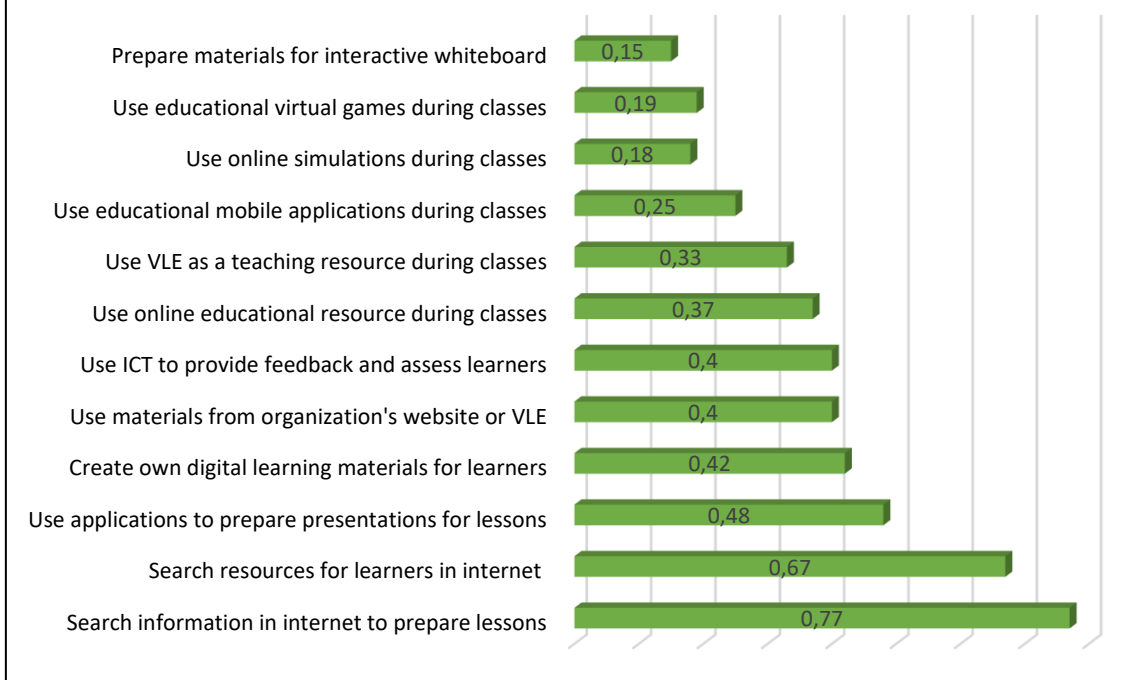
40% uczestniczyło w zaawansowanych kursach z zakresu korzystania z Internetu (tworzenie stron internetowych, stron internetowych, wideokonferencji itp.), w zaawansowanych kursach z zakresu aplikacji (zaawansowane przetwarzanie tekstu, złożone relacyjne bazy danych, wirtualne środowisko nauczania itp.). 35% uczestników badania zostało przeszkolonych w zakresie korzystania z multimediiów.

Portugalia, Hiszpania i Polska są krajami o największym udziale uczestników kursów zaawansowanych.

Uczestnicy badania polegają głównie na zasobach internetowych w celu przygotowania lekcji i materiałów szkoleniowych. (Rysunek 6)

Rysunek 6: Zaangażowanie uczestników ankiety internetowej WINGS w szkolenia z zakresu ICT.

ICT activities implemented by teachers at least once a week or more often



Ponad 3/4 respondentów (77%) korzysta z Internetu przynajmniej raz w tygodniu lub częściej w celu uzyskania informacji i przygotowania lekcji. 48% regularnie korzysta z aplikacji do przygotowania lekcji lub prezentacji, a 42% tworzy własne cyfrowe materiały dydaktyczne dla studentów i stażystów. 40% korzysta z materiałów pochodzących z platformy szkolnej lub innego środowiska edukacyjnego oraz wykorzystuje technologie informacyjno-komunikacyjne w celu uzyskania informacji zwrotnej i oceny. 33% respondentów korzysta z internetowych platform edukacyjnych lub środowisk edukacyjnych jako materiałów dydaktycznych podczas zajęć lekcyjnych. 25% respondentów korzysta z aplikacji mobilnych, 18% stosuje symulacje online i wirtualne gry, a 15% korzysta z tablic interaktywnych.

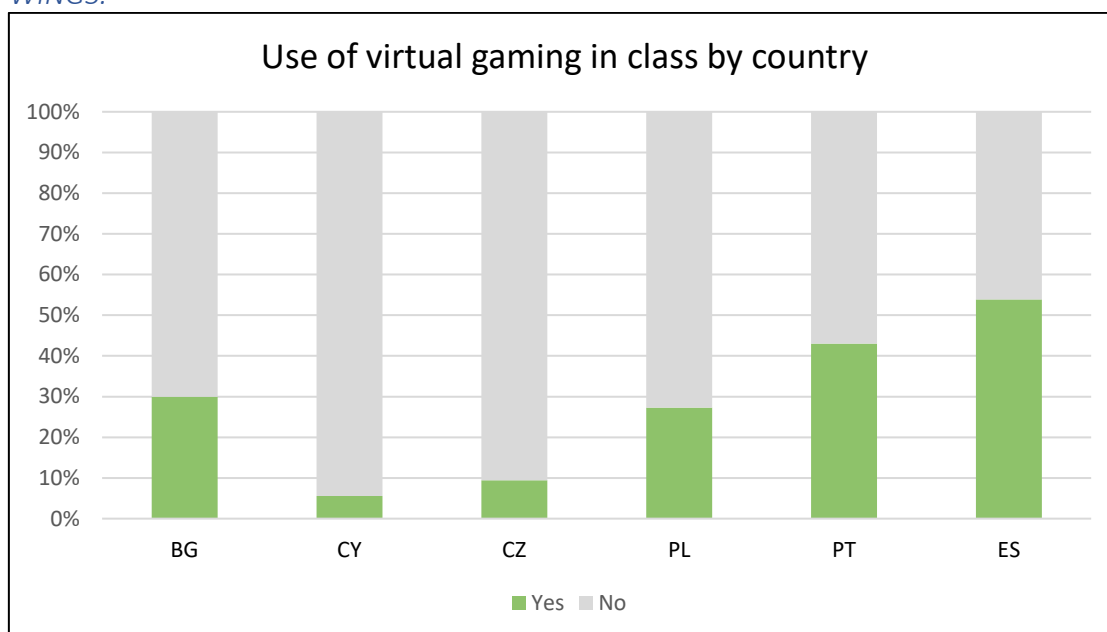
Zdecydowana większość respondentów zgadza się całkowicie lub w znacznym stopniu co do korzyści płynących z ICT w szkole:

- ICT sprawia, że lekcje stają się bardziej praktyczne (81%),
- 77% respondentów uważa, że technologie ICT poprawiają motywację uczniów, a 73% twierdzi, że uczniowie łatwiej uzyskują informacje;
- Według 76%, technologie cyfrowe są niezbędne, aby przygotować uczniów do życia i pracy w XXI wieku, a 68% jest przekonanych, że są one również źródłem umiejętności przekrojowych;
- 68% uważa, że ułatwia to współpracę i pracę grupową oraz poprawia klimat w klasie;

- Według 64% respondentów ICT poprawia koncentrację i autonomię studentów (mogą oni powtarzać ćwiczenia w razie potrzeby, zgłębiać bardziej szczegółowo tematy, którymi są zainteresowani itp.)
- 62% respondentów uważa, że technologie ITC pomagają studentom w cięższej pracy, zrozumieniu i łatwiejszym zapamiętywaniu tego, czego się uczą.
- 60% respondentów zgadza się, że technologie komputerowe poprawiają umiejętność krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.

68% respondentów nie używa wirtualnych gier w klasie (Rysunek 7)

Rysunek 7: Korzystanie z wirtualnych gier w klasie przez uczestników ankiety online WINGS.



Największy odsetek nauczycieli, którzy wykorzystują wirtualne gry na zajęciach, występuje w Hiszpanii i Portugalii (54% i 43% respondentów w tych krajach).

Ponad 63% uczestników badania online byłoby zainteresowanych zastosowaniem wirtualnej gry w procesach uczenia się. W idealnym przypadku:

- Więcej niż 82% oczekuje, że wirtualne gry zwiększą motywację uczniów, przyczynią się do osiągnięcia celów edukacyjnych, promowania kreatywności oraz połączenia nauki i zabawy;
- 79% oczekuje, że gry wideo będą łatwe do zrozumienia i wykorzystania; będą oferować możliwości zastosowania w elastyczny sposób; będą miały dobrą dydaktykę, prawidłowe treści i informacje oraz zapewnią szybkie i odpowiednie informacje zwrotne; będą łatwe do zainstalowania i będą działać sprawnie.
- 70% oczekuje, że wirtualne gry nie będą wymagać szczegółowych wyjaśnień uczniom i że będą promować właściwe wartości.
- Co ciekawe, niski koszt nie odgrywa decydującej roli w wyborze - respondenci wymieniają go jako ostatni istotny czynnik (63%).

Największe obawy związane z korzystaniem z wirtualnej gry w szkole budzi brak odpowiednich umiejętności nauczycieli, niewystarczająca ilość komputerów i brak odpowiedniej przepustowości Internetu oraz wsparcia technicznego:

- Niewystarczająca liczba komputerów (70%),
- Niewystarczająca przepustowość/szybkość łącza internetowego lub brak komputerów podłączonych do Internetu (66%);
- Brak odpowiednich umiejętności nauczycieli (67%) i niewystarczające wsparcie pedagogiczne/szkolenia (65%);
- Zbyt wiele problemów technicznych (60%) i brak wsparcia technicznego dla nauczycieli (65%);
- Brak odpowiednich treści/materiałów do nauczania (60%), odpowiednich gier (48%) lub zasobów w języku narodowym (48%)

Inne przeszkody to:

- zbyt wielu uczniów w klasie (60%) i/lub ich niewłaściwe zachowanie (wspomniane przez 50% respondentów);
- trudności z włączeniem wirtualnej gry do programu nauczania, brak czasu na dopasowanie gier do planu lekcji (48%), nacisk kładziony na przygotowanie uczniów do egzaminów i testów (47%);
- brak informacji dla nauczycieli (51 %) oraz brak modeli pedagogicznych dotyczących wykorzystania technologii ICT i wirtualnych gier do nauki (46 %);
- 40% twierdzi, że wirtualne gry nie są priorytetem dla szkół i nauczycieli, lub że ich wartość edukacyjna nie jest jasna (37%);
- 32% respondentów twierdzi, że większość rodziców nie popiera korzystania z technologii ICT i wirtualnych gier w szkole.

Ponad 80% uczestników jest przekonanych o edukacyjnym wpływie gier wirtualnych lub zgadza się, że warto je wdrożyć w procesie szkoleniowym, zwłaszcza w celu wsparcia rozwijania umiejętności i zwiększenia motywacji. Zauważają ich pozw

- wsparcie uczniów o specjalnych potrzebach i przedwcześnie kończących naukę (86%);
- zwiększenie motywacji do nauki (85%) i poprawa wyników w nauce (84%);
- stymulacja rozwoju umiejętności - intelektualnych, takich jak rozwiązywanie problemów (86%); umiejętności osobistych, takich jak podejmowanie inicjatywy i wytrwałość; umiejętności społecznych jak praca w zespole i komunikacja (84%) oraz umiejętności krytycznych i przestrzennych (80%).

2. Badania desk research i terenowe w krajach partnerskich

- Sektory gospodarki, w których start-upy mają największy potencjał i przewagę konkurencyjną, według uczestników grupy fokusowej to: ICT (big data, business

- intelligence, technologie finansowe, technologie marketingowe, CRM, programowanie, e-commerce), produkcja i usługi rekreacji społecznej.
- Poziom internacjonalizacji różni się w zależności od MŚP w krajach partnerskich, jednak wiele startupów to tzw. urodzeni globaliści, co oznacza, że działają oni poza granicami, a w niektórych przypadkach, rozpoczynając działalność, otwierają biuro w więcej niż jednym kraju.
 - Startupy stosują różne strategie internacjonalizacji, ale większość z nich opiera się na handlu elektronicznym i partnerstwie z lokalnymi firmami jako strategiach internacjonalizacji. Większość startupów angażuje się na rynkach B2B (Business-to-Business) i generuje swoje przychody poprzez współpracę z innymi firmami.
 - Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości łączą w sobie kreatywność, poczucie inicjatywy, umiejętności rozwiązywania problemów i kierowania zasobami oraz wiedzę finansową i technologiczną (zob. tabela 1). Kompetencje te umożliwiają przedsiębiorcom i pracownikom przedsiębiorstw dostosowywanie się do zmian. Można je rozwijać poprzez edukację i szkolenia w zakresie przedsiębiorczości, które koncentrują się na promowaniu postawy i zachowań przedsiębiorczych.¹ (Rysunek 8)

Rysunek 8: Korzystanie z wirtualnych gier w klasie przez uczestników ankiety online WINGS.

Table 1. The entrepreneurship competencies identified in the EntreComp entrepreneurship competency framework

Ideas and opportunities	Resources	Translation into action
Spotting opportunities	Self-awareness and self-efficacy	Initiative taking
Creativity	Motivation and perseverance	Planning and management
Envisioning	Mobilising resources	Coping with uncertainty, ambiguity and risk
Valuing ideas	Financial and economic literacy	Working with others
Ethical and sustainable thinking	Mobilising others	Learning through experience

Source: European Commission (2016), *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*, Publication Office of the European Union.

- Dostrzegalny brak zdolności pozostaje jedną z najczęściej wymienianych barier dla osób rozpoczynających działalność gospodarczą. Jest to szczególnie wyzwanie dla młodzieży (w wieku 18-30 lat), która musi w większym stopniu polegać na edukacji w celu zdobycia odpowiedniej wiedzy i umiejętności. We wszystkich krajach OECD ponad połowa młodzieży badanej w latach 2012-2016 zgłosiła brak wiedzy i umiejętności w zakresie przedsiębiorczości (OECD/European Union, 2018a).¹

¹OECD 2018 Developing Entrepreneurship Competences policy note - file:///E:/PROJECTS/2018_WINGS/IO1/2018-SME-Entrepreneurship%20Competences.pdf

- W zakresie internacjonalizacji i eksportu MŚP, w badaniu OECD/APEC z 2007 r. „Removing Barriers to SME Access to International Markets²” zidentyfikowano cztery główne bariery: Niedobór kapitału obrotowego w celu sfinansowania eksportu; Identyfikacja możliwości biznesowych za granicą; Ograniczone informacje dotyczące zlokalizowania/analizy rynków; oraz brak możliwości kontaktu z potencjalnymi klientami zagranicznymi. W kolejnym badaniu OECD (2009) dodano „brak czasu, umiejętności i wiedzy kierowniczej”; jako piątą poważną barierę. Uderzające jest to, że większość z tych barier związana jest z brakiem kompetencji związanych z działalnością międzynarodową.³
- Ogólnie rzecz biorąc, szkolenia z zakresu przedsiębiorczości nie są wystarczająco i odpowiednio dobrze prowadzone, i nie są w stanie zapewnić, że po ich odbyciu przedsiębiorcy uzyskają wszystkie niezbędne zdolności. Podczas szkoleń przeważają tradycyjne metody nauczania, które są postrzegane jako przeszkody w kształceniu w zakresie przedsiębiorczości. Uczestnicy szkoleń znacznie chętnie korzystaliby z możliwości nauki w zakresie przedsiębiorczości w oparciu o gry. Niemniej jednak istnieją przykłady innowacyjnych podejść w edukacji w zakresie przedsiębiorczości, w tym uczenie się w oparciu o gry. Większość z nich opracowano w ramach projektów UE.
- Kształcenie w zakresie przedsiębiorczości musi rozpocząć się jak najwcześniej i powinno obejmować konkretne przypadki i praktyczne możliwości zdobywania wiedzy i umiejętności przez osoby uczące się, jednocześnie zajmując się realnymi sytuacjami wynikającymi z praktyki. Ponadto szkolenia z zakresu przedsiębiorczości oraz edukacja muszą być włączone do głównego nurtu programów kształcenia na poziomie średnim i wyższym. Podejście oparte na grach zasugerowane w projekcie WINGS zostało wysoko ocenione jako obiecujący zazwyczaj brakujący praktyczny wymiar kursu e-learningowego.
- Wśród kluczowych czynników decydujących o udanej internacjonalizacji MŚP można wymienić: zaangażowanie właściciela-menedżera w międzynarodową strategię i tworzenie sieci kontaktów. Do głównych kompetencji w zakresie internacjonalizacji należą:
 - Orientacja międzynarodowa, taka jak międzynarodowe doświadczenie, kompetencje międzykulturowe i identyfikacja międzynarodowych możliwości biznesowych;
 - Zdolności organizacyjne i zasoby - innowacyjność międzynarodowa i umiejętności marketingowe
 - Znajomość rynku - informacje o możliwościach rozwoju na rynku międzynarodowym

² OECD-APEC (2007), *Removing Barriers to SME Access to International Markets* Paris, Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) Publishing.

³ OECD (2009): *Top Barriers and Drivers to SME Internationalization*, Report by the OECD Working Party on SMEs and Entrepreneurship, OECD.

○ Wiedza instytucjonalna

W oparciu o badania desk research i terenowe, opracowano profil “globalnego przedsiębiorcy”; lub MŚP odnoszących sukcesy na rynkach międzynarodowych, który obejmuje następujące umiejętności, które powtarzają się we wszystkich krajach:

- Globalne myślenie - myślenie strategiczne, planowanie biznesowe, przywództwo, wizja i motywacja do rozwoju biznesu w skali międzynarodowej.
- Komunikacja międzykulturowa - języki obce, tworzenie sieci kontaktów, świadomość międzykulturowa, znajomość różnic w prawodawstwie i regulacjach na rynku międzynarodowym, preferencje klientów.
- Podejmowanie ryzyka, przedsiębiorczość, poczucie możliwości, brak obaw przed porażką, pewność siebie.
- Zarządzanie zmianami, zdolność adaptacji, elastyczność, otwartość na zmiany.
- Kreatywność i innowacyjność.
- Krytyczne myślenie, podejmowanie decyzji, umiejętności rozwiązywania problemów.
- Umiejętności w zakresie marketingu i sprzedaży, orientacja na klienta.
- Postawa uczenia się przez całe życie - świadomość własnej wiedzy.
- Umiejętności biznesowe - orientacja na zysk i działanie, zarządzanie finansami, myślenie operacyjne, umiejętności zarządzania ludźmi.

Biorąc pod uwagę zestaw cech i podstawowych kompetencji, których wymaga przedsiębiorczość, o których informują nas nasze badania, opracowany zostanie pakiet szkoleniowy uwzględniający wszystkie z tych aspektów. Podręcznik ten składa się z zestawu notatek dydaktycznych, w których, zgodnie z powyższym podsumowaniem wyników nauczania i wyników badań terenowych, zostanie przygotowanych sześć tematów w celu skupienia się na każdej z potrzeb, jakie obecnie przedstawia scenariusz edukacji w zakresie przedsiębiorczości w UE. Notatki dydaktyczne, w pełni oparte na informacjach uzyskanych bezpośrednio od ludzi związanych z przedsiębiorczością, pozwalają nam upewnić się, że zidentyfikowane potrzeby zostaną zaspokojone przez produkt końcowy projektu.