



eCult

Profili vlog



Projekt eCultSkills Transfer of Innovation je sofinanciran s strani Evropske komisije.

Vsebina te publikacije je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.

Pričujoči dokument prikazuje znanje, veščine in kompetence, ki so potrebne pri petih trenutno zelo razširjenih profilih vlog za eCult Skills funkcije. Profili so bili izpopolnjeni predvsem z upoštevanjem potreb majhnih in srednje velikih podjetij ter kulturnega sektorja na evropski ravni. Pripravili so jih strokovnjaki med postopkom identifikacije IKT profilov vlog, ob podrobni analizi potreb trga dela.

Dokument vsebuje profile vlog za naslednje eCult Poklicne vloge:

- [Kulturni IKT svetovalec](#)
- [Kulturni IKT vodič](#)
- [Upravljalec digitalnih kulturnih dobrin](#)
- [Razvijalec interaktivnih kulturnih izkušenj](#)
- [Upravljalec spletnih kulturnih skupnosti](#)

Namen profilov vlog za funkcije posameznih sektorjev je predstaviti trenutne, na povpraševanju temelječe kompetence v obliki, ki omogoča preprosto razumevanje in uporabo.

Metodologija, ki jo uporablja e-Jobs Observatory¹ (www.e-jobs-observatory.eu) je namenjena zagotavljanju profilov vlog za funkcije posameznih sektorjev, ki so bili ustvarjeni in predstavljeni v skladu z Okvirjem e-kompetentnosti – Evropskim referenčnim okvirjem, ki ga je v okviru evropskih organizacij za standardizacijo razvila delovna skupina za področje IKT veččin – [European Standardisation organisations' Working Group on ICT Skills \(CEN Working Group on ICT Skills\)](#)².

Vsak profil vloge je razdeljen na dva sklopa:

1. Opis vloge

Ta vsebuje tabelo po spodnjem vzorcu (vpisi v kurzivi so razlage za postavke navedene v levem stolpcu):

Naziv	<i>Ime posamezne vloge.</i>
Znan tudi pod nazivi	<i>Alternativna poimenovanja vlog, ki se lahko pojavijo na trgu.</i>
Relevantni poklici	<i>Poklici, za katere je ta vloga relevantna.</i>
Povzetek profila	<i>Nakazuje osrednji namen te vloge.</i>
Poslanstvo	<i>Opisuje poslanstvo vloge.</i>
Cilji: Zadolžen za /Odgovoren za/Prispeva k	<i>Oriše aktivnosti in z njimi povezane rezultate, za katere je vloga odgovorna/zadolžena/prispeva k njihovi izpolnitvi.</i>

¹Pričujoči sklop profilov je bil razvit v okviru projekta [Green IT Node](#) (GRIN-CH), sofinanciranem s strani Evropske komisije, ki nadgrajuje metodologije razvite v preteklih projektih ter tako prispeva k razvoju observatorija [e-Jobs Observatory](#), mreže nosilcev interesov, ki cilja na približevanje trga v smeri usposabljanja za e-poklice.

²Delovna skupina [CEN Working Group on ICT Skills](#) obravnava primanjkljaje, vrzeli in neusklajenosti na področju e-veščin ter digitalni razkorak, ki vpliva na rast produktivnosti, konkurenčnost, inovativnost, zaposlovanje in socialno povezanost v Evropi. Skupina podpira zaposlitveno strategijo na področju IKT, zlasti povečanje visoko kvalificirane IKT delovne sile in promocijo digitalnih veščin pri vseh zaposlenih.

Glavne naloge	<i>Navede glavne naloge, ki se izvajajo v okviru te vloge.</i>
Okolje	<i>Kratek opis delovnega okolja vloge.</i>
KKU-ji	<i>Kazalniki, ki omogočajo merjenje rezultatov vloge.</i>

2. Profil vloge

Ta sklop je sestavljen iz dveh podrazdelkov (Povzetek profila, Podrobnosti profila), vsak vsebuje svojo tabelo.

Povzetek profila je strukturiran v štirih dimenzijah in odraža kompetenčne nivoje, izpeljane iz [Evropskega okvirja e-kompetentnosti \(e-CF\)](#)³ ter navaja seznam dodatnih veščin, vključno z »mehkimi veščinami«:

Evropski okvir e-kompetentnosti razlikuje med 4 dimenzijami:

Dimenzija 1: odraža pet področij e-kompetentnosti, izpeljanih iz procesov IKT poslovanja: NAČRTOVANJE – GRADNJA – DELOVANJE – OMOGOČANJE – UPRAVLJANJE.

Dimenzija 2: definira sklop e-kompetenc za vsako področje (skupno 36 kompetenc).

V naslednjem stolpcu je definirana relativna pomembnost e-kompetenc (***= bistvena, **= dodatna, *= je dobro imeti) za vsak posamezen profil vloge.

Dimenzija 3: navaja stopnje znanja za vsako e-kompetenco. Pri stopnjah so navedene izjave tipično pričakovanih dosežkov in sposobnosti, povezanih s kvalifikacijami. Te izhajajo iz [Evropskega kvalifikacijskega okvirja](#)⁴. Stopnje so v razponu od Stopnje 1 do Stopnje 5 in so povezane z EQF stopnjami 3 do 8. S tem želimo zagotoviti bolj konkreten opis vsake izmed e-kompetenc, ki sestavljajo profil vloge.

Dimenzija 4: vsebuje dodatne veščine, vključno z »mehkimi veščinami«, ki kvalificirajo e-kompetence dimenzije 2. Te dodatne veščine so razvrščene v tri kategorije: tehnične, vedenjske, **vodstvene** veščine.

Vsaka e-kompetenca je povezana z eno ali več dodatnimi veščinami. S križci so označene dodatne veščine, ki ustrezajo posamezni e-kompetenci, kar kaže na to, da je vsako e-kompetenco možno v celoti razviti le, če jo spremljajo dodatne veščine.

Format tabele drugega podrazdelka (**Podrobnosti profila**) je naslednji:

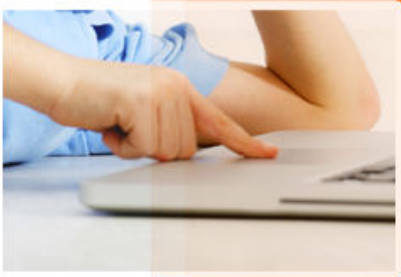
Dimenzija 2: e- kompetenca: naziv + generični opis	
Dimenzija 3:	Stopnja 1

³[Evropski okvir e-kompetentnosti \(e-CF\)](#) je referenčni okvir, ki navaja 36 IKT kompetenc za usposobljenost in vodstvenih kompetenc, klasificiranih glede na ustrezno IKT poslovno področje, ki jih razumejo in uporabljajo IKT podjetja, javni sektor ter izobraževalni in socialni partnerji po vsej Evropi.

⁴[Evropski kvalifikacijski okvir](#) je skupnievropski referenčni sistem, ki med seboj povezuje nacionalne kvalifikacijske sisteme in okvirje različnih držav.

<i>e- kompetencast opnje znanja</i>	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
<i>Dimenzija 4: znanje in veščine</i>		

V Podrobnostih profila se nahaja več podatkovnih polj. Vsako podatkovno polje se osredotoča na eno samo e-kompetenco, kot je to prikazano v posameznem Profilu vloge. Strukturirano je v treh dimenzijah: dveh, ki sta prikazani v Povzetku profila ter dodatni Dimenziji 3.



Kulturni IKT svetovalec

e-Jobs-Observatory.eu

Kulturni IKT svetovalec

1 Opis vloge

Naziv	Kulturni IKT svetovalec		
Znan tudi kot	Kulturni IKT ambasador / Kulturni IKT specialist		
Relevantni poklici			
Povzetek profila	Analizira potrebe muzejev (ali drugih kulturnih institucij) in njihovih publik; definira in specificira zahtevane rešitve ter ovrednoti izvedene rešitve.		
Poslanstvo	Identificirati najustreznejše rešitve glede na potrebe, zahteve in finančne vire muzejev in njihovih publik; svetovati o tem, kako lahko nove tehnologije izboljšajo muzejske zbirke in jih naredijo bolj privlačne za vse vrste publik (spletne in tradicionalne); pritegniti nove publike in zagotoviti njihovo vračanje.		
Cilji	Zadolžen za	Odgovoren za	Prispeva k
	Ovrednotenje potreb strank. Svetovanje o razvoju IKT strategije, ki bo koristila tako muzeju, kot tudi publiki. Razvoj smernic za najbolj učinkovito implementacijo te strategije. Svetovanje pri izbiri primernih produktov in storitev.	Specifikacijo rešitev. Povezovanje med IKT ponudniki in muzejskim osebjem.	Analizi trgov. Definiranju uporabniških zahtev. Predlogom relevantnih IKT produktov/storitev. Nadzoru kakovosti. Presoji etičnih vprašanj.

Glavne naloge	<p>V povezavi s potrebami muzejev in publik:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ovrednotiti potrebe muzejev in publik ter oblikovati nabor možnosti.• Povezovati tehnologijo in potrebe muzejev.• Razumeti pričakovanja muzejev in publik.• Predvidevati učinke tehnoloških rešitev, ki odgovarjajo potrebam muzejev in publik. <p>V povezavi s svetovanjem glede IKT strategij in rešitev:</p> <ul style="list-style-type: none">• Svetovati pri izvedbi IKT strategije za posamezno institucijo.• Načrtovati čas, stroške in kakovost oblikovane in specificirane rešitve, vključno z analizo donosnosti naložb pri uvedbi IKT rešitev.• Ozaveščati o inovacijah na področju informacijskih tehnologij in njihovih potencialnih prednostih za muzej.• Spodbujati muzeje k sprejemanju novih tehnologij, ki omogočajo boljši dostop h kulturni dediščini.• Ostati informiran o najsodobnejših ter novih in nastajajočih tehnologijah in sistemih, in deliti te informacije z muzeji.• Svetovati pri izbiri produktov in rešitev.• Svetovati pri pripravi in sklepanju pogodb z dobavitelji.• Svetovati pri skladnosti standardov in uredb na področju IKT.• Svetovati pri optimizaciji obstoječih orodij in sistemov.• Delovati kot posrednik med IKT ponudniki/ponudniki komercialnih storitev in muzeji.
Okolje	<p>Deluje kot zunanji svetovalec ali interno znotraj (večjih) muzejev. Nahaja se na presečišču muzejske vodstvene ekipe, kuratorjev stalnih ali začasnih razstav, komunikacijskih in marketinških ekip (vključno s spletnimi storitvami) ter ekip, ki skrbijo za obiskovalce.</p>
KKU-ji (ključni kazalniki uspešnosti)	<ul style="list-style-type: none">• Odstotek priporočil sprejetih s strani vodstva.• Širjenje priporočil na strateški, taktični in operativni ravni.• Odstotek projektov, ki so bili izvedeni pravočasno, v okviru proračuna, v okviru področja uporabe in skladno z zahtevami glede kakovosti.• Izkazano povečano zanimanje s strani publik, v spletnem (online) in tradicionalnem (offline) smislu muzejev.• Promocija muzejev kot vzornih primerov učinkovite rabe



novih tehnologij.

2 Podrobnosti profila

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.1. Usklajevanje informacijskih sistemov (IS) in organizacijskih strategij Predvidi dolgoročne zahteve muzejske IKT strategije ter vpliva na izboljšanje učinkovitosti in uspešnosti organizacijskega procesa v muzeju. Vodstvu muzeja predlaga strateške odločitve glede politike informacijskih sistemov, v skladu s konservacijskimi, izobraževalnimi, znanstvenimi in drugimi cilji muzeja.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Vodi konstrukcijo in implementacijo dolgoročnih inovativnih IS rešitev.
	Stopnja 5	Zagotovi strateško vodenje IS ter doseže konsenz in obvezanost s strani vodstvene ekipe muzeja.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 koncepti poslovne strategije K2 trendi in posledice notranjega ali zunanjega razvoja IKT v muzejih K3 potencial in možnosti relevantnih organizacijskih modelov K4 nameni in organizacijski cilji muzeja K5 vprašanja in posledice v povezavi z modeli oskrbovanja K6 nove nastajajoče tehnologije K7 IKT arhitekturni okvirji K8 optimizacija organizacijskih procesov preko IKT aplikacij K9 etična vprašanja K10 potrebe muzejev in publik	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 analizirati prihodnji razvoj na področju izboljšav organizacijskega procesa S2 določiti zahteve v procesih povezanih z IKT storitvami S3 identificirati in analizirati dolgoročne potrebe muzeja/publike S4 prispevati k razvoju IKT strategije in politike vključno z IKT varnostjo in kakovostjo S5 prispevati k razvoju muzejske IKT strategije S6 analizirati izvedljivost v smislu stroškov in dobička S7 pregledati in analizirati učinke izvedenih postopkov S8 razumeti vpliv novih tehnologij na poslovanje muzeja S9 razumeti kako lahko nove tehnologije koristijo poslovanju muzeja, ki s tem pridobi dodano vrednost in konkurenčnost S10 razumeti IKT ustroj muzejev S11 razumeti pravno in regulativno okolje ter ga ustrezno upoštevati pri muzejski IKT strategiji S12 izkazati dober čut za medosebne odnose S13 razložiti, podkrepiti, argumentirati, upravičiti S14 voditi ekipo S15 reševati konflikte	

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.2. Upravljanje ravni storitev	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Svetuje o določitvi, potrjevanju in uporabnosti pogodb o izvajanju storitev (angl. SLA) ter podpornih pogodb za storitve, ponujene ob implementaciji muzejske IKT strategije. Spremlja pogajanja o učinkovitosti storitev ob upoštevanju potreb in zmožnosti zainteresiranih strani (publik, kolegov, predstavnikov izobraževalnih institucij, strokovnjakov na področju kulturne dediščine, donatorjev, nosilcev odločitev itd.) in muzeja.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Zagotovi vsebino pogodbe o izvajanju storitev (SLA).
	Stopnja 4	Se pogaja o reviziji pogodb o izvajanju storitev, v skladu s splošnimi cilji. Zagotovi doseganje načrtovanih rezultatov.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Dokumentacija pogodb o izvajanju storitev (SLA) K2 Kako primerjati in interpretirati podatke o poslovanju K3 Elementi, ki tvorijo postavke pogodb o izvajanju storitev (SLA) K4 Kako delujejo infrastrukture zagotavljanja storitev K5 Vpliv neustreznih storitev na organizacijsko delovanje muzeja K6 IKT standardi varnosti K7 IKT standardi kakovosti	
Primeri znanja		
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin	S1 Analizirati podatke o zagotavljanju storitev S2 Oceniti kakovost zagotavljanja storitev v odnosu do pogodb o izvajanju storitev (SLA) S3 Dogovoriti se za realne ciljne skupine na ravni storitve S4 Uporabiti ustrezne tehnike kakovostnega vodenja S5 Predvideti in zmanjšati potencialne motnje zagotavljanja storitev S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti	
<i>Je sposoben</i>		

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.3. Razvijanje poslovnih načrtov	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Svetuje o oblikovanju in strukturi rešitev v podporo muzejski IKT strategiji, vključno z identificiranjem alternativnih pristopov ter predlogi o donosnosti naložb. Presoja o možnostih in ustreznosti modelov oskrbovanja. Predstavi analizo stroškov in koristi ter argumente v podporo izbrani strategiji. Zagotovi skladnost splošne muzejske strategije in njegove tehnološke strategije.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF		

stopnjami 3 do 8	Stopnja 4	Vodi proces ustvarjanja strategije informacijskih sistemov, ki ustreza zahtevam muzeja in muzejskega osebja ter potrebam publike/uporabnikov, in ki vključuje tveganja in priložnosti. Predlaga spremembe v strategiji IS, da lahko vključi ustrezne preventivne in pogojne ukrepe.
	Stopnja 5	Uporablja strateško razmišljanje in organizacijsko-vodstvene sposobnosti, da lahko izkoristi vse možnosti informacijskih tehnologij ter tako doseže cilje, ki si jih je zastavil muzej.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Elementi in ključne točke poslovnega načrtovanja K2 Velikost in potrebe publik danes in v prihodnosti K3 Konkurenčnost in tehnika SWOT analize (za posamezne lastnosti proizvodov ter zunanje okolje) K4 Načini ustvarjanja vrednosti K5 Elementi rentabilnosti K6 Vprašanja in posledice v povezavi z modeli oskrbovanja K7 Finančno načrtovanje in dinamika K8 Nove nastajajoče tehnologije K9 Tehnike ocenjevanja tveganja in priložnosti	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati bistvene elemente pri ponudbi vrednosti za posamezne produkte ali rešitve S2 Definirati ustrezne načine ustvarjanja vrednosti S3 Narediti natančno SWOT analizo S4 Izdelati kratkoročna in dolgoročna poročila o učinkovitosti (npr. stanje financ, rentabilnost, raba in ustvarjanje vrednosti) S5 Identificirati ključne točke načrta S6 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti) S7 Voditi ekipo S8 Reševati konflikte S9 Izkazati dober čut za medosebne odnose	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.4. Načrtovanje proizvodov / storitev Analizira in definira končne cilje. Oceni stroškovno učinkovitost, točke tveganja, priložnosti, prednosti in slabosti, s kritičnim pristopom, ki temelji na tem, kako sam muzej interpretira svojo pripravljenost na uporabo IKT. Ustvarja strukturirane načrte; določi časovnice in ključne točke ter zagotovi optimizacijo dejavnosti in virov. Predlaga zahteve po spremembah. Definira obseg izvedenih storitev ter zagotovi pregled dodatnih dokumentacijskih zahtev. Izrecno določi ustrezno ravnanje s produkti, vključno s pravnimi vprašanji v skladu s trenutnimi predpisi.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Pri dokumentaciji standardnih in osnovnih elementov produkta deluje sistematično.
	Stopnja 3	Pri ustvarjanju in vzdrževanju kompleksnih dokumentov uporablja strokovno znanje.
	Stopnja 4	Vodi in prevzema odgovornost pri razvoju in vzdrževanju splošnih načrtov.
	Stopnja 5	

Dimenzija 4	K1 Učinkoviti okvirji in metodologija za načrtovanje upravljanja
Primeri znanja	K2 Tipični ključni kazalniki uspešnosti (KPI)
Pozna/se zaveda/je seznanjen z	K3 Osnovne metode sprejemanja odločitev K4 Načela in regulativa na področju intelektualne lastnine K5 Strukturirane metodologije vodenja projektov K6 Metode optimizacije K7 Nove nastajajoče tehnologije
Primeri veščin	S1 Identificirati vse potencialne ciljne skupine za produkt ali storitev
Je sposoben	S2 Pripraviti kakovostne načrte S3 Zagotoviti in pripraviti ustrezne informacije za nosilce odločitev S4 Predlagati zahteve po spremembah S5 Obvladati celoten proces razvoja produkta ali storitve (vključno s formalnim procesom zahtev po spremembah) S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S7 Voditi ekipo S8 Izkazati dober čut za medosebne odnose

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.7. Spremljanje tehnoloških trendov	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Preučuje najnovejši IKT tehnološki ter s tem pridobi razumevanje razvijajočih se tehnologij, ki bi jih lahko uporabili v muzejih. Ustvarja inovativne rešitve za integracijo novih tehnologij v obstoječe produkte, aplikacije ali storitve, ali za oblikovanje novih rešitev.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Izkorišča široko strokovno znanje s področja novih in nastajajočih tehnologij, ki ga lahko uporabijo muzeji, v kombinaciji s poglobljenim razumevanjem muzejskih ciljev, ter tako oblikuje in artikulira rešitve za prihodnost. Zagotavlja strokovno svetovanje vodstvu in osebju muzeja in tako podpira njihovo sprejemanje odločitev.
	Stopnja 5	Oriše možnosti strateških odločitev ter si zamisli in artikulira prihodnje IKT rešitve na področju k publiku usmerjenih procesov, ki podpirajo muzejske cilje; usmerja muzej pri gradnji in uporabi teh rešitev.
Dimenzija 4	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezani načini uporabe	
Primeri znanja	K2 Potrebe muzejev in publik	
Pozna/se zaveda/je seznanjen z	K3 Najpomembnejši viri informacij (npr. Revije, konference in dogodki, bilteni, vodilna mnenja, spletni forumi itd.) K4 Programski pristopi s področja uporabnega raziskovanja	
Primeri veščin	S1 Nadzorovati vire informacij in vztrajno slediti najobetavnejšim	
Je sposoben	S2 Identificirati ponudnike najobetavnejših rešitev; oceniti, upravičiti in predlagati najustreznejše S3 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S5 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti	

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.8. Trajnostni razvoj	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Oceni vpliv IKT tehnologij, ki so bile uporabljene pri implementaciji muzejske IKT strategije v smislu ekološke odgovornosti, vključno s porabo energije. Svetuje različnim muzejskim ekipam o trajnostnih alternativah, ki so v skladu z muzejskimi cilji. Svetuje o politiki nakupovanja in prodaje IKT, ki izpolnjuje ekološko odgovornost.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Promovira ozaveščenost, izobraževanje in zavezanost pri vpeljevanju trajnostnega razvoja ter uporabi potrebna orodja pri izvajanju takšnega pristopa.
	Stopnja 4	Definira cilje in strategijo trajnostnega razvoja IS v skladu s trajnostno politiko muzeja.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Metrika in indikatorji povezani s trajnostnim razvojem K2 Družbena odgovornost podjetja (CSR) in glavnih nosilcev interesa znotraj infrastrukture IS (informacijskih sistemov)	
Primeri znanja		
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin	S1 Nadzorovati in meriti porabo IKT energije S2 Upoštevati projektna priporočila za podporo najnovejšim strategijam trajnostnega razvoja S3 Obvladati predpise, omejitve in mednarodne standarde povezane s trajnostno naravnostjo na področju IKT S4 Izkazati dober čut za medosebne odnose S5 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)	
<i>Je sposoben</i>		

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.9. Inovativnost	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Oblikuje ustvarjalne rešitve pri zagotavljanju novih konceptov, idej, produktov ali storitev, ki lahko doprinesejo k vrednosti muzeja in izboljšajo izkušnjo publike. Uporablja inovativno in odprto razmišljanje ter prepozna prednost uporabe tehnološkega napredka pri odgovarjanju na potrebe muzeja, njegovih publik in družbe kot celote.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane		

z EQF stopnjami 3 do 8	3	
	Stopnja 4	Uporablja neodvisno razmišljanje in tehnološko ozaveščenost pri integraciji raznovrstnih konceptov na področju zagotavljanja edinstvenih rešitev.
	Stopnja 5	Predlaga spremembe v muzejski IKT strategiji, kot rezultat informacij, pridobljenih s pomočjo evalvacij in primerjalnih študij. Izzove status quo in zagotovi strateško vodenje pri vpeljavi novih / revolucionarnih konceptov.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Obstoječe in nastajajoče tehnologije in tržne aplikacije K2 Poslovne, družbene in / ali raziskovalne navade, trendi in potrebe K3 Tehnike inovativnih procesov K4 Potrebe muzejev in publik	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinašajo nastajajoče tehnologije za muzej S2 Ustvariti validacijo koncepta S3 Razmišljati izven ustaljenih okvirjev S4 Identificirati ustrezne vire S5 Uporabiti / prenesti inovativne tehnološke rešitve v muzeje S6 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti) S7 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti S8 Izkazati dober čut za medosebne odnose	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	C. DELOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	C.2. Podpora spremembam Implementira in zagotovi smernice za razvoj določene IKT rešitve, ki odgovarja potrebam muzeja in publike. Svetuje o nadzoru in časovni razporeditvi modifikacij programske ali strojne opreme ter s tem prepreči večje število nadgradenj, ki bi lahko povzročile nepredvidljive rezultate. Svetuje o tem, kako minimalizirati motnje v zagotavljanju storitev, ki so posledica vpeljanih sprememb, ter deluje v skladu z vnaprej določenimi pogodbami o izvajanju storitev (SLA). Zagotovi upoštevanje in skladnost s postopki informacijske varnosti.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	V času vpeljevanja sprememb deluje sistematično ter tako odgovarja na dnevne operative potrebe in se nanje odziva, izogibajoč se motnjam v zagotavljanju storitev ter vzdržujoč skladnost s pogodbami SLA in zahtevami informacijske varnosti.
	Stopnja 3	Svetuje o zagotavljanju celovitega delovanja sistema tako, da nadzoruje uporabo funkcionalnih nadgradenj, dodatkov k programski ali strojni opremi ter vzdrževalnih dejavnosti, ter pri tem upošteva omejitve budžeta.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je</i>	K1 Funkcionalne specifikacije informacijskega sistema K2 Obstoječa tehnična arhitektura IKT aplikacij K3 Integracija poslovnih procesov in njihova odvisnost od IKT aplikacij K4 Orodja in tehnike upravljanja s spremembami	

<i>seznanjen z</i>	K5 Najboljše prakse in standardi na področju upravljanja varnosti informacij K6 Metodologija evalvacij, oblikovanja in implementacije
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Deliti tehnične in funkcionalne specifikacije z IKT ekipami zadolženimi za vzdrževanje in razvoj IKT rešitev S2 Skrbeti za komunikacijo z IKT ekipami zadolženimi za vzdrževanje in razvoj rešitev informacijskega sistema S3 Predvideti vsa potrebna dejanja za zmanjšanje vpliva sprememb (dokumentacija, usposabljanja, novi procesi, ...) S4 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S5 Izkazati dober čut za medosebne odnose

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	D. OMOGOČANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	D.1. Razvoj strategije informacijske varnosti Svetuje o razvoju formalne organizacijske strategije, obsega njene uporabe in kulture delovanja, z namenom vzdrževanja varnosti in zaščite informacij pred zunanjimi in notranjimi grožnjami. Zagotovi podlago za Upravljanje informacijske varnosti, vključno z identifikacijo vlog in odgovornostjo. Uporablja jasno določene standarde pri oblikovanju ciljev na področju celovitega delovanja informacijskih sistemov, njihove razpoložljivosti ter zasebnosti podatkov.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Izkoristi poglobljeno strokovno znanje ter spodbuja uporabo zunanjih standardov in najboljših praks.
	Stopnja 5	Zagotovi strateško vodenje z namenom vgrajevanja informacijske varnosti v kulturo delovanja muzeja.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Potencial in možnosti relevantnih standardov in najboljših praks K2 Vpliv pravnih zahtev na varnost informacij K3 Informacijska strategija muzeja K4 Potencialne grožnje varnosti K5 Strategija mobilnosti K6 Različni modeli storitev (SaaS, PaaS, IaaS) ter operativno prevajanje (npr. računalništvo v oblaku)	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Razviti in kritično analizirati muzejsko strategijo informacijske varnosti S2 Definirati, predstaviti in promovirati politiko informacijske varnosti, ki naj jo potrdi vodstvo muzeja S3 Upoštevati relevantne standarde, najboljše prakse in pravne zahteve na področju varnosti informacij S4 Predvideti ustrezne spremembe na področju muzejske strategije varstva podatkov in oblikovati nove načrte S5 Predlagati učinkovite krizne ukrepe	

S6 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	D.2. Razvoj kakovostnih strategij na področju IKT	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Definira, izboljša in dodela formalno strategijo z namenom zadostiti pričakovanjem publike ter izboljšati organizacijsko učinkovitost muzeja (ravnovesje med stroški in tveganji). Identificira kritične procese, ki vplivajo na zagotavljanje storitev in učinkovitost produktov ter jih uporabi pri definiranju kakovostnega sistema upravljanja IKT. Uporablja jasno določene standarde pri oblikovanju ciljev na področjih upravljanja storitev ter kakovosti produktov in postopkov. Identificira odgovornosti na področju kakovostnega upravljanja IKT.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Izkoristi poglobljeno strokovno znanje z namenom spodbuditi in avtorizirati uporabo zunanjih standardov in najboljših praks.
	Stopnja 5	Zagotovi strateško vodenje z namenom vgrajevanja IKT kakovosti (tj. metrike in nenehnih izboljšav) v kulturo delovanja muzeja.
Dimenzija 4	<p>Primeri znanja</p> <p><i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i></p> <p>K1 Ključne točke industrije informacijskih tehnologij, npr. COBIT, ITIL, CMMI, ISO in njihov vpliv na upravljanje informacijskih sistemov v muzejih</p> <p>K2 Informacijska strategija muzeja</p> <p>K3 Različni modeli storitev (SaaS, PaaS, IaaS) ter operativno prevajanje (npr. računalništvo v oblaku)</p> <p>K4 IKT standardi kakovosti</p> <p>K6 Potencial in možnosti relevantnih standardov in najboljših praks</p> <p>K7 Dobre prakse (metodologije) in standardi pri analizi tveganja</p> <p>K4 Potrebe muzejev in publik</p> <p>K5 Kako meriti in uporabljati vire pri upoštevanju potreb muzejev in obiskovalcev</p> <p>K6 Raziskovalne metode, benchmarki (primerjalne študije) in merilne metode</p>	
Primeri veščin	<p><i>Je sposoben</i></p> <p>S1 Definirati IKT politiko kakovosti ter s tem izpolniti muzejske standarde učinkovitosti ter zadovoljiti potrebe strank</p> <p>S2 Identificirati kakovostno metriko</p> <p>S3 Upoštevati relevantne standarde in najboljše prakse za vzdrževanje kakovosti informacij</p> <p>S4 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti</p> <p>S5 Analizirati vpliva funkcionalnih tehničnih sprememb na potrebe muzeja in publike</p> <p>S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti</p>	

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	D.3. Zagotavljanje izobraževanja in usposabljanja	
	Definira in implementira politiko IKT izobraževanja z namenom odgovoriti na potrebe in	

e-kompetenca: naziv + generični opis	pomanjkljivosti na področju organizacijskih veščin. Strukturira, organizira in časovno načrtuje programe usposabljanja, ki so namenjeni omenjenim veščinam ter ocenjuje kakovost izobraževanja s pomočjo procesa pridobivanja povratnih informacij; implementira nenehne izboljšave. Izdela izobraževalne načrte ter s tem sledi spremembam v povpraševanju.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	Dela z uveljavljenim, internim muzejskim strokovnjakom ter tako izvede analizo obstoječih učnih veščin, identificira pomanjkljivosti in načrtuje ukrepe za njihovo zmanjšanje.
	Stopnja 2	Organizira identifikacijo izobraževalnih potreb; zbere muzejske zahteve; identificira, izbere in pripravi urnik izobraževalnih dejavnosti.
	Stopnja 3	Deluje ustvarjalno pri analizi pomanjkljivosti veščin. Izvede sistematično analizo (po posameznih položajih) veščin, ki bodo potrebne za podporo muzejske IKT strategije. Uporabi sistematičen postopek za identificiranje obstoječe ravni veščin pri vseh trenutnih ali potencialnih prihodnjih nosilcih teh položajev. Podrobno razdela specifične zahteve in identificira potencialne vire za zagotavljanje izobraževanja. Ima specialistično znanje o muzejskih publikah; vzpostavi mehanizem povratnih informacij, s katerim oceni dodano vrednost alternativnih izobraževalnih programov.
	Stopnja 4	Identificira tiste veščine, ki naj bi jih v idealnem primeru posedovali notranji sodelavci muzeja in tiste, za katere naj bi najeli zunanje izvajalce. Raziskuje in primerja alternativne načine za premostitev pomanjkanja veščin ter naroči rešitve po meri, kjer je to potrebno.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Ustrezni pedagoški pristopi in metode zagotavljanja izobraževanja, npr. učilnica, spletna učilnica, besedilo, DVD K2 Konkurenčnost trga na področju ponudbe izobraževanja K3 Metodologija analize izobraževalnih potreb K4 Metodologija analize potreb kompetenc in veščin K5 Tehnike opolnomočenja K6 Potrebe muzejskega osebja in publik K7 Kako meriti in uporabljati vire pri upoštevanju potreb muzejev in publik K8 Raziskovalne metode, benchmarki (primerjalne študije) in merilne metode	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Organizirati usposabljanje in izobraževanje in zadostiti potrebam muzejskega osebja in publike S2 Identificirati in povečati uporabo virov potrebnih za izvajanje stroškovno učinkovitega načrta S3 Promovirati in tržiti zagotavljanje usposabljanja in izobraževanja S4 Analizirati povratne informacije in jih uporabiti pri zagotavljanju trajnih storitev na področju izobraževanja in usposabljanja S5 Oblikovati programe izobraževanja in usposabljanja za potrebe muzejskega osebja in izobraževalne IKT potrebe publike S6 Ukvarjanje s potrebami zaposlenih v smislu trajnega poklicnega razvoja S7 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti	

Dimenzija 1 Področje e- kompetenc	D. OMOGOČANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca:	D.4. Nakupovanje Svetuje o postopkih oddajanja naročil v skladu z muzejsko IKT strategijo, vključno z uporabo naslednjih pod-postopkov: specifikacija zahtev, identifikacija dobavitelja, analiza predlogov,	

naziv + generični opis	ocena energetske učinkovitosti in okoljske skladnosti produktov, dobaviteljev in njihovih postopkov, pogajanje o pogodbah, izbira dobavitelja in sklepanje pogodb. Zagotovi, da je celoten postopek nakupa ustrezen ter da muzej z njim pridobi na poslovni vrednosti v skladu s pravnimi in predpisnimi zahtevami.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Razume in uporabi ustrezne principe pri postopkih naročanja. Izda naročilo na podlagi obstoječih pogodb z dobavitelji. Zagotovi pravilno izvajanje naročil, vključno s potrditvijo končnih rezultatov in korelacijo naslednjih plačil.
	Stopnja 3	Izkoristi široko strokovno znanje pri izvajanju nakupovalnega postopka ter zagotavlja pozitivne poslovne odnose z dobavitelji. Svetuje pri izbiri dobaviteljev, produktov in storitev tako, da ovrednoti učinkovitost, stroške, časovno razporeditev in kakovost. Izvede obsežne primerjalne analize ter tako določi kateri sistemi, orodja in oprema so se v primerljivih muzejih izkazali za uspešne. Svetuje pri sklepanju pogodb ter deluje v skladu z organizacijsko politiko.
	Stopnja 4	Vodi izvajanje muzejske nakupovalne politike ter zagotovi priporočila za izboljšanje tega procesa. Uporabi izkušnje in strokovno znanje s področja politike naročanja ter na ta način svetuje pri končnih nakupovalnih odločitvah.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Tipična določila in pogoji v nakupnih pogodbah K2 Lastna nakupovalna politika muzeja K3 Finančni modeli npr. strukture popustov K4 Trenutni trg relevantnih proizvodov ali storitev K5 Vprašanja in posledice storitev zunanjega izvajanja K6 Različni modeli storitev (SaaS, PaaS, IaaS) ter operativno prevajanje (npr. računalništvo v oblaku) K7 Potrebe muzejev in publike K8 Tehnike analiziranja potreb muzejev in publike K9 Raziskovalne metode, benchmarki in merilne metode	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Interpretirati specifikacije proizvodov in storitev S2 Pogajati se o pogojih sodelovanja in cenah S3 Analizirati prejete predloge in ponudbe S4 Svetovati na področju nakupovalnega proračuna S5 Uvajati izboljšave v nakupovalnem procesu S6 Analiza energetske učinkovitosti in okoljskih vprašanj določenega predloga S7 Potrditi da so nakupni procesi v skladu s pravnimi določili vključno s pravicami intelektualne lastnine S8 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi proizvodi S9 Biti natančen in pozoren na podrobnosti	
Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	D. OMOGOČANJE	

Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	D.10. Upravljanje z informacijami in znanjem Svetuje pri upravljanju strukturiranih in nestrukturiranih informacij, ki izhajajo iz muzejske IKT strategije ter upošteva politiko distribucije informacij. Ustvari informacijsko strukturo z namenom izkoriščanja in optimizacije informacij. Razume ustrezna orodja, ki so namenjena uporabi pri ustvarjanju, povzemanju, vzdrževanju, obnavljanju in širjenju znanja ter s tem unovčtvi informacijskih dobrin.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Integrira ustrezne informacijske strukture v muzejsko virtualno okolje.
	Stopnja 5	Povezuje informacije in znanje ter tako ustvari vrednost v muzejskem poslovanju. Uporabi inovativne rešitve na podlagi pridobljenih informacij.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Metode za analizo informacijskih in poslovnih procesov K2 IKT naprave in orodja, primerna za shranjevanje in priklic podatkov K3 Izzivi povezani z velikostjo podatkovnih sklopov (npr. masovni podatki) K4 Izzivi povezani z nestrukturiranimi podatki (npr. analitika podatkov)	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Nabirati znanje iz notranjih in zunanjih virov ter ga uskladiti z informacijskimi potrebami S2 Formalizirati zahteve publike S3 Premišljeno prevesti muzejsko poslovno politiko v strukturiran sklop informacij S4 Omogočiti razpoložljivost informacij S5 Zagotoviti spoštovanje pravic intelektualne lastnine in zasebnosti S6 Zajeti, shraniti, analizirati podatkovne sklope ki so kompleksni, veliki, nestrukturirani in različnih formatov S7 Uporabiti metode podatkovnega rudarjenja S8 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti) S9 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S10 Biti inovativen, ustvarjalen	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	D. OMOGOČANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	D.11. Identifikacija potreb Aktivno prisluhne ključnim nosilcem interesa, npr. otrokom, lokalni publiki, turistom, nosilcem odločitev, predstavnikom izobraževalnih institucij, strokovnjakom s področja kulturne dediščine, muzejskemu osebju itd. – z namenom artikulacije in identifikacije njihovih potreb. Nadzira odnos z vsemi nosilci interesov ter tako zagotovi skladnost rešitve s poslovnimi zahtevami. Predlaga različne rešitve (npr. naredi-ali-kupi (angl. make-or-buy)) tako, da izvede kontekstualno analizo v podporo k uporabniku usmerjenega oblikovanja sistema. Svetuje muzeju o primerni izbiri rešitve. Deluje kot zagovornik, ki aktivno sodeluje pri implementaciji ali konfiguracijskem procesu izbrane rešitve.	
Dimenzija 3 e-kompetenca	Stopnja 1	
	Stopnja	

stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	2	
	Stopnja 3	Vzpostavi zanesljive odnose s ključnimi nosilci interesov, npr. otroci, lokalno publiko, turisti, nosilci odločitev, predstavniki izobraževalnih institucij, strokovnjaki s področja kulturne dediščine, muzejskim osebjem, ter jim pomaga natančno opredeliti njihove potrebe.
	Stopnja 4	Izkoristi široko strokovno znanje ključnih nosilcev interesa ter jim ponudi možne rešitve glede na njihove potrebe.
	Stopnja 5	Zagotovi vodenje v podporo strateškim odločitvam vodstvene ekipe. Ključnim nosilcem interesa pomaga pri oblikovanju novih IKT rešitev, spodbuja partnerstva ter ustvarja ponudbe vrednosti.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezane tržne aplikacije K2 Muzejske potrebe K3 Potrebe ključnih nosilcev interesa K4 Organizacijski procesi in strukture K5 Tehnike analize potrošniških potreb K6 Komunikacijske tehnike K7 Tehnike »pripovedovanja zgodb«	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Analizirati in formalizirati poslovne procese S2 Analizirati potrošniške zahteve S3 Predstaviti stroške in koristi IKT rešitve S4 Povezati potrebe ključnih nosilcev interesa z obstoječimi proizvodi S5 Analizirati vpliv funkcionalnih/tehničnih sprememb na ključne nosilce interesa	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.1. Razvoj napovedi Interpretira potrebe muzeja in publik in ovrednoti tržno sprejemanje kulturno prilagojenih IKT produktov ali storitev. Uporabi relevantno metriko ter s tem zagotovi pravilno sprejemanje odločitev v podporo razvoju, implementaciji in marketingu muzejske IKT strategije.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Izkoristi veščine za zagotavljanje kratkoročnih napovedi s pomočjo informacij, pridobljenih od publike in ocene muzejskih IKT sposobnosti.
	Stopnja 4	Pri zagotavljanju dolgoročnih napovedi deluje s široko odgovornostjo. Razume globalni trg ter identificira in ocenjuje relevantne informacije iz širšega poslovnega, političnega in družbenega konteksta.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Velikost in relevantne fluktuacije trga K2 Dostopnost trga glede na trenutne razmere (npr. vladna politika nastajajoče tehnologije družbeni in kulturni trendi itd.) K3 Razširjeno delovanje oskrbovalne verige K4 Tehnike analize masovnih podatkov (podatkovno rudarjenje)	

	<p>K5 Metode za analizo informacijskih in poslovnih procesov</p> <p>K6 Integracija organizacijskih procesov in njihova odvisnost od IKT aplikacij</p> <p>S7 Nove nastajajoče tehnologije</p> <p>S8 Potrebe muzejev in publike</p> <p>S9 Tehnike analize potreb muzejev in publike</p>
<p>Primeri veščin</p> <p><i>Je sposoben</i></p>	<p>S1 Uporabiti tehniko “kaj če” za izdelavo realnih napovedi</p> <p>S2 Izdelati napoved prodaje z ozirom na trenutni delež na trgu</p> <p>S3 Primerjati napovedi prodaje in proizvodnje na novo lansiranih IKT orodij in rešitev ter analizirati potencialna neskladja</p> <p>S4 Interpretirati podatke zunanjih raziskav in analizirati podatke</p> <p>S5 Identificirati poslovne prednosti in izboljšave ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej</p> <p>S6 Analiza prihodnjega razvoja na področju poslovnih procesov in uporabe tehnologije</p> <p>S7 Analiza izvedljivosti v smislu stroškov in dobička</p> <p>S8 Povezati potrebe muzeja in publike z obstoječimi proizvodi na trgu</p>

<p>Dimenzija 1</p> <p>Področje e-kompetenc</p>	E. VODENJE	
<p>Dimenzija 2</p> <p>e-kompetenca: naziv + generični opis</p>	<p>E.3. Obvladovanje tveganja</p> <p>Svetuje pri implementaciji obvladovanja tveganja v informacijskih sistemih s pomočjo jasno določene politike in postopkov obvladovanja tveganja. Oцени tveganje za muzejske operacije. Dokumentira potencialna tveganja in varnostne načrte.</p>	
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnja 1</p>	
	<p>Stopnja 2</p>	Razume principe obvladovanja tveganja ter raziskuje IKT rešitve, ki lahko zmanjšajo identificirana tveganja.
	<p>Stopnja 3</p>	Svetuje o ustreznih ukrepih, potrebnih za zagotavljanje varnosti in obravnavanje izpostavljenosti tveganju. Oцени, upravlja in zagotavlja potrditev izjem.
	<p>Stopnja 4</p>	Vodi in zagotavlja smernice pri razvoju politike obvladovanja tveganja tako, da upošteva vse možne omejitve, vključno s tehničnimi, ekonomskimi in gospodarskimi vprašanji. Razporeja naloge.
	<p>Stopnja 5</p>	
<p>Dimenzija 4</p> <p>Primeri znanja</p> <p><i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i></p>	<p>K1 Izvedba analize tveganja ob upoštevanju vrednot in interesov podjetja</p> <p>K2 Donosnost naložbe v primerjavi z izogibanjem tveganju</p> <p>K3 Dobre prakse (metodologije) in standardi pri analizi tveganja</p> <p>K4 Tehnike ocenjevanja tveganja in priložnosti</p> <p>K5 Metodologije ocenjevanja, oblikovanja in implementacije</p>	
<p>Primeri veščin</p> <p><i>Je sposoben</i></p>	<p>S1 Razviti načrt obvladovanja tveganja ter ga uporabiti za identifikacijo ustreznih preventivnih dejanj</p> <p>S2 Poročati o rezultatih analize tveganja in procesih obvladovanja tveganja v muzeju</p> <p>S3 Oblikovati in dokumentirati procese za analizo in obvladovanje tveganja</p> <p>S4 Uporabiti ukrepe za zmanjševanje škode in ravnanje v kriznih situacijah</p>	

Dimenzija 1	E. VODENJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	E.4. Upravljanje z odnosi	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Vzpostavi in vzdržuje pozitivne odnose med nosilci interesov (notranjimi ali zunanjimi) ter pri tem uporablja in deluje skladno z organizacijskimi procesi. Vzdržuje redno komunikacijo z muzejem, zaposlenimi in dobavitelji tehnologije ter obravnava njihove potrebe z empatijo do njihovega okolja, pri tem vzdržuje komunikacijo na ravni oskrbovalne verige. Zagotovi razumevanje in obravnavo potreb, skrbi ali pritožb nosilcev interesa v skladu z muzejsko IKT strategijo.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Odgovarja za lastna dejanja in dejanja drugih pri vodenju omejenega števila nosilcev interesa.
	Stopnja 4	Omogoča investiranje v nove in obstoječe odnose. Vodi oblikovanje izvedljivega postopka za vzdrževanje pozitivnih poslovnih odnosov.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Muzejski procesi, vključno s sprejemanjem odločitev, proračuni in strukturo vodstva K2 Cilji muzeja in drugih nosilcev interesa K3 Kako meriti in uporabljati vire ter s tem ugoditi zahtevam nosilcev interesa K4 Izzivi in tveganja v muzeju K5 Potrebe muzejev, osebja in ponudnikov tehnologij K6 Medosebne veščine	
Primeri znanja		
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin	S1 Izkazati empatijo do potreb muzejskega osebja S2 Identificirati potencialne priložnosti, ki bodo koristne tako za muzej kot za uporabnike/publiko S3 Oblikovati realna pričakovanja in delovati v smeri vzajemnega zaupanja S4 Nadzorovati tekoče obveznosti in zagotoviti njihovo izpolnitev S5 Sporočati dobre in slabe novice in se tako izogniti presenečenjem S6 Zadostiti potrebam muzejev, osebja in ponudnikov tehnologije S7 Komunicirati (tudi v tujih jezikih, če je to potrebno) S8 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)	
<i>Je sposoben</i>		

Dimenzija 1	E. VODENJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	E.5. Izboljšave procesov	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Meri učinkovitost obstoječih IKT procesov (če ti obstajajo). Raziskuje in izdelava primerjalne študije oblikovanja IKT procesov s pomočjo različnih virov. Sledi sistematični metodologiji pri ocenjevanju, oblikovanju in implementaciji sprememb procesov ali tehnologije ter stremi k merljivi obliki poslovne koristi. Oceni potencialne škodljive posledice procesnih sprememb.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	

e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Izkoristi strokovno znanje za raziskovanje obstoječih IKT procesov in rešitev z namenom definiranja možnih inovacij. Zagotovi priporočila na podlagi utemeljenih argumentov.
	Stopnja 4	Vodi in svetuje pri implementaciji inovacij in izboljšav, ki bodo prispevale h konkurenčnosti ali učinkovitosti. Vodilnim delavcem demonstrira poslovne prednosti, ki jih prinašajo potencialne spremembe.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Raziskovalne metode, benchmarki (primerjalne študije) in merilne metode K2 Metodologije evalvacije, oblikovanja in implementacije K3 Obstoječi notranji procesi K4 Bistveni elementi razvoja IKT in njihov potencialni vpliv na procese K5 Optimizacija virov in zmanjševanje odpada K7 Integracija muzejskih organizacijskih procesov in njihova odvisnost od IKT aplikacij	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Sestaviti, dokumentirati in katalogizirati osnovne postopke in procese S2 Predlagati procesne spremembe za omogočanje in racionalizacijo izboljšav S3 Implementirati spremembe procesov S4 Identificirati organizacijske prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S5 Biti inovativen, kreativen S6 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.6. Kakovostno vodenje IKT Svetuje pri implementaciji kakovostne IKT politike z namenom vzdrževanja in izboljšanja muzejskih storitev. Načrtuje in definira pokazatelje z namenom nadziranja kakovosti ob upoštevanju IKT strategije. Pregleduje kakovostne ukrepe ter priporoča izboljšave; s tem vpliva na nenehno izboljševanje kakovosti.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Nadzira in poroča o uporabi muzejske kakovostne IKT politike.
	Stopnja 3	Ovrednoti pokazatelje in procese kakovostnega vodenja na podlagi muzejske kakovostne IKT politike ter predlaga sanacijske ukrepe.
	Stopnja 4	Oceni in ovrednoti stopnjo, do katere so bili izpolnjeni kriteriji kakovosti ter vodi implementacijo politike kakovosti. Zagotovi medfunkcijsko vodenje ter tako vzpostavi in preseže standarde kakovosti.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja	K1 Katere metode, orodja in postopke uporabljamo v muzeju in kje naj jih uporabljamo K2 Revizijski pristop interne kakovosti informacijskih sistemov K3 Regulatorna in standardi energetske učinkovitosti in e-odpada K4 IKT standardi kakovosti	

Pozna/se zaveda/je seznanjen z	K5 Arhitektura podjetnosti muzeja in notranji standardi K6 Spletne tehnologije, spletni oblaki in mobilne tehnologije ter okoljske zahteve K7 Tehnike in standardi za uporabo pri namestitvi K8 Potencial in priložnosti relevantnih standardov in dobrih praks
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Ilustrirati uporabo metod, orodij in postopkov pri izvajanju muzejske kakovostne politike S2 Oceniti in analizirati posamezne korake v procesu ter s tem identificirati prednosti in slabosti S3 Asistirati lastnikom procesa pri izbiri in uporabi ukrepov za evalvacijo učinkovitosti in uspešnosti procesa v splošnem S4 Nadzorovati, razumeti in delovati v skladu s pokazatelji kakovosti S5 Izvajati revizije kakovosti S6 Biti etičen

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.7. Upravljanje sprememb poslovanja Ovrednoti vpliv novih digitalnih rešitev v muzejih. Definira zahteve in količinsko določi organizacijske prednosti za muzej. Svetuje vodstvu pri namestitvi sprememb ter pri tem upošteva strukturna in kulturna vprašanja. Vzdržuje kontinuiran organizacijski proces skozi celoten čas vpeljave sprememb in ob tem nadzira njihove vplive ter ukrepa z morebitnimi sanacijskimi ukrepi in pristopom izboljšav.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Ovrednoti zahteve po spremembah ter uporabi strokovne veščine za identifikacijo možnih metod in standardov, ki bi jih lahko uporabili.
	Stopnja 4	Vodi načrtovanje, upravljanje in implementacijo bistvenih IKT sprememb.
	Stopnja 5	Prodorno vpliva na vpeljavo organizacijskih sprememb.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Digitalne strategije K2 Vpliv sprememb poslovanja na muzej in človeške vire K3 Vpliv sprememb poslovanja na pravna vprašanja K4 Integracija poslovnih procesov in njihova odvisnost od IKT aplikacij S5 Poslovna strategija in procesi v muzeju S6 Metode za analizo informacijskih in poslovnih procesov S7 Metodologije ocenjevanja, oblikovanja in implementacije	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Analiza stroškov in dobička muzejskih organizacijskih sprememb S2 Izbrati ustrezne IKT rešitve na podlagi analize tveganj, koristi in splošnega vpliva S3 Sestaviti in dokumentirati načrt za izvedbo izboljšav procesov S4 Uporabiti standarde in orodja projektnega vodenja S5 Identificirati organizacijske prednosti in izboljšave ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij S6 Analizirati prihodnji razvoj na področju organizacijskih procesov in uporabe tehnologije S7 Pregledati in analizirati učinke izvedenih postopkov S8 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)	



Kulturni IKT vodič

e-Jobs-Observatory.eu

Kulturni IKT vodič

1 Opis vloge

Naziv	Kulturni vodič (usposobljen za IKT)		
Znan tudi pod nazivom	Interdisciplinarni tolmač kulturne dediščine usposobljen za IKT		
Relevantni poklici	<ul style="list-style-type: none"> - Umetnostni zgodovinar * - Kurator * - Tolmač kulturne dediščine * - Turistični vodič* - Razvijalec kulturnih izkušenj - Razvijalec multimedijskih vsebin ** - Pedagoški poklici, povezani s področji umetnosti, kulture, zgodovine in multimedije* - Muzejsko osebje (skrbniki), ki so jih usposobili specialisti, da delujejo kot posredniki med muzejskimi zbirkami, uporabljenimi tehnologijami in publiko. <p>*z dodatnim relevantnim poznavanjem IKT ** z dodatnim relevantnim poznavanjem muzeologije</p>		
Povzetek profila	Brezhibno pozna vsebine, ki jih interpretira publiko / obiskovalcem in je odlično seznanjen-a s tehnologijo (IKT), ki je uporabljena kot nov / inovativen način predstavljanja umetniških del, razstav ali kakršnekoli druge oblike kulturne dediščine.		
Poslanstvo	Temeljno poslanstvo kulturnega IKT vodiča je predstavitev vsebin kulturne dediščine s pomočjo IKT orodij, z namenom izboljšanja izkušnje občinstva. Posebna odlika IKT kulturnega vodiča je razumevanje interaktivnosti IKT naprav ali rešitev, ki so namenjene temu, da pritegnejo publiko v smislu njihove transformacije iz pasivnih v aktivne udeležence prav s pomočjo IKT raziskovalnih procesov, ki jih pri tem uporablja vodič-ka.		
Cilji	Zadolžen za	Odgovoren za	Prispeva k
	Zadovoljstvo publike v smislu uporabe tehnologije in izkušnje kulturne	Učinkovita in kompetentna interpretacija ob uporabi tehnologije. Celovita raba tehnologije.	Predlogom za nadgradnjo tehnologije.

	<p>zbirke.</p> <p>Dokumentiranje povratnih informacij uporabnikov.</p> <p>Spodbujanje uporabnikov / publike k uporabi IKT za doseganje boljše interdisciplinarne izkušnje pri razumevanju in učenju o kulturni dediščini.</p>	<p>Razumljiva navodila uporabnikom / publiki.</p> <p>Pravilna in varna uporaba tehnologije.</p>	
<p>Glavne naloge</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promovirati znanje in razumevanje kulturna dediščina s pomočjo IKT. • Promovirati globlje razumevanje kulturne raznolikosti in medkulturnega dialoga s pomočjo IKT. • Definirati ciljne skupine (otroci, lokalni obiskovalci, turisti, predstavniki izobraževalnih institucij, strokovnjaki s področja kulturne dediščine, VIP itd.) za različne tipe interakcije. • Identificirati ciljne obiskovalce na podlagi njihove stopnje poznavanja IKT. • Razložiti / predstaviti IKT-omogočeno podporno okolje v muzejih. 		
<p>Okolje</p>	<p>Kulturni IKT vodič deluje v muzejih in drugih institucijah kulturne dediščine. Običajno je del ekipe, skupaj z IKT specialisti in strokovnjaki za kulturno dediščino, muzeologi, kuratorji, umetnostnimi zgodovinarji ter pedagogi.</p> <p>Kulturni IKT vodič je lahko posebej izurjen član muzejskega osebja, ki je svoje znanje in veščine nadgradil do te mere, da razume uporabljene tehnologije in priložnosti, ki jih te ponujajo pri interakciji z občinstvom.</p>		
<p>KKU-ji (ključni kazalniki uspešnosti)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Število novih obiskovalcev, ki so pripravljene izkusiti novo doživetje in čas, ki so ga prebili z orodji (kvantitativno merilo). • Stopnja interesa/vznemirjenja (kvalitativno merilo). • Pozitiven vpliv na nosilce interesa s področja kulturne dediščine, ki je 		



rezultat inovativne izkušnje in/ali t. i. »edutainment«
(izobraževanje+zabava) konceptov za obiskovalce.

2 Podrobnosti profila

Dimenzija 1	C. DELOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	C.1. Podpora uporabnikom	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Odgovarja na uporabniške zahteve in vprašanja v zvezi z IKT orodji/aplikacijami, ki so uporabljene pri omogočanju dostopnosti kulturnih dobrin publiki v obliki fizičnih in/ali virtualnih razstav, v kolikor te zahtevajo razlago in vodenje. Dokumentira relevantne povratne informacije publike. Zagotavlja razrešitev ali eskalacijo dogodkov. Razume kako nadzirati rezultate rešitev ter posledično zadovoljstvo publike.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Sistematično interpretira uporabniške težave in identificira rešitve ter možne stranske učinke, ob posvetovanju z IKT strokovnjaki in muzejskim osebjem. Uporabi izkušnje pri reševanju uporabniških težav ter raziskuje bazo podatkov v iskanju potencialnih rešitev. Prednostno rešuje kompleksne ali nerazrešene dogodke. Dokumentira in sledi vprašanjem (težavam) od pojavitve do zaključka.
	Stopnja 3	Stopa v interakcijo z uporabniki. Rešuje manjše težave ter pri tem sledi predpisanim postopkom.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Najpomembnejše IKT uporabniške aplikacije v muzejih K2 Struktura podatkovnih baz in organizacija vsebine K3 Viri informacij za potencialne rešitve K4 Dobre medosebne veščine	
Primeri znanja		
Pozna/se zaveda/je seznanjen z		
Primeri veščin	S1 Učinkovito izpraševati uporabnike in razbrati simptome njihovih težav S2 Analiza simptomov za identifikacijo širšega področja uporabniških napak in tehničnih težav S3 Uporabiti podporna orodja za sistematično sledenje virom napak ali tehničnim napakam S4 Jasno komunicirati s končnimi uporabniki in jim zagotoviti navodila za reševanje težav S5 Dokumentirati in kodirati težave za izboljšano delovanje spletnih podpornih orodij	
Je sposoben	S6 Komunicirati (po možnosti tudi v tujih jezikih) S7 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)	

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	D.11. Identifikacija potreb	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Aktivno prisluhne publiki ter artikulira in jasno izrazi njihove potrebe. Predlaga različne rešitve, prilagojene identificiranim uporabniškim potrebam. Svetuje vodstvu muzeja pri izbiri ustreznih rešitev.	

Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Vzpostavi zanesljiv odnos s publiko in obiskovalcem pomaga, da jasno izrazijo svoje potrebe.
	Stopnja 4	Uporabi svoje znanje o potrebah publike pri predlogih možnih rešitev oziroma prilagoditev orodij/aplikacij/storitev.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 tehnologije in z njimi povezane relevantne aplikacije (načini uporabe) K2 muzejski cilji K3 potrebe in pričakovanja publike K4 procesi in strukture v muzejih K5 tehnike analiziranja potreb publike K6 komunikacijske tehnike K7 tehnike »pripovedovanja zgodb«	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 analizirati zahteve publike S2 povezati potrebe publike z obstoječimi IKT aplikacijami S3 analizirati vpliv funkcijskih/tehničnih sprememb na publiko S4 identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej na podlagi uporabniških izkušenj	



Upravljalec digitalnih kulturnih dobrin

e-Jobs-Observatory.eu

Upravljalec digitalnih kulturnih dobrin

1 Opis vloge

Naziv	Upravljalec digitalnih kulturnih dobrin		
Znan tudi pod nazivoma	Upravljalec digitalnih dobrin, digitalni kurator		
Relevantni poklici	Kulturna informatika / Kulturni IKT menedžer		
Povzetek profila	Se ukvarja s ohranjanjem, upravljanjem in koriščenjem (vključno z monetizacijo) po naravi digitalnih ali digitaliziranih kulturnih vsebin v muzeju ali drugi kulturni instituciji (v nadaljevanju: muzej), v fizičnem ali virtualnem prostoru.		
Poslanstvo	Lotiti se oblikovanja, administracije in koriščenja (vključno z monetizacijo) digitalne muzejske zbirke, ob upoštevanju vodstvenega načrta.		
Cilji	Zadolžen za	Odgovoren za	Prispeva k
	Organizacija digitalnih kulturnih zbirk, po selekciji in klasifikaciji, kar omogoča odkrivanje, dostop in uporabo zbirk. Ohranjanje digitalnih kulturnih dobrin v skladu z mednarodnimi standardi (sprememba formata, emulacija strojne/programske opreme).	Ovrednotenje končnega formata digitalnih dobrin. Dokumentacija upravljanja z digitalnimi dobrinami. Izbrana oblika metapodatkov (deskriptivna, administrativna, strukturna ali tehnična) – pomensko upravljanje digitalnih dobrin.	Analiza uporabnosti (spletna stran, aplikacija). Optimizacija iskalnikov. Primerjalne študije konkurence.

	<p>Koriščenje (vključno z monetizacijo) in zagotavljanje dostopa do digitalnih vsebin/objektov v smislu funkcionalnosti, tehnične izvedljivosti in zanesljivosti (metode dostopa, preverjanja, združljivosti) ter monetizacije.</p> <p>Varovanje in ščitenje muzejske digitalne zbirke (avtorske pravice, vsebina z vodnim žigom, kriptografija).</p>	<p>Trajnost in operativnost digitalnih dobrin – operacijsko vzdrževanje digitalnih dobrin.</p> <p>Svetovanje muzejskemu vodstvu o izboljšavah.</p>	
<p>Glavne naloge</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sproti razvijati, upravljati in izboljševati muzejske načrte digitalne prezervacije, upravljanja in koriščenja za vse digitalne ali digitalizirane kulturne vsebine/objekte (tj. digitalne dobrine). • Razvijati, upravljati in optimizirati muzejsko digitalno zbirko. • Poznati nacionalne/mednarodne konvencije ali/in pravne okvirje za zaščito digitalne kulturne lastnine. • Sodelovati z muzejskim osebjem pri omogočanju njihovega dela z digitalnimi kulturnimi dobrinami. • Znotraj muzeja razviti trdno osnovo na področju teorij, metod in konceptov upravljanja z digitalnimi kulturnimi dobrinami. • Ostati informiran na področju novih tehnologij in razvoja IKT. 		
<p>Okolje</p>	<p>Sodeluje z dobavitelji (ponudniki) tehnologije ter, znotraj muzeja, z:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vodstvom, • oddelki fizičnega shranjevanja, • oddelki komunikacije. 		
<p>KKU-ji (ključni kazalniki uspešnosti)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raznovrstnost in obseg zbirke digitalnih dobrin. • Število in pogostost uporabe digitalnih dobrin s strani publike. • Kakovost muzejske digitalne izkušnje, ki jo nudi obiskovalcem. 		

2 Podrobnosti profila

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.3. Razvoj načrta za upravljanje z digitalnimi dobrinami Ukvarja se z oblikovanjem in strukturo načrta za upravljanje z digitalnimi dobrinami, vključno z identifikacijo alternativnih pristopov in predlogov v zvezi z donosnostjo naložb. Upošteva možne in uporabne modele izvajanja. Predstavi analizo stroškov in dobička, skupaj z utemeljenimi argumenti v podporo izbranemu načrtu. Zagotovi skladnost z muzejsko poslovno in tehnološko strategijo. O načrtu obvesti muzejske kuratorje/vodstvo.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a1	
	Stopnj a2	
	Stopnj a3	Uporabi strokovno znanje pri izdelavi analize tržnega okolja itd.
	Stopnj a4	Vodi ustvarjanje strategije upravljanja z digitalnimi dobrinami, ki ustreza zahtevam muzeja in njegovega osebja, kakor tudi potrebam publike.
	Stopnj a5	Uporabi strateško razmišljanje in organizacijsko-vodstvene sposobnosti, da lahko izkoristi zmožnosti IT (informacijskih tehnologij) pri izboljševanju ohranjanja, upravljanja in koriščenja digitalnih dobrin.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Elementi in ključne točke za načrtovanje upravljanja z digitalnimi dobrinami K2 Velikost in potrebe trga danes in v prihodnosti K3 Elementi rentabilnosti K4 Vprašanja in posledice modelov izvajanja K5 Nove nastajajoče tehnologije	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identifikacija bistvenih elementov pri predlogih za vrednost proizvoda ali rešitve S2 Izdelati kratkoročna in dolgoročna poročila o učinkovitosti S3 Identificirati osrednje ključne točke načrta S4 Analiza vpliva funkcionalnih tehničnih sprememb na uporabnike S5 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S6 Komunicirati (tudi v tujih jezikih, če je to potrebno) S7 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti) S8 voditi ekipo S9 izkazati dober čut za medosebne odnose	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.4. Načrtovanje produktov / storitev Analizira in definira obstoječe in ciljno stanje načrta za upravljanje z digitalnimi dobrinami. Oceni stroškovno učinkovitost, točke tveganja, priložnosti, prednosti in slabosti, s kritičnim pristopom. Ustvarja strukturirane načrte; vzpostavi časovnice in prelomne (ključne) točke, pri čemer zagotavlja optimizacijo dejavnosti in virov. Upošteva spremembe zahtev. Definira kakovost dostavljenega ter zagotovi pregled dodatnih dokumentacijskih zahtev v zvezi z načrtom za upravljanje z digitalnimi dobrinami. Natančno opredeli pravilno ravnanje s produkti, vključno s pravnimi vprašanji, v skladu s trenutno veljavnimi predpisi.	

Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a1	
	Stopnj a2	Se sistematično loteva dokumentiranja standardnih in preprostih elementov v povezavi z orodji za upravljanje digitalnih dobrin.
	Stopnj a3	Uporablja strokovno znanje pri ustvarjanju in vzdrževanju kompleksnih dokumentov.
	Stopnj a4	Vodi in je odgovoren za razvoj in vzdrževanje splošnih načrtov.
	Stopnj a5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Najpogostejši ključni kazalniki uspešnosti K2 Osnovne metode sprejemanja odločitev K3 Agilne tehnike K4 Strukturirane metodologije vodenja projektov K5 Metode optimizacije K6 Nove nastajajoče tehnologije	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati vse potencialne ciljne skupine za produkt ali storitev S2 Definirati izvedbeni načrt upravljanja z digitalnimi dobrinami; identificirati ključne uporabnike in pripraviti ustrezno dokumentacijo S3 Pripraviti kakovostne načrte na področju digitalnih dobrin S4 Zagotoviti in pripraviti ustrezne informacije za potrebe nosilcev odločitev S5 Obvladati proces spremembe zahtev S6 Obvladati celoten proces razvoja produkta ali storitve (vključno s formalnim procesom spremembe zahtev) S7 Biti natančen in pozoren na podrobnosti	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.7. Nadzor tehnoloških trendov Raziskuje in spremlja najnovejši tehnološki razvoj na področju IKT znotraj svojega področja kompetenc ter s tem doseže razumevanje razvijajočih se tehnologij, ki bi jih lahko uporabili pri upravljanju z digitalnimi dobrinami v muzejih. Ustvarja inovativne rešitve za integracijo novih tehnologij v obstoječe produkte, aplikacije ali storitve ali pri ustvarjanju novih rešitev v smeri podpore načrta za upravljanje z digitalnimi dobrinami. Zna identificirati povezave med nastajajočimi tehnologijami in muzejskim osebjem ter zahtevami publike, v skladu z načrtom za upravljanje z digitalnimi dobrinami.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a1	
	Stopnj a2	
	Stopnj a3	
	Stopnj a4	Izkoristi široko strokovno znanje s področja novih in nastajajočih tehnologij, v kombinaciji s poglobljenim razumevanjem muzejskih potreb, ter tako oblikuje in artikulira rešitve, ki lahko v prihodnosti omogočijo odkrivanje, dostop do in uporabo muzejske zbirke. Zagotavlja strokovno svetovanje vodstvu muzeja in tako podpira njihovo strateško sprejemanje odločitev, v okviru svojega območja kompetenc.
	Stopnj a5	

Dimenzija 4	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezani načini uporabe
Primeri znanja	K2 potrebe muzejev, publik in trgov
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K3 Najpomembnejši viri informacij (npr. revije, konference in dogodki, bilteni, vodilna mnenja, spletni forumi itd.)
Primeri veščin	K4 Programski pristopi s področja uporabnega raziskovanja
<i>Je sposoben</i>	S1 Nadzorovati vire informacij in vztrajno slediti najobetavnjšim S2 Identificirati dobavitelje in ponudnike najobetavnjših rešitev; ovrednotiti, upravičiti in predlagati najustreznejše S3 Identificirati poslovne prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij S4 Biti inovativen, kreativen S5 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti S6 Analiza vpliva funkcionalnih / tehničnih sprememb na uporabnike S7 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.9. Inovativnost	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Oblikuje kreativne rešitve pri zagotavljanju novih konceptov, idej, produktov ali storitev, ki bi lahko delovale v podporo načrtu za upravljanje z digitalnimi dobrinami. Na inovativen in odprt način razmišlja o uporabi tehnološkega napredka pri odzivanju na potrebe posla/družbe, ali v raziskovalni smeri.	
Dimenzija 3	Stopnj a1	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a2	
	Stopnj a3	
	Stopnj a4	Uporablja neodvisno razmišljanje in tehnološko ozaveščenost pri integraciji raznovrstnih konceptov na področju zagotavljanja edinstvenih rešitev.
	Stopnj a5	
Dimenzija 4	K1 Obstoječe in nastajajoče tehnologije in tržne aplikacije	
Primeri znanja	K2 Poslovne, družbene in / ali raziskovalne navade, trendi in potrebe	
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K3 Tehnike inovativnih procesov	
	K4 Potrebe muzejev, publik in uporabnikov	
	K5 Najboljše prakse	
Primeri veščin	S1 Identificirati poslovne prednosti in izboljšave ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij	
<i>Je sposoben</i>	S2 Ustvariti validacijo koncepta	
	S3 Razmišljati izven ustaljenih okvirjev	
	S4 Identificirati ustrezne vire	
	S5 Biti inovativen, kreativen	
	S6 Razložiti (podkrepati, argumentirati, upravičiti)	
	S7 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti	
	S8 Analiza vpliva funkcionalnih / tehničnih sprememb na uporabnike	

Dimenzija 1	B. PRODUKCIJA	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	B.5. Ustvarjanje dokumentacije	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Izdela dokumente, ki opisujejo produkte, storitve, orodja ali aplikacije uporabljene pri upravljanju z digitalnimi dobrinami, vedno v skladu z ustreznimi dokumentacijskimi zahtevami. Izbere primeren slog in medije predstavitvenih materialov. Ustvari predloge za sistem za upravljanje z dokumentacijo. Zagotovi, da so funkcije in lastnosti dokumentirane na primeren način. Zagotovi, da so obstoječi dokumenti veljavni in posodobljeni.	
Dimenzija 3	Stopnj a1	Uporablja standarde pri definiranju strukture dokumentov.
	Stopnj a2	Določi dokumentacijske zahteve ob upoštevanju namena in okolja, na katerega se dokument nanaša.
	Stopnj a3	Prilagodi stopnjo podrobnosti glede na namen dokumentacije in ciljno skupino.
	Stopnj a4	
	Stopnj a5	
Dimenzija 4	K1 orodja za produkcijo, urejanje in distribucijo profesionalnih dokumentov K2 Orodja za ustvarjanje multimedijskih predstavitev K3 Različni tehnični dokumenti potrebni za oblikovanje, razvoj in izvedbo produktov, aplikacij in storitev K4 Nadzor različic pri produkciji dokumentacije	
Primeri znanja		
Pozna/se zaveda/je seznanjen z		
Primeri veščin	S1 Poznati in učinkovito uporabiti poslovne standarde pri izdelavi publikacij S2 Pripraviti model skupnih publikacij S3 Organizirati in nadzorovati delovni postopek upravljanja z vsebinami S4 Posodabljati publikacije ustrezno z razvojem rešitev skozi celoten življenjski cikel produkta ali storitve S5 Biti natančen in pozoren na podrobnosti	
Je sposoben		

Dimenzija 1	C. DELOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	C.3. Izvajanje storitev	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Zagotovi izvajanje storitev v skladu z uveljavljenimi pogodbami o izvajanju storitev (SLA). Se poslužuje proaktivnih dejanj pri zagotavljanju stabilnih in varnih aplikacij za upravljanje z digitalnimi dobrinami, v izogib potencialnim motnjam v zagotavljanju storitev ter z ozirom na zmogljivostni načrt in informacijsko varnost. Posodablja knjižnico operativnih dokumentov ter beleži vse izpade ali motnje storitev. Vzdržuje orodja za nadzor in upravljanje (tj. skripte, postopke). Vzdržuje infrastrukturo upravljanja z digitalnimi dobrinami. Izvaja proaktivne ukrepe.	
Dimenzija 3	Stopnj a1	
	Stopnj a2	
	Stopnj a3	Pripravi urnik operativnih nalog. Upravlja s stroški in budžetom, glede na interne postopke in zunanje omejitve. Identificira optimalno število ljudi, ki so potrebni za operativno vodenje infrastrukture upravljanja z digitalnimi dobrinami.

	Stopnj a4	
	Stopnj a5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Kako interpretirati zahteve pri aplikaciji za upravljanje z digitalnimi dobrinami K2 Najboljše prakse in standardi pri aplikacijah upravljanja z digitalnimi dobrinami K3 Kako nadzirati aplikacije upravljanja z digitalnimi dobrinami K4 Kako spremljati delovanje aplikacije upravljanja z digitalnimi dobrinami in identificirati napake K5 najboljše prakse in standardi pri upravljanju z infrastrukturo digitalnih dobrin K6 Spletne tehnologije, spletni oblaki in mobilne tehnologije	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Implementirati procese, ki v organizaciji sestavljajo strategijo upravljanja z digitalnimi dobrinami S2 Izpolniti in dopolniti dokumentacijo uporabljeno pri storitvah in aplikacijah upravljanja z digitalnimi dobrinami S3 Analiza zagotavljanja storitev aplikacij upravljanja z digitalnimi dobrinami in poročanje nadrejenim S4 Načrtovati in upoštevati zahteve po delovni sili in delovni obremenitvi ter s tem zagotoviti učinkovito in donosno izvajanje storitev	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	C. DELOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	C.4. Reševanje težav Uporablja sistem znanja, ki temelji na ponovitvi najpogostejših napak. Razrešuje ali prednostno obravnava težave v povezavi z uporabo aplikacij in orodij za upravljanje z digitalnimi dobrinami, po posvetovanju in ob podpori strokovnjakov, kadar je to potrebno.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a1	
	Stopnj a2	Identificira in klasificira tip težav oziroma motenj storitev. Beleži motnje in jih razvrsti po simptomih in načinu razrešitve.
	Stopnj a3	Uporablja strokovno znanje in poglobljeno razumevanje aplikacij in orodij za upravljanje z digitalnimi dobrinami, kot tudi procesa reševanja težav, za identifikacijo napak, ki jih skuša odpraviti z minimalnimi prekinitvami, po posvetovanju s sodelavci in, kadar je to potrebno, ob podpori strokovnjakov. Sprejema razumne odločitve v čustveno nabitih okoljih ter se odloča za primerna dejanja, ki bodo imela najmanj posledic za muzej. Hitro identificira problematične segmente in izbira alternative, kot so popravki, nadomestitve ali rekonfiguracija.
	Stopnj a4	
	Stopnj a5	

Dimenzija 4	K1 Splošna IKT infrastruktura in ključni elementi v muzeju
Primeri znanja	K2 Postopki poročanja v muzeju
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K3 Kritični postopki za prednostno reševanje težav v muzeju K4 Uporabnost in razpoložljivost diagnostičnih orodij K5 Povezava med elementi systemske infrastrukture in vpliv neuspeha na muzejske procese K6 Metodologije evalvacije, oblikovanja in implementacije K7 Povezovati predlagane rešitve z muzejskim proračunom, namenjenim upravljanju z digitalnimi dobrinami
Primeri veščin	S1 Nadzorovati napredek posameznih nalog skozi njihov celoten proces in učinkovito komunicirati
<i>Je sposoben</i>	S2 Identificirati potencialne kritične napake komponent in izvesti ustrezna dejanja za zmanjšanje njihovega vpliva S3 Izvajati revizije obvladovanja tveganja in delovati v smeri najmanjše izpostavljenosti S4 Razporediti ustrezna sredstva za vzdrževalne dejavnosti ob upoštevanju stroškov in tveganja S5 Komunicirati na vseh nivojih in zagotoviti ustrezno interno in eksterno razporeditev virov ter zmanjšati prekinitve S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	D.4. Nakupovanje	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Uporablja konsistenten postopek pridobivanja produktov in storitev, ki bi lahko izboljšale upravljanje z digitalnimi dobrinami, vključno z naslednjimi pod-postopki: specifikacija zahtev, identifikacija dobavitelja, analiza predlogov, ocena energetske učinkovitosti in okoljske skladnosti produktov, dobaviteljev in njihovih postopkov, pogajanje o pogodbah, izbira dobavitelja in sklepanje pogodb. Zagotovi, da je celoten postopek nakupa ustrezen ter da muzej z njim pridobi na poslovni vrednosti v skladu s pravnimi in predpisnimi zahtevami.	
Dimenzija 3	Stopnj a1	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a2	Razume in uporabi ustrezne principe pri postopkih naročanja. Izda naročilo na podlagi obstoječih pogodb z dobavitelji. Zagotovi pravilno izvajanje naročil, vključno s potrditvijo končnih rezultatov in korelacijo naslednjih plačil.
	Stopnj a3	Izkoristi strokovno znanje pri izvajanju nakupovalnega postopka ter zagotavlja pozitivne poslovne odnose z dobavitelji. Izbere dobavitelje, produkte in storitve tako, da ovrednoti učinkovitost, stroške, časovno razporeditev in kakovost. Odloča o sklepanju pogodb ter deluje v skladu s politiko organizacije.
	Stopnj a4	
	Stopnj a5	
Dimenzija 4	K1 Tipična določila in pogoji v nakupnih pogodbah	
Primeri znanja	K2 Lastna nakupovalna politika muzeja	
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K3 Finančni modeli npr. strukture popustov K4 Trenutni trg relevantnih proizvodov ali storitev K5 Vprašanja in posledice storitev zunanjega izvajanja K6 Potrebe muzejev in publike K7 Tehnike analiziranja potreb publike K8 Raziskovalne metode, benchmarki (primerjalne študije) in merilne metode K9 Muzejski proračun, namenjen upravljanju z digitalnimi dobrinami	
Primeri veščin	S1 Interpretirati specifikacije produktov / storitev	
	S2 Pogajati se o pogojih sodelovanja in cenah	

<i>Je sposoben</i>	<p>S3 Analizirati prejete predloge / ponudbe</p> <p>S4 Upravljati z nakupovalnim proračunom</p> <p>S5 Uvajati izboljšave v nakupovalnem procesu</p> <p>S6 Povezati potrebe muzeja in publike s produkti na trgu</p> <p>S7 Biti natančen in pozoren na podrobnosti</p>
--------------------	---

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	D.10. Upravljanje z informacijami in znanjem	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Identificira in upravlja s strukturiranimi in nestrukturiranimi digitalnimi dobrinami ter upošteva politiko povezano z zagotavljanjem dostopa. Razume ustrezna orodja, ki jih je potrebno uporabiti pri organizaciji, prezervaciji in zagotavljanju dostopa do digitalnih kulturnih dobrin, z namenom, da jih čim bolj izkoristi in omogoči njihovo odkrivanje, dostop in uporabo.	
Dimenzija 3	Stopnj a1	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a2	
	Stopnj a3	Analizira procese upravljanja z digitalnimi dobrinami ter z njimi povezane zahteve ter zagotovi najustreznejšo strukturo digitalnih dobrin.
	Stopnj a4	Integrira ustrezno strukturo digitalnih dobrin v muzejsko okolje.
	Stopnj a5	Povezuje digitalne dobrine in znanje ter tako ustvari vrednost v muzejskem poslovanju. Uporabi inovativne rešitve na podlagi pridobljenih informacij.
Dimenzija 4	<p>K1 metode za analizo procesov upravljanja z dobrinami</p> <p>K2 Uporabnost IKT naprav in orodij za shranjevanje in priklic podatkov</p> <p>K3 Izzivi povezani z velikostjo podatkovnih sklopov</p> <p>K4 Izzivi povezani z nestrukturiranimi podatki</p> <p>K8 Potrebe muzejev in publike</p>	
Primeri znanja		
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin	<p>S1 Nabirati znanje iz notranjih in zunanjih virov ter informacijske potrebe</p> <p>S2 Formalizirati zahteve obiskovalcev</p> <p>S3 Premišljeno prevesti muzejsko zbirko v strukturiran sklop informacij</p> <p>S4 Omogočiti dostopnost digitalnih dobrin</p> <p>S5 Zagotoviti spoštovanje pravic intelektualne lastnine in zasebnosti</p> <p>S6 Zajeti, shraniti in analizirati podatkovne sklope, ki so kompleksni in veliki, nestrukturirani in različnih formatov</p> <p>S7 Uporabiti metode podatkovnega rudarjenja</p> <p>S8 Povezati potrebe muzejev in publike z digitalnimi dobrinami</p> <p>S9 Biti natančen in pozoren na podrobnosti</p>	
<i>Je sposoben</i>		

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	D.11. Identifikacija potreb	
e-kompetenca: naziv + generični	Aktivno prisluhne notranjim / zunanjim uporabnikom ter artikulira in natančno opredeli njihove potrebe. Nadzira odnos z vsemi nosilci interesov ter tako zagotovi, da upravljanje z digitalnimi dobrinami poteka v skladu z muzejskimi zahtevami. Predlaga različne rešitve (npr. naredi-ali-kupi	

opis	(angl. make-or-buy)) tako, da izvede kontekstualno analizo v podporo k uporabniku usmerjenega oblikovanja sistema. Svetuje muzeju o primerni izbiri rešitve. Deluje kot zagovornik, ki aktivno sodeluje pri implementaciji ali konfiguracijskem procesu izbrane rešitve.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a1	
	Stopnj a2	
	Stopnj a3	Vzpostavi zanesljive odnose z uporabniki ter jim pomaga natančno opredeliti njihove potrebe.
	Stopnj a4	Izkoristi široko strokovno poznavanje uporabniških potreb ter glede na njih ponudi možne rešitve. Uporabniku strokovno svetuje s predlaganjem rešitev in dobaviteljev.
	Stopnj a5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezani načini uporabe K2 Potrebe muzejev K3 Uporabniške potrebe K4 Procesi in strukture v muzejih K5 Tehnike analize uporabniških potreb K6 Komunikacijske tehnike K7 Tehnike »pripovedovanja zgodb«	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Analizirati in formalizirati procese upravljanja s digitalnimi dobrinami S2 Analizirati uporabniške zahteve S3 Predstaviti stroške in koristi upravljanja z digitalnimi dobrinami S4 Povezati uporabniške potrebe z obstoječimi proizvodi S5 Analizirati vpliv funkcionalnih/tehničnih sprememb na uporabnika	

Dimenzija 1	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	E.1. Razvoj napovedi	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Interpretira potrebe muzejskega osebja in publike ter ovrednoti tržno sprejemanje prilagojenih produktov ali storitev upravljanja z digitalnimi dobrinami. Oceni potencial muzeja, da izpolni produkcijske in kakovostne zahteve v prihodnosti. Uporabi relevantno metriko ter s tem zagotovi pravilno sprejemanje odločitev v podporo organizaciji, prezervaciji in koriščenju muzejskih digitalnih dobrin.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnj a1	
	Stopnj a2	
	Stopnj a3	Izkoristi veččine za zagotavljanje kratkoročnih napovedi s pomočjo informacij, pridobljenih od publike in ocene muzejskih IKT zmožnosti.
	Stopnj a4	Pri zagotavljanju dolgoročnih napovedi deluje s široko odgovornostjo. Razume globalni trg ter identificira in ocenjuje relevantne informacije iz širšega poslovnega, političnega in družbenega konteksta.
	Stopnj a5	

<p>Dimenzija 4</p> <p>Primeri znanja</p> <p><i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i></p>	<p>K1 Velikost in relevantne fluktuacije trga</p> <p>K2 Dostopnost trga glede na trenutne razmere (npr. vladna politika nastajajoče tehnologije družbeni in kulturni trendi itd.)</p> <p>K3 Razširjeno delovanje oskrbovalne verige</p> <p>K4 Tehnike analize masovnih podatkov (podatkovno rudarjenje)</p> <p>K5 Metode za analizo informacijskih procesov in procesov upravljanja z digitalnimi dobrinami</p> <p>K6 Nove nastajajoče tehnologije</p> <p>K7 Potrebe muzejev in publike</p> <p>K8 Tehnike analize potreb muzejev in publike</p> <p>K9 Proračun muzeja, namenjen razvoju upravljanja z digitalnimi dobrinami</p>
<p>Primeri veščin</p> <p><i>Je sposoben</i></p>	<p>S1 Uporabiti tehniko “kaj če” za izdelavo realnih napovedi</p> <p>S2 Izdelati napoved prodaje z ozirom na trenutni delež na trgu</p> <p>S3 Interpretirati podatke zunanjih raziskav in analizirati podatke</p> <p>S4 Identificirati poslovne prednosti in izboljšave ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej</p> <p>S5 Analiza prihodnjega razvoja na področju poslovnih procesov in uporabe tehnologije</p> <p>S6 Analiza izvedljivosti v smislu stroškov in dobička</p> <p>S7 Povezati potrebe muzeja in publike z obstoječimi proizvodi na trgu</p>

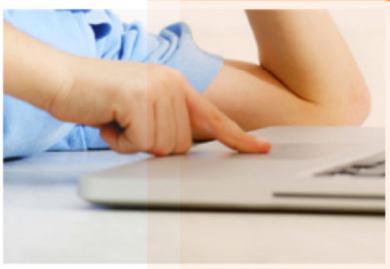
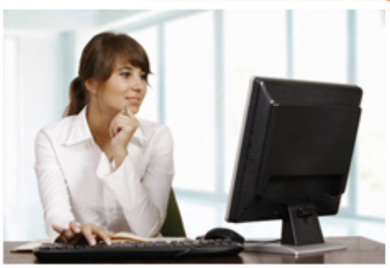
<p>Dimenzija 1</p> <p>Področje e-kompetenc</p>	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
<p>Dimenzija 2</p> <p>e-kompetenca: naziv + generični opis</p>	<p>E.3. Obvladovanje tveganja</p> <p>Vzpostavi obvladovanje tveganja v celotnem sistemu upravljanja z digitalnimi dobrinami s pomočjo izdelane politike in postopkov obvladovanja tveganja. Oceni tveganje za muzejsko poslovanje, vključno s spletnimi in mobilnimi viri. Dokumentira potencialna tveganja in varnostne načrte.</p>	
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnj a1</p>	
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnj a2</p>	Razume principe obvladovanja tveganja ter preučuje rešitve, ki lahko zmanjšajo identificirana tveganja.
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnj a3</p>	Odloča o ustreznih ukrepih, potrebnih za zagotavljanje varnosti in obravnavanje izpostavljenosti tveganju. Oceni, upravlja in zagotavlja potrditev izjem; revidira postopke in delovno okolje.
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnj a4</p>	
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnj a5</p>	
<p>Dimenzija 4</p> <p>Primeri znanja</p> <p><i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i></p>	<p>K1 Izvedba analize tveganja ob upoštevanju vrednot in interesov podjetja</p> <p>K2 Donosnost naložbe v primerjavi z izogibanjem tveganju</p> <p>K3 Dobre prakse (metodologije) in standardi pri analizi tveganja</p>	

<p>Primeri veščin</p> <p><i>Je sposoben</i></p>	<p>S1 Razviti načrt obvladovanja tveganja, primeren za upravljanje z digitalnimi dobrinami ter identificirati ustrezna preventivna dejanja</p> <p>S2 Poročati o rezultatih analize tveganja in procesih obvladovanja tveganja v muzeju, če so ti relevantni za področje upravljanja z digitalnimi dobrinami</p> <p>S3 Oblikovati in dokumentirati procese za analizo in obvladovanje tveganja pri upravljanju z digitalnimi dobrinami</p> <p>S4 Uporabiti ukrepe za zmanjševanje škode in ravnanje v kriznih situacijah</p> <p>S5 Reševati konflikte</p>
--	--

<p>Dimenzija 1</p> <p>Področje e-kompetenc</p>	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
<p>Dimenzija 2</p> <p>e-kompetenca: naziv + generični opis</p>	<p>E.4. Upravljanje z odnosi</p> <p>Vzpostavi in vzdržuje pozitivne odnose med nosilci interesov (notranjimi ali zunanji) ter pri tem uporablja in deluje skladno z organizacijskimi procesi. Vzdržuje redno komunikacijo z muzejem, zaposlenimi in dobavitelji tehnologije ter obravnava njihove potrebe z empatijo do njihovega okolja, pri tem vzdržuje komunikacijo na ravni oskrbovalne verige. Zagotovi razumevanje in obravnavo uporabniških potreb, skrbi ali pritožb, v skladu s politiko upravljanja z digitalnimi dobrinami.</p>	
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnj a1</p>	
	<p>Stopnj a2</p>	
	<p>Stopnj a3</p>	Odgovarja za lastna dejanja in dejanja drugih pri vodenju omejenega števila nosilcev interesa.
	<p>Stopnj a4</p>	
	<p>Stopnj a5</p>	
<p>Dimenzija 4</p> <p>Primeri znanja</p> <p><i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i></p>	<p>K1 Muzejski procesi, vključno s sprejemanjem odločitev, proračuni in strukturo vodstva</p> <p>K2 Cilji muzeja in drugih nosilcev interesa, če so ti relevantni za področje upravljanja z digitalnimi dobrinami</p> <p>K3 Kako meriti in uporabljati vire ter s tem ugoditi zahtevam nosilcev interesa</p> <p>K4 Izzivi in tveganja v muzeju, če so ti relevantni za področje upravljanja z digitalnimi dobrinami</p> <p>K5 Potrebe muzejev in ponudnikov (dobaviteljev) tehnologij</p> <p>K6 Medosebne veščine</p>	
<p>Primeri veščin</p> <p><i>Je sposoben</i></p>	<p>S1 Izkazati empatijo do potreb muzejskega osebja</p> <p>S2 Identificirati potencialne priložnosti, ki bodo koristne tako za muzej kot za uporabnike/publiko</p> <p>S3 Oblikovati realna pričakovanja in delovati v smeri vzajemnega zaupanja</p> <p>S4 Nadzorovati tekoče obveznosti in zagotoviti njihovo izpolnitev</p> <p>S5 Sporočati dobre in slabe novice in se tako izogniti presenečenjem</p> <p>S6 Zadostiti potrebam muzejev, osebja in ponudnikov tehnologije</p> <p>S7 Komunicirati (tudi v tujih jezikih, če je to potrebno)</p> <p>S8 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)</p>	

<p>Dimenzija 1</p> <p>Področje e-kompetenc</p>	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
---	--------------------------	--

<p>Dimenzija 2</p> <p>e-kompetenca: naziv + generični opis</p>	<p>E.6. Kakovostno vodenje upravljanja z digitalnimi dobrinami</p> <p>Svetuje pri implementaciji politike kakovosti na področju upravljanja z digitalnimi dobrinami, z namenom vzdrževanja in izboljšanja muzejskih storitev v povezavi z omenjenim področjem. Načrtuje in definira pokazatelje z namenom nadziranja kakovosti ob upoštevanju kuratorske strategije in strategije upravljanja z digitalnimi dobrinami. Revidira kakovostne ukrepe ter priporoča izboljšave; s tem vpliva na nenehno izboljševanje kakovosti.</p>	
<p>Dimenzija 3</p> <p>e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8</p>	<p>Stopnj a1</p>	
	<p>Stopnj a2</p>	<p>Nadzira in poroča o izvajanju politike kakovosti na področju upravljanja z digitalnimi dobrinami.</p>
	<p>Stopnj a3</p>	<p>Ovrednoti pokazatelje in procese kakovostnega vodenja na podlagi politike kakovosti na področju upravljanja z digitalnimi dobrinami ter predlaga sanacijske ukrepe.</p>
	<p>Stopnj a4</p>	<p>Oceni in ovrednoti stopnjo, do katere so bili izpolnjeni kriteriji kakovosti ter vodi implementacijo (izvajanje) politike kakovosti v povezavi z upravljanjem digitalnih dobrin. Zagotovi medfunkcijsko vodenje ter tako vzpostavi in preseže standarde kakovosti.</p>
	<p>Stopnj a5</p>	
<p>Dimenzija 4</p> <p>Primeri znanja</p> <p><i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i></p>	<p>K1 Katere metode, orodja in postopke uporabljamo v muzeju in kje naj jih uporabljamo K2 Revizijski pristop interne kakovosti sistema za upravljanje z digitalnimi dobrinami K3 Standardi kakovosti pri upravljanju z digitalnimi dobrinami K4 Spletne tehnologije, spletni oblaki in mobilne tehnologije K5 Tehnike in standardi za uporabo pri uporabi digitalnih dobrin K6 Potencial in priložnosti relevantnih standardov in dobrih praks</p>	
<p>Primeri veščin</p> <p><i>Je sposoben</i></p>	<p>S1 Ilustrirati uporabo metod, orodij in postopkov pri izvajanju muzejske kakovostne politike na področju upravljanja z digitalnimi dobrinami S2 Oceniti in analizirati posamezne korake v procesu ter s tem identificirati prednosti in slabosti S3 Asistirati lastnikom procesa pri izbiri in uporabi ukrepov za evalvacijo učinkovitosti in uspešnosti procesa v splošnem S4 Nadzorovati, razumeti in delovati v skladu s pokazatelji kakovosti S5 Izvajati revizije kakovosti S6 Biti etičen</p>	



Razvijalec interaktivnih kulturnih izkušenj

e-Jobs-Observatory.eu



Razvijalec interaktivnih kulturnih izkušenj

1 Opis vloge

Naziv	Razvijalec interaktivnih kulturnih izkušenj		
Znan tudi pod nazivom	Oblikovalec interaktivnih razstav		
Relevantni poklici	Razvijalec kulturne informatike, Oblikovalec na področju digitalnih kulturnih produktov, Načrtovalec digitalnih razstav		
Povzetek profila	Oblikuje, razvija in izvaja inovativne in interaktivne izkušnje, ki vključujejo digitalne vsebine, prek fizičnih in virtualnih vmesnikov in kanalov.		
Poslanstvo	Prispevati k razstavi z oblikovanjem, razvijanjem in implementacijo interaktivnih in multimedijskih instalacij, katerih rezultat je resnično doživetje za vse vrste občinstev in ki služijo uspešnemu posredovanju sporočila razstave.		
Cilji	Zadolžen za	Odgovoren za	Prispeva k
	Razvoj interaktivne in multimedijske izkušnje ter z njo povezanih IKT zahtev, ki so relevantne za vsebino razstave. Oblikovanje scenarijev za interaktivne izkušnje	Opis IKT zahtev za vsako aplikacijo. Zagotavljanje povezav med <i>in situ</i> instalacijami in online orodji. Razvoj orodij za dostop, primernih za vse tipe obiskovalcev,	Oblikovanje razstave skupaj s kuratorji in izobraževalnim oddelkom. Raziskave publike.



	pri razstavah.	vključno s tistimi s posebnimi potrebami. Razvoj interaktivnih smernic s pomočjo evalvacije in analize vplivov.	
Glavne naloge	<ul style="list-style-type: none">• Razviti interaktivne instalacije in orodja, ki so relevantna za vsebino muzeja/razstav in katerih rezultat je resnično doživetje pri vseh tipih občinstev.• Omogočiti povezovanje med različnimi muzejskimi ekipami: kuratorji, IKT, izobraževalnim kadrom, marketingom, komunikacijo.• Ostati informiran na področju novih tehnoloških rešitev.• Zagotoviti, da interaktivne instalacije in orodja dobro ustrezajo potrebam vseh tipov publik.		
Okolje	Sodeluje s kuratorji razstav in izobraževalnim kadrom, s ciljem, da odkrije interaktivni potencial razstav. Sodeluje z IKT ekipo, in sicer kot posrednik med oblikovalci razstav, IKT, izobraževalnim kadrom, marketingom in komunikacijo.		
KKU-ji (ključni kazalniki uspešnosti)	<ul style="list-style-type: none">• Raznovrstnost relevantnih sredstev/oblik podpore/instalacij, uporabljenih za povezovanje publik z vsebino razstave.• Številčnost in pogostost obiska muzejske publike (promet).• Ovrednotenje muzejske izkušnje (kvalitativna in kvantitativna analiza).		



2 Podrobnosti profila

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.3. Razvoj poslovnega načrta	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Ukvarja se z oblikovanjem in strukturo poslovnega načrta, povezanega z razvojem interaktivne multimedijske instalacije/orodja/aplikacije, ki je skladna z muzejsko IKT strategijo, vključno z identificiranjem alternativnih pristopov ter predlogi o donosnosti naložb. Presoja o možnostih in ustreznosti modelov oskrbovanja (izvajanja). Predstavi analizo stroškov in koristi ter utemeljene argumente v podporo izbranemu načrtu. Zagotovi skladnost s splošno in IKT muzejsko strategijo. O načrtu obvesti različne muzejske ekipe ter pri tem upošteva politične, finančne in organizacijske interese.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Uporabi strokovno znanje pri izdelavi analize tržnega okolja itd.
	Stopnja 4	Vodi ustvarjanje načrta v povezavi z razvojem interaktivne multimedijske instalacije ali orodja, ki ustreza zahtevam muzeja in njegovega osebja, kakor tudi potrebam publike.
	Stopnja 5	
	Dimenzija 4	K1 Elementi in ključne točke načrta v povezavi z razvojem interaktivnega multimedijskega orodja/aplikacije K2 Velikost in potrebe publike danes in v prihodnosti K3 Konkurenčnost in tehnika SWOT analize (za posamezne lastnosti proizvodov ter zunanje okolje) K4 Načini ustvarjanja vrednosti K5 Elementi rentabilnosti K6 Vprašanja in posledice v povezavi z modeli oskrbovanja K7 Nove nastajajoče tehnologije K8 Tehnike ocenjevanja tveganja in priložnosti
Primeri znanja		
Pozna/se zaveda/je seznanjen z		
Primeri veščin	S1 Identificirati bistvene elemente pri ponudbi vrednosti za posamezne produkte ali rešitve S2 Definirati ustrezne načine ustvarjanja vrednosti S3 Narediti natančno SWOT analizo S4 Izdelati kratkoročna in dolgoročna poročila o učinkovitosti S5 Identificirati ključne točke načrta S6 Analiza vpliva funkcionalnih / tehničnih sprememb na publiko S7 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S8 Komunicirati (tudi v tujih jezikih, če je to potrebno) S9 Razložiti (podkrepati, argumentirati, upravičiti) S10 Voditi ekipo S11 Izkazati dober čut za medosebne odnose	
Je sposoben		



Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.4. Načrtovanje produktov / storitev Analizira in definira obstoječe in ciljno stanje načrta v povezavi z razvojem interaktivnega multimedijskega orodja/aplikacije. Oceni točke tveganja, priložnosti, prednosti in slabosti, s kritičnim pristopom. Ustvarja strukturirane načrte; vzpostavi časovnice in prelomne (ključne) točke, pri čemer zagotavlja optimizacijo dejavnosti in virov. Upošteva spremembe zahtev. Definira kakovost dostavljenega ter zagotovi pregled dodatnih dokumentacijskih zahtev v zvezi z načrtom za razvoj interaktivnega multimedijskega orodja/aplikacije. Natančno opredeli pravilno ravnanje s produkti, vključno s pravnimi vprašanji, v skladu s trenutno veljavnimi predpisi.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Se sistematično loteva dokumentiranja standardnih in preprostih elementov interaktivne multimedijske instalacije ali orodja.
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Vodi in je odgovoren za razvoj in vzdrževanje splošnih načrtov.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Najpogostejši ključni kazalniki uspešnosti K2 Osnovne metode sprejemanja odločitev K3 Agilne tehnike K4 Strukturirane metodologije vodenja projektov K5 Metode optimizacije K6 Nove nastajajoče tehnologije	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati vse potencialne ciljne skupine za produkt ali storitev S2 Definirati komunikacijski načrt; identificirati ključne uporabnike in pripraviti ustrezno dokumentacijo S3 Pripraviti kakovostne načrte S4 Zagotoviti in pripraviti ustrezne informacije za potrebe nosilcev odločitev S5 Obvladati proces spremembe zahtev S6 Obvladati celoten proces razvoja produkta ali storitve (vključno s formalnim procesom spremembe zahtev) S7 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S8 Voditi ekipo	



Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.6. Oblikovanje aplikacij Analizira, natančno opredeli, posodobi in ponudi na razpolago model za uvedbo aplikacij, v skladu s politiko IS (informacijskih sistemov) ter muzejskimi potrebami in potrebami publike. Izbere primerne tehnične opcije za oblikovanje aplikacije, pri čemer optimizira ravnovesje med stroški in kakovostjo. Oblikuje strukture podatkov in izdelava modele sistemskih struktur glede na rezultate analiz, z uporabo jezikov modeliranja. Zagotovi, da se pri vseh vidikih upoštevajo interoperabilnost, uporabnost in varnost. Identificira skupni referenčni okvir, v katerem potrdi oblikovane modele z reprezentativnimi uporabniki, na podlagi razvojnih modelov (npr. iterativni pristop).	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	Prispeva k oblikovanju in splošni funkcionalni opredelitvi vmesnikov.
	Stopnja 2	Organizira splošno načrtovanje oblikovanja aplikacije.
	Stopnja 3	Odgovarja za lastna dejanja in dejanja drugih ter zagotovi, da je aplikacija pravilno integrirana znotraj kompleksnega okolja ter da je skladna s potrebami publike.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Modeliranje zahtev in tehnike analiziranja potreb K2 Metode razvoja programske opreme in njihov namen K3 Metrika povezana z razvojem aplikacij K4 Principi oblikovanja uporabniških vmesnikov K5 Jeziki za formalizacijo funkcionalne specifikacije K6 Obstoječe aplikacije in z njimi povezana arhitektura K7 DBMS, podatkovna skladišča, DSS itd. K8 Mobilne tehnologije K9 Tehnike simulacije groženj K10 Potrebe muzejev in publik	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati publiko S2 Zbrati, formalizirati in overiti funkcionalne in nefunkcionalne zahteve S3 Uporabiti ocenjevalne modele in podatke za evalvacijo stroškov v zvezi z življenjsko dobo programske opreme S4 Oceniti uporabo prototipov in s tem podpreti validacijo zahtev S5 Oblikovati, organizirati in nadzorovati splošni načrt za oblikovanje aplikacij S6 Oblikovati funkcionalno specifikacijo začevši pri definiranih zahtevah S7 Oceniti primernost različnih metod razvijanja aplikacij glede na trenutno situacijo S8 Sistematično in redno komunicirati z občinstvom ter različnimi muzejskimi ekipami S9 Zagotoviti, da dizajn vsebuje ustrezno krmiljenje in funkcionalnost S10 Analizirati vpliv funkcionalnih / tehničnih sprememb na publiko S11 Biti natančen in pozoren na podrobnosti	



Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.7. Nadzor tehnoloških trendov Raziskuje in spremlja najnovejši tehnološki razvoj na področju IKT znotraj svojega področja kompetenc ter s tem doseže razumevanje razvijajočih se tehnologij, ki bi jih lahko uporabili v muzejih. Ustvarja inovativne rešitve za integracijo novih tehnologij v obstoječe produkte, aplikacije ali storitve ali pri ustvarjanju novih rešitev. Zna identificirati povezave med nastajajočimi tehnologijami ter zahtevami publike in muzejskega osebja, v skladu z načrtom za upravljanje z digitalnimi dobrinami.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Izkoristi široko strokovno znanje s področja novih in nastajajočih tehnologij, v kombinaciji s poglobljenim razumevanjem muzejskih potreb, ter tako oblikuje in artikulira rešitve, ki lahko v prihodnosti prispevajo k večji stopnji interakcije z občinstvom. Zagotavlja strokovno svetovanje vodstvu muzeja in tako podpira njihovo strateško sprejemanje odločitev, v okviru svojega območja kompetenc.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezani načini uporabe K2 Pripravljenost publike na interakcijo z novimi tehnologijami K3 Najpomembnejši viri informacij (npr. revije, konference in dogodki, bilteni, vodilna mnenja, spletni forumi itd.) K5 Najboljše prakse K6 Potrebe publike	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Nadzorovati vire informacij in vztrajno slediti najobetavnijšim S2 Identificirati dobavitelje in ponudnike najobetavnijših rešitev; ovrednotiti, upravičiti in predlagati najustreznejše S3 Identificirati poslovne prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij S4 Biti inovativen, kreativen S5 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti S6 Analizirati vpliv funkcionalnih / tehničnih sprememb na uporabnike S7 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej	



Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.9. Inovativnost Oblikuje kreativne rešitve pri zagotavljanju novih konceptov, idej, produktov ali storitev, ki bi lahko obogatile interakcijo s publiko. Na inovativen in odprt način razmišlja o uporabi tehnološkega napredka pri odzivanju na potrebe muzeja oziroma družbe.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Uporablja neodvisno razmišljanje in tehnološko ozaveščenost pri integraciji raznovrstnih konceptov na področju zagotavljanja edinstvenih rešitev.
	Stopnja 5	Izzove status quo in zagotovi strateško vodenje pri vpeljavi novih / revolucionarnih konceptov.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Obstoječe in nastajajoče tehnologije in tržne aplikacije K2 Novi poslovni, muzejski in družbeni trendi K3 Tehnike in postopki pri inovacijah K4 Potrebe muzejev in publik	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S2 Ustvariti validacijo koncepta S3 Razmišljati izven ustaljenih okvirjev S4 Identificirati ustrezne vire S5 Uporabiti / prenesti inovativne tehnološke rešitve v muzeje S6 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti) S7 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti S8 Analizirati vpliv funkcionalnih / tehničnih sprememb na uporabnike	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	B. PRODUKCIJA	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	B.1. Razvoj aplikacij Interpretira oblikovanje aplikacije tako, da razvije primerne aplikacije v skladu s potrebami publike. Prilagodi obstoječe rešitve. Kodira, odpravlja napake, testira in dokumentira ter poroča o posameznih fazah razvoja produkta. Izbere primerne tehnične možnosti za razvoj. Optimizira, učinkovitost, stroške in kakovost. Rezultate potrdi s pomočjo predstavnikov publike; integrira celostne rešitve.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	Deluje v okviru smernic ter razvija, testira in dokumentira aplikacije, katerih rezultat je resnično doživetje pri vseh tipih publik.



e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	Sistematično razvija in potrjuje aplikacije.
	Stopnja 3	Ustvarjalno pristopa k razvoju aplikacij in izbiri primernih tehničnih možnosti. Optimizira razvoj, vzdrževanje in učinkovitost aplikacije tako, da uporablja oblikovne vzorce in večkrat uporabi rešitve, ki so se izkazale za uspešne.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Ustrezna programska oprema / moduli K2 Komponente, orodja in arhitektura strojne opreme K3 Funkcionalno in tehnično oblikovanje K4 Najsodobnejše tehnologije K5 Programski jeziki K6 Modeli porabe energije pri strojni in / ali programski opremi K8 Operacijski sistemi in platforme programske opreme K9 Integrirano razvojno okolje (IDE) K10 Hiter razvoj aplikacij (RAD) K11 Vprašanja intelektualne lastnine K12 Tehnologija in jeziki modeliranja K13 Jeziki za opisovanje vmesnikov (IDL) K14 Varnost	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Razložiti in poročati o poteku razvoja / oblikovanja muzejskemu osebju, zlasti tistim, ki bodo te informacije prenesli obiskovalcem S2 Izvajati in oceniti rezultate testiranja v odnosu do specifikacije produkta S3 Uporabiti ustrezno programsko in/ali strojno opremo S4 Razviti uporabniške vmesnike, komponente poslovne programske opreme in komponente vgrajene strojne opreme S5 Obvladati in zagotoviti visoko raven povezanosti in kakovosti S6 Uporabiti podatkovne modele S7 Izvajati in oceniti testiranje v ciljnem okolju S8 Sodelovati z razvojno ekipo in oblikovalci aplikacij S9 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S10 Delati v ekipi	

Dimenzija 1	B. PRODUKCIJA (GRADNJA)
Področje e-kompetenc	
Dimenzija 2	B.2. Integracija komponent
e-kompetenca: naziv + generični opis	Integrira komponente strojne opreme, programske opreme ali podsistemske komponente v obstoječ ali nov sistem. Deluje v skladu z uveljavljenimi postopki, kot sta upravljanje konfiguracij in vzdrževanje paketov (programske opreme). Upošteva združljivost obstoječih in novih modulov ter tako zagotovi celovitost delovanja sistema, sistemsko interoperabilnost in varnost informacij. Verificira in testira zmogljivost in učinkovitost sistemov ter dokumentacijo uspešne integracije.



Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Sistematično identificira združljivost specifikacij programske in strojne opreme. Dokumentira vse aktivnosti v času namestitve ter beleži odstopanja in sanacijske ukrepe.
	Stopnja 3	Odgovarja za lastna dejanja in dejanja drugih v procesu integracije. Deluje skladno z ustreznimi standardi in postopki sprememb nadzora ter s tem vzdržuje celovito delovanje splošne systemske funkcionalnosti in zanesljivosti.
	Stopnja 4	Izkorišča široko strokovno znanje pri celotnem procesu integracije, vključno z vzpostavitvijo internih standardov prakse. Nadzoruje in dodeli vire pri programih integracije.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Stare, obstoječe in nove komponente strojne / programske opreme in modulov K2 Vpliv, ki ga ima integracija sistema na obstoječo organizacijo / sistem K3 Vmesniške tehnike med moduli, sistemi in komponentami K4 Tehnike testiranja integriranosti K5 Razvojna orodja (npr. razvojno okolje, upravljanje, dostop do izvorne kode / nadzor revizije) K6 Tehnike oblikovanja najboljših praks	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Meriti učinkovitost sistema pred, med in po integraciji sistema S2 Dokumentirati in beležiti dejavnosti, težave in z njimi povezane ukrepe S3 Povezati potrebe publike z obstoječimi produkti S4 Potrditi, da zmogljivost in učinkovitost integriranih sistemov ustrežata specifikacijam S5 Zavarovati / narediti varnostne kopije podatkov ter s tem omogočiti nemoteno integracijo sistema S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S7 Delati v ekipi S8 Brezhibno implementirati nove komponente brez oviranja vsakodnevnih aktivnosti in poslovanja muzeja	

Dimenzija 1	B. PRODUKCIJA (GRADNJA)	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	B.3. Testiranje Izdela in izvede sistematične postopke testiranja za interaktivne in multimedijske instalacije/orodja/aplikacije ali preverjanje zahtev po uporabnosti pri občinstvu; tako doseže skladnost s specifikacijami oblikovanja. Zagotovi, da slednje delujejo po načrtu. Zagotovi upoštevanje internih, eksternih, nacionalnih in mednarodnih standardov; vključno z zdravstvenimi in varnostnimi standardi, uporabnostjo, učinkovitostjo, zanesljivostjo ali združljivostjo in ekološkimi standardi (tj. nizka poraba energije). Sestavi dokumente in poročila za dokazovanje certifikacijskih zahtev.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Organizira testne programe in izdela scenarije, s katerimi lahko izvede stresne teste potencialno ranljivih točk. Beleži in poroča o rezultatih ter predstavi analizo



e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8		rezultatov.
	Stopnja 3	Izkoristi strokovno znanje za nadziranje kompleksnih programov testiranja. Poskrbi, da so testi in rezultati dokumentirani in tako zagotovi informacije naslednjim uporabnikom teh procesov, torej oblikovalcem, uporabnikom in vzdrževalcem. Je odgovoren za skladnost s testnimi postopki, vključno z dokumentiranimi in sledljivimi revizijskimi postopki.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Tehnike, infrastruktura in orodja za uporabo v procesu testiranja K2 Življenjski cikel procesa testiranja K3 Različne vrste testov (funkcijski, integracijski, učinkovitostni, uporabnostni, stresni testi itd.) K4 Nacionalni in mednarodni standardi za določanje kakovostnih kriterijev testiranja K5 Spletne tehnologije, spletni oblaki in mobilne tehnologije ter okoljske zahteve	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Ustvariti in upravljati načrt testiranja S2 Upravljati in ovrednotiti proces testiranja S3 Oblikovati teste interaktivnih in multimedijskih instalacij/orodij/aplikacij S4 Pripraviti in izvesti teste interaktivnih in multimedijskih instalacij/orodij/aplikacij S5 Poročati in dokumentirati testiranja in rezultate S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S7 Delati v ekipi	

Dimenzija 1	B. PRODUKCIJA (GRADNJA)	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	B.4. Izvajanje rešitev Sledeč vnaprej določenim splošnim standardom prakse izvaja načrtovane potrebne intervencije pri implementaciji rešitev, katerih rezultat bo resnično interaktivno doživetje, ter omogoča prenos sporočila specifične muzejske razstave/zbirke, vključno z namestitvijo, nadgradnjo ali razgradnjo. Konfigurira strojno in programsko opremo ali omrežja, da bi zagotovil interoperabilnost sistemskih komponent, ter odpravi napake ali nezdržljivosti, ki iz njih izhajajo. Če je potrebno, se posvetuje z dodatnimi specialisti, kot so npr. tretji ponudniki omrežnih storitev. Uporabnikom formalno preda popolnoma delujoče rešitve ter izpolni dokumentacijo z beleženjem vseh relevantnih informacij, vključno z naslovniki opreme, konfiguracijo in podatki o učinkovitosti.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	Odstranjuje ali namešča komponente v okviru smernic ter v skladu s podrobnejšimi navodili.
	Stopnja 2	Pri gradnji ali dekonstrukciji sistemskih elementov deluje sistematično. Identificira nedelujoče komponente ter ugotovi vzroke za nedelovanje. Nudi podporo manj izkušenim sodelavcem.
	Stopnja 3	Odgovarja za svoja dejanja in dejanja drugih pri zagotavljanju rešitev ter z nosilci interesa vzdržuje jasno komunikacijo. Izkorišča strokovno znanje pri vplivanju na



		oblikovanje rešitev tako, da svetuje in podaja smernice.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4		K1 Tehnike analize učinkovitosti K2 Tehnike povezane z reševanjem težav (delovanje, učinkovitost, združljivost) K3 Paketiranje programske opreme ter metode in tehnike distribucije K4 Vplivi namestitvev na obstoječo arhitekturo K5 Tehnologije in standardi za uporabo pri namestitvi K6 Spletne tehnologije, spletni oblaki in mobilne tehnologije ter okoljske zahteve
Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>		S1 Organizirati potek dela ob namestitvi in dejavnosti ob lansiranju proizvoda S2 Organizirati in načrtovati BetaTest dejavnosti, preverjati ustreznost rešitve v njenem končnem operativnem okolju S3 Konfigurirati komponente na vseh nivojih in s tem zagotoviti splošno interoperabilnost S4 Identificirati in uporabiti strokovno znanje potrebno za reševanje težav interoperabilnosti S5 Organizirati in nadzorovati začetno zagotavljanje podpornih storitev, vključno z usposabljanjem uporabnika v fazi zagona sistema S6 Organizirati populacijo podatkovnih baz in nadzorovati migracije podatkov S7 Sodelovati pri modifikaciji zunanje kode (kode tretje osebe); podpirati in vzdrževati modificirano programsko opremo S8 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S9 Delati v ekipi

Dimenzija 1		B. PRODUKCIJA (GRADNJA)
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2		B.5. Ustvarjanje dokumentacije Izdela dokumente, ki opisujejo interaktivne instalacije/orodja/aplikacije, vedno v skladu z ustreznimi dokumentacijskimi zahtevami. Izbere primeren slog in medije predstavitvenih materialov. Ustvari predloge za sistem za upravljanje z dokumentacijo. Zagotovi, da so funkcije in lastnosti dokumentirane na primeren način. Zagotovi, da so obstoječi dokumenti veljavni in posodobljeni.
e-kompetenca: naziv + generični opis		
Dimenzija 3	Stopnja 1	Uporablja standarde pri definiranju strukture dokumentov.
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	Določi dokumentacijske zahteve ob upoštevanju namena in okolja, na katerega se dokument nanaša.
	Stopnja 3	Prilagodi stopnjo podrobnosti glede na namen dokumentacije in ciljno skupino.
	Stopnja 4	



	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		K1 orodja za produkcijo, urejanje in distribucijo profesionalnih dokumentov K2 Orodja za ustvarjanje multimedijskih predstavitev K3 Različni tehnični dokumenti potrebni za oblikovanje, razvoj in izvedbo produktov, aplikacij in storitev K4 Nadzor različic pri produkciji dokumentacije K5 Muzejske IKT tehnologije
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>		S1 Poznati in učinkovito uporabiti poslovne standarde pri izdelavi publikacij S2 Pripraviti model skupnih publikacij S3 Organizirati in nadzorovati delovni postopek upravljanja z vsebinami S4 Posodabljati publikacije ustrezno z razvojem rešitev skozi celoten življenjski cikel produkta ali storitve S5 Biti natančen in pozoren na podrobnosti

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	C. DELOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	C.1. Podpora uporabnikom Odgovarja na uporabniške zahteve in vprašanja v zvezi z instalacijami/orodji/aplikacijami ter beleži relevantne informacije. Zagotavlja razrešitev težav in optimizira učinkovitost sistema v skladu z vnaprej določenimi pogodbami o izvajanju storitev (SLA). Razume kako nadzirati rezultate rešitev ter posledično zadovoljstvo publike.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	Stopa v interakcijo z uporabniki. Rešuje zaplete po ustaljenih predpisanih postopkih.
	Stopnja 2	Sistematično interpretira uporabniške težave in identificira rešitve ter možne stranske učinke, po potrebi se posvetuje s strokovnjaki. Uporabi izkušnje pri reševanju uporabniških težav ter raziskuje bazo podatkov v iskanju potencialnih rešitev. Prednostno rešuje kompleksne ali nerazrešene dogodke. Dokumentira in sledi vprašanjem (težavam) od pojavitve do zaključka.
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Najpomembnejše IKT uporabniške aplikacije K2 Struktura podatkovnih baz in organizacija vsebine K3 Postopki reševanja težav v podjetju K4 Metode distribucije programske opreme in postopki za prenos aplikacij in datotek; uporabne metodologije za popravke programske opreme K5_Viri informacij za potencialne rešitve K6 Dobre medosebne veščine	



Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Učinkovito izpraševati uporabnike in razbrati simptome njihovih težav S2 Analiza simptomov za identifikacijo širšega področja uporabniških napak in tehničnih težav S3 Uporabiti podporna orodja za sistematično sledenje virom napak ali tehničnim napakam S4 Jasno komunicirati s končnimi uporabniki in jim zagotoviti navodila za reševanje težav S5 Dokumentirati in kodirati težave za izboljšano delovanje spletnih podpornih orodij S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S6 Komunicirati (po možnosti tudi v tujih jezikih) S7 Razložiti (podkrepati, argumentirati, upravičiti)
---	--

Dimenzija 1	C. DELOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	C.2. Podpora spremembam Implementira in zagotovi smernice za razvoj določene IKT rešitve, ki odgovarja potrebam publike. Zagotovi učinkovit nadzor in časovno razporeditev modifikacij programske ali strojne opreme ter s tem prepreči večje število nadgradenj, ki bi lahko povzročile nepredvidljive rezultate. Minimalizira motnje v zagotavljanju storitev, ki so posledica vpeljanih sprememb, ter deluje v skladu z vnaprej določenimi pogodbami o izvajanju storitev (SLA). Zagotovi upoštevanje in skladnost s postopki informacijske varnosti.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	V času vpeljevanja sprememb deluje sistematično ter tako odgovarja na dnevne operativne potrebe in se nanje odziva, izogibajoč se motnjam v zagotavljanju storitev ter vzdržujoč skladnost s pogodbami SLA in zahtevami informacijske varnosti.
	Stopnja 3	Svetuje o zagotavljanju celovitega delovanja sistema tako, da nadzoruje uporabo funkcionalnih nadgradenj, dodatkov k programski ali strojni opremi ter vzdrževalnih dejavnosti, ter pri tem upošteva omejitve budžeta.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
	Dimenzija 4	K1 Funkcionalne specifikacije informacijskega sistema K2 Obstoječa tehnična arhitektura IKT aplikacij K3 Integracija poslovnih procesov in njihova odvisnost od IKT aplikacij K4 Orodja in tehnike upravljanja s spremembami K5 Najboljše prakse in standardi na področju upravljanja varnosti informacij K6 Metodologija evalvacij, oblikovanja in implementacije
Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Deliti tehnične in funkcionalne specifikacije z IKT ekipami zadolženimi za vzdrževanje in razvoj IKT rešitev S2 Skrbeti za komunikacijo z IKT ekipami zadolženimi za vzdrževanje in razvoj rešitev informacijskega sistema S3 Analizirati vpliv funkcionalnih / tehničnih sprememb na uporabnike S4 Predvideti vsa potrebna dejanja za zmanjšanje vpliva sprememb (dokumentacija,	



usposabljanja, novi procesi, ...)
S5 Biti natančen in pozoren na podrobnosti

Dimenzija 1	C. DELOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	C.4. Reševanje težav	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Identificira in razrešuje temeljni vzrok težav. Posluhuje se proaktivnega pristopa k izogibanju ali identifikaciji temeljnega vzroka težav v povezavi z interaktivnimi instalacijami/orodji/aplikacijami. Uporablja sistem znanja, ki temelji na ponovitvi najpogostejših napak. Razrešuje ali prednostno obravnava težave. Optimizira učinkovitost sistemov ali posameznih sistemskih komponent.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Identificira in klasificira tip težav oziroma motenj storitev. Beleži motnje in jih razvrsti po simptomih in načinu razrešitve.
	Stopnja 3	Uporablja strokovno znanje in poglobljeno razumevanje infrastrukture IKT, kot tudi procesa reševanja težav, za identifikacijo napak, ki jih skuša odpraviti z minimalnimi prekinitvami. Sprejema razumne odločitve v čustveno nabitih okoljih ter se odloča za primerna dejanja, ki bodo imela najmanj posledic za muzej. Hitro identificira problematične segmente in izbira alternative, kot so popravki, nadomestitve ali rekonfiguracija.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Splošna IKT infrastruktura in ključni elementi v muzeju K2 Postopki poročanja v muzeju K3 Kritični postopki za prednostno reševanje težav v muzeju K4 Uporabnost in razpoložljivost diagnostičnih orodij K5 Povezava med elementi systemske infrastrukture in vpliv neuspeha na zadevne poslovne procese K6 Metodologije evalvacije, oblikovanja in implementacije	
Primeri znanja		
<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin	S1 Nadzorovati napredek posameznih nalog skozi njihov celoten proces in učinkovito komunicirati S2 Identificirati potencialne kritične napake komponent in izvesti ustrezna dejanja za zmanjšanje njihovega vpliva S3 Izvajati revizije obvladovanja tveganja in delovati v smeri najmanjše izpostavljenosti S4 Razporediti ustrezna sredstva za vzdrževalne dejavnosti ob upoštevanju stroškov in tveganja S5 Komunicirati na vseh nivojih in zagotoviti ustrezno interno in eksterno razporeditev virov ter zmanjšati prekinitve S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti	
<i>Je sposoben</i>		



Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	D. OMOGOČANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	D.11. Identifikacija potreb Aktivno prisluhne notranjim / zunanjim ključnim nosilcem interesa, npr. muzejskemu osebju in predstavnikom njihove publike ter artikulira in natančno opredeli njihove potrebe. Nadzira odnos z vsemi nosilci interesov ter tako zagotovi, da so rešitve v skladu z muzejskimi in uporabniškimi zahtevami. Predlaga različne rešitve (npr. naredi-ali-kupi (angl. make-or-buy)) tako, da izvede kontekstualno analizo v podporo k uporabniku usmerjenega oblikovanja sistema. Svetuje vodstvu muzeja o primerni izbiri rešitve. Deluje kot zagovornik, ki aktivno sodeluje pri implementaciji ali konfiguracijskem procesu izbrane rešitve.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Vzpostavi zanesljive odnose s ključnimi nosilci interesa, muzejskim osebjem in predstavniki publike ter jim pomaga natančno opredeliti njihove potrebe.
	Stopnja 4	Izkoristi široko strokovno poznavanje pri ponujanju rešitev nosilcem interesa, muzejskemu osebju in predstavnikom publike, glede na njihove potrebe. Vsem strokovno svetuje s predlaganjem rešitev in dobaviteljev.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezane tržne aplikacije K2 Potrebe ključnih nosilcev interesa K3 Procesi in strukture v muzejih K4 Tehnike analize uporabniških potreb K5 Komunikacijske tehnike K6 Tehnike »pripovedovanja zgodb«	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Analizirati in formalizirati procese upravljanja z dobrinami S2 Analizirati zahteve publike S3 ovrednotiti interaktivne in multimedijske instalacije/orodja/aplikacije S4 Povezati potrebe ključnih nosilcev interesa z obstoječimi proizvodi S5 Analizirati vpliv funkcionalnih/tehničnih sprememb na ključne nosilce interesa	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)
---	--------------------------



Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.1. Razvoj napovedi Interpretira potrebe muzeja in publike ter ovrednoti njihovo sprejemanje digitalnih orodij/aplikacij, ki so namenjene ustvarjanju interaktivnih izkušenj. Oceni potencial muzeja, da izpolni produkcijske in kakovostne zahteve v prihodnosti. Uporabi relevantno metriko ter s tem zagotovi pravilno sprejemanje odločitev v podporo razvoju digitalnih orodij/aplikacij, ki bodo pritegnile nova občinstva.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Izkoristi veščine za zagotavljanje kratkoročnih napovedi s pomočjo informacij, pridobljenih od publike in ocene muzejskih IKT zmožnosti.
	Stopnja 4	Pri zagotavljanju dolgoročnih napovedi deluje s široko odgovornostjo. Razume globalni trg ter identificira in ocenjuje relevantne informacije iz širšega poslovnega, političnega in družbenega konteksta.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Velikost in relevantne fluktuacije trga K2 Dostopnost trga glede na trenutne razmere (npr. vladna politika nastajajoče tehnologije družbeni in kulturni trendi itd.) K3 Razširjeno delovanje oskrbovalne verige K4 Tehnike analize masovnih podatkov (podatkovno rudarjenje) K5 Metode za analizo informacij K6 Nove nastajajoče tehnologije (npr. distribuirani sistemi, virtualizacija, mobilnost, podatkovne množice) K7 Potrebe muzejev in uporabniške potrebe K8 Tehnike analize potreb muzejev in uporabniških potreb K9 Proračun muzeja, namenjen razvoju IKT	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Uporabiti tehniko "kaj če" za izdelavo realnih napovedi S2 Interpretirati podatke zunanjih raziskav in analizirati informacije S3 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S4 Analiza izvedljivosti v smislu stroškov in dobička S5 Povezati potrebe muzeja in publike z razvitimi interaktivnimi in multimedijskimi instalacijami/orodji/aplikacijami	
Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	



Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.3. Obvladovanje tveganja Vzpostavi obvladovanje tveganja v celotnem informacijskem sistemu orodij/aplikacij, namenjenih povečanju interakcije s publiko, z uporabo izdelane politike in postopkov obvladovanja tveganja. Oцени tveganje za muzejsko poslovanje v povezavi z interaktivnimi in multimedijскими instalacijami/orodji/aplikacijami. Dokumentira potencialna tveganja in varnostne načrte.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Razume in uporablja principe obvladovanja tveganja ter preučuje IKT rešitve, ki lahko zmanjšajo identificirana tveganja.
	Stopnja 3	Odloča o ustreznih ukrepih, potrebnih za zagotavljanje varnosti in obravnavanje izpostavljenosti tveganju. Oцени, upravlja in zagotavlja potrditev izjem; revidira IKT postopke in delovno okolje.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Izvedba analize tveganja ob upoštevanju vrednot in interesov podjetja K2 Donosnost naložbe v primerjavi z izogibanjem tveganju K3 Dobre prakse (metodologije) in standardi pri analizi tveganja	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Razviti načrt obvladovanja tveganja ter identificirati ustrezna preventivna dejanja S2 Poročati in promovirati tiste rezultate analize tveganja in procese obvladovanja tveganja, ki so uporabni na področju interaktivnih in multimedijских instalacij/orodij/aplikacij S3 Oblikovati in dokumentirati procese za analizo in obvladovanje tveganja, uporabne pri interaktivnih in multimedijских instalacijah/orodjih/aplikacijah S4 Uporabiti ukrepe za zmanjševanje škode in ravnanje v kriznih situacijah S5 Reševati konflikte	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.4. Upravljanje z odnosi Vzpostavi in vzdržuje pozitivne odnose med nosilci interesov (notranjimi ali zunanjimi) ter pri tem uporablja in deluje skladno z organizacijskimi procesi. Vzdržuje redno komunikacijo z muzejem, publiko in dobavitelji tehnologije, spodbuja interakcijo med različnimi muzejskimi ekipami ter obravnava njihove potrebe z empatijo do njihovega okolja, pri tem skrbi za korektno komunikacijo. Zagotovi za razumevanje in obravnavo potreb, skrbi ali pritožb nosilcev interesa v skladu s splošno organizacijsko politiko.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja	Stopnja 1	
	Stopnja 2	



e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 3	Odgovarja za lastna dejanja in dejanja drugih pri vodenju omejenega števila nosilcev interesa.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Muzejski procesi, vključno s sprejemanjem odločitev, proračuni in strukturo vodstva K2 Cilji muzeja in drugih nosilcev interesa K3 Kako meriti in uporabljati vire ter s tem ugoditi zahtevam nosilcev interesa K4 Izzivi in tveganja v muzeju K5 Potrebe muzejev, publike in ponudnikov (dobaviteljev) tehnologij K6 Medosebne veščine	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Izkazati empatijo do potreb muzeja in publike S2 Identificirati potencialne priložnosti, ki bodo koristne tako za muzej kot za uporabnike/publiko S3 Oblikovati realna pričakovanja in delovati v smeri vzajemnega zaupanja S4 Nadzorovati tekoče obveznosti in zagotoviti njihovo izpolnitev S5 Sporočati dobre in slabe novice in se tako izogniti presenečenjem S6 Zadostiti potrebam muzejev in publike S7 Komunicirati (tudi v tujih jezikih, če je to potrebno) S8 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.6. Kakovostno vodenje IKT Svetuje pri implementaciji kakovostne IKT politike z namenom vzdrževanja in izboljšanja muzejskih orodij/aplikacij, namenjenih povečanju digitalne interakcije z občinstvom. Načrtuje in definira pokazatelje z namenom nadziranja kakovosti ob upoštevanju IKT strategije. Pregleduje kakovostne ukrepe ter priporoča izboljšave; s tem vpliva na nenehno izboljševanje kakovosti.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Nadzira in poroča o uporabi muzejske kakovostne politike.
	Stopnja 3	Ovrednoti pokazatelje in procese kakovostnega vodenja na podlagi muzejske kakovostne IKT politike ter predlaga sanacijske ukrepe.
	Stopnja 4	Oceni in ovrednoti stopnjo, do katere so bili izpolnjeni kriteriji kakovosti ter vodi implementacijo politike kakovosti v povezavi z orodji/aplikacijami za povečanje digitalne interakcije z občinstvom. Zagotovi medfunkcijsko vodenje ter tako vzpostavi ali preseže standarde kakovosti.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja	K1 IKT standardi kakovosti K2 Tehnike in standardi za uporabo pri namestitvi K3 Potencial in priložnosti relevantnih standardov in dobrih praks	



<i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Ilustrirati uporabo metod, orodij in postopkov pri izvajanju muzejske kakovostne politike S2 Oceniti in analizirati posamezne korake v procesu ter s tem identificirati prednosti in slabosti S3 Asistirati lastnikom procesa pri izbiri in uporabi ukrepov za evalvacijo učinkovitosti in uspešnosti procesa v splošnem S4 Nadzorovati, razumeti in delovati v skladu s pokazatelji kakovosti S5 Izvajati revizije kakovosti S6 Biti etičen



Upravljalec spletnih kult. skupnosti

e-Jobs-Observatory.eu



Upravljalec spletnih kulturnih skupnosti

1 Opis vloge

Naziv	Upravljalec spletnih kulturnih skupnosti		
Znan tudi pod nazivi	Upravljalec novih medijev, upravljalec digitalnih komunikacij		
Relevantni poklici			
Povzetek profila	Zavedajoč se potreb spletnih skupnosti upravljalec spletnih kulturnih skupnosti ustvarja in upravlja z vključevalnimi, privlačnimi, dostopnimi in sodelovalnimi spletnimi (online) skupnostmi za vse nosilce interesa (publike, sodelavce, predstavnike izobraževalnih institucij, strokovnjake s področja kulturne dediščine, donatorje, nosilce odločitev itd.). V ta namen oblikuje in implementira smernice za razvoj spletne komunikacijske strategije muzeja ali druge kulturne institucije (v nadaljevanju: muzej).		
Poslanstvo	Ustvariti in krepi občutek skupnosti med muzejem in z njim povezanimi nosilci interesa v spletnem okolju, s pomočjo strateškega komunikacijskega načrta, ki izpolnjuje cilje prvega in ustreza potrebam slednjih.		
Cilji	Zadolžen za	Odgovoren za	Prispeva k
	Upravlja z vsebinami vseh spletnih kanalov (spletna stran, bilteni, družabni mediji, forumi, blogi, Pinterest...) muzeja. Strategija in načrt spletne komunikacije. Hitro in učinkovito reševanje vprašanj	Preučevanje spletne skupnosti (ozadje, motivacija itd.). Spletna interakcija z vsemi nosilci interesa muzeja, v skladu z muzejskim protokolom. Promoviranje spletnih aktivnosti	Organizacija dogodkov in drugih PR dejavnosti (z namenom izgradnje fizične oblike skupnosti); Zvestoba / vzdrževanje uporabniške skupnosti.



	(težav) ter odzivanje na povpraševanje (mehanizem povratnih informacij za muzej).	vključevanja skupnosti. Analiza povratnih informacij uporabnikov.	Splošna komunikacijska strategija in načrt muzeja.
Glavne naloge	<ul style="list-style-type: none">• Oblikovati smernice za muzejsko spletno strategijo.• Raziskati značilnosti spletne skupnosti.• Ustvarjati in dodajati relevantne in urejene vsebine na vseh spletnih komunikacijskih kanalih muzeja, ki odgovarjajo zastavljenim ciljem ter potrebam nosilcev interesa.• Odgovarjati in slediti vsem oblikam spletnega povpraševanja.• Moderirati forume.• Izvajati spletno analitiko z namenom ocenjevanja izpolnitve ciljev.		
Okolje	Običajno deluje v tandemu s komunikacijsko, marketinško in PR ekipo. Veliko časa preživi na spletu, kjer potrjuje učinkovitost sodelovalnih orodij.		
KKU-ji (ključni kazalniki uspešnosti)	<ul style="list-style-type: none">• Zvestoba in zadovoljstvo nosilcev interesa.• Vključevanje skupnosti.• Statistika/analitika spletne aktivnosti nosilcev interesa.• Uvrstitev muzejske spletne strani.		



2 Podrobnosti opisa

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	A. NAČRTOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	A.3. Razvoj spletnega komunikacijskega načrta Uporablja spletno tehnologijo, zlasti družabne medije, v korist muzeja. Ukvarja se z oblikovanjem in strukturo spletnega komunikacijskega načrta (ki je sestavni del splošnega komunikacijskega načrta v muzeju), vključno z identificiranjem alternativnih pristopov ter predlogi o donosnosti naložb. Presoja o možnostih in ustreznosti modelov oskrbovanja (izvajanja). Predstavi analizo stroškov in koristi ter utemeljene argumente v podporo izbranemu načrtu. Zagotovi skladnost z organizacijsko in tehnološko strategijo. O spletnem komunikacijskem načrtu obvesti in ga proda relevantnim nosilcem interesa ter pri tem upošteva finančne in organizacijske interese.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Uporabi strokovno znanje pri izdelavi analize tržnega okolja itd.
	Stopnja 4	Vodi ustvarjanje načrta v povezavi z razvojem spletne komunikacijske strategije, ki ustreza zahtevam muzeja in potrebam publike ter vključuje tveganja in priložnosti. Predlaga, kako naj spletni komunikacijski načrt dopolnjuje splošni komunikacijski načrt.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Elementi in ključne točke načrta v povezavi z razvojem interaktivnega multimedijskega orodja/aplikacije K2 Velikost in potrebe publike danes in v prihodnosti K3 Konkurenčnost in tehnika SWOT analize (za različne publike) K4 Načini ustvarjanja vrednosti K5 Vprašanja in posledice v povezavi z modeli oskrbovanja K6 Nove nastajajoče tehnologije K7 Tehnike ocenjevanja tveganja in priložnosti	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati bistvene elemente pri ponudbi vrednosti za posamezne produkte ali rešitve S2 Narediti natančno SWOT analizo S3 Izdelati kratkoročna in dolgoročna poročila o učinkovitosti S4 Identificirati ključne točke načrta S5 Analiza vpliva funkcionalnih / tehničnih sprememb na uporabnike S6 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S7 Izkazati dober čut za medosebne odnose S8 Razložiti (podkrepani, argumentirati, upravičiti) S9 Voditi ekipo	



Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.4. Načrtovanje produktov / storitev Analizira in definira obstoječe in ciljno stanje spletnega komunikacijskega načrta. Oцени stroškovno učinkovitost, točke tveganja, priložnosti, prednosti in slabosti, s kritičnim pristopom. Ustvarja strukturirane načrte; vzpostavi časovnice in prelomne (ključne) točke, pri čemer zagotavlja optimizacijo dejavnosti in virov. Upošteva spremembe zahtev. Definira kakovost dostavljenega ter zagotovi pregled dodatnih dokumentacijskih zahtev v zvezi s spletnim komunikacijskim načrtom. Natančno opredeli pravilno ravnanje s produkti, vključno s pravnimi vprašanji, v skladu s trenutno veljavnimi predpisi.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Se sistematično loteva dokumentiranja standardnih in preprostih elementov spletnih komunikacijskih orodij.
	Stopnja 3	Uporablja strokovno znanje pri ustvarjanju in vzdrževanju kompleksnih dokumentov.
	Stopnja 4	Vodi in je odgovoren za razvoj in vzdrževanje splošnih načrtov.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Najpogostejši ključni kazalniki uspešnosti K2 Osnovne metode sprejemanja odločitev K3 Strukturirane metodologije vodenja projektov K4 Metode optimizacije K5 Nove nastajajoče tehnologije	
Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati vse potencialne ciljne skupine za produkt ali storitev S2 Definirati spletni komunikacijski načrt; identificirati ključne uporabnike in pripraviti ustrezno dokumentacijo S3 Pripraviti kakovostne načrte S4 Zagotoviti in pripraviti ustrezne informacije za potrebe nosilcev odločitev S5 Obvladati proces spremembe zahtev S6 Obvladati celoten proces razvoja produkta ali storitve (vključno s formalnim procesom spremembe zahtev) S7 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S8 Voditi ekipo	

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.7. Nadzor tehnoloških trendov Raziskuje in spremlja najnovejši tehnološki razvoj na področju IKT znotraj svojega področja kompetenc ter s tem doseže razumevanje razvijajočih se tehnologij, ki bi jih lahko uporabili v	
e-kompetenca:		



naziv + generični opis	muzejih in jih zna integrirati v spletni komunikacijski načrt. Ustvarja inovativne rešitve za integracijo novih tehnologij v obstoječe produkte, aplikacije ali storitve ali pri ustvarjanju novih rešitev. Zna identificirati povezave med nastajajočimi tehnologijami in potrebami muzeja.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Izkoristi široko strokovno znanje s področja novih in nastajajočih tehnologij, v kombinaciji s poglobljenim razumevanjem muzejskih potreb, ter tako oblikuje in artikulira rešitve, ki lahko v prihodnosti prispevajo k večji opaznosti muzeja, razvoju spletne skupnosti ter omogočijo interakcijo med nosilci interesov (glej povzetek profila). Zagotavlja strokovno svetovanje vodstvu muzeja in tako podpira njihovo strateško sprejemanje odločitev, v okviru svojega območja kompetenc.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezani načini uporabe K2 potrebe muzejev, publik in trgov K3 Najpomembnejši viri informacij (npr. revije, konference in dogodki, bilteni, vodilna mnenja, spletni forumi itd.) K4 Pravila pogovarjanja (komuniciranja) v spletnih skupnostih	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Nadzorovati vire informacij in vztrajno slediti najobetavnejšim S2 Identificirati dobavitelje in ponudnike najobetavnejših rešitev; ovrednotiti, upravičiti in predlagati najustreznejše S3 Identificirati poslovne prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij S4 Biti inovativen, kreativen S5 Povezati potrebe muzeja in publike potrebe z obstoječimi produkti S6 Analizirati povratne informacije, ciljne skupine in razporeditev po različnih segmentih spletnih komunikacijskih strategij S7 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S8 Prenesti muzejske vsebine v kontekst spletne komunikacij in orodij	

Dimenzija 1	A. NAČRTOVANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	A.9. Inovativnost Oblikuje kreativne rešitve pri zagotavljanju novih konceptov, idej, produktov ali storitev, ki bi lahko delovale v podporo spletni komunikacijski strategiji. Na inovativen in odprt način razmišlja o uporabi tehnološkega napredka pri odzivanju na potrebe posla/družbe, ali v raziskovalni smeri.	
e-kompetenca: naziv + generični opis		
Dimenzija 3	Stopnja 1	



e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Uporablja neodvisno razmišljanje in tehnološko ozaveščenost pri integraciji raznovrstnih konceptov na področju zagotavljanja edinstvenih rešitev.
	Stopnja 5	Izdela priporočila za spremembe splošnega komunikacijskega načrta muzeja, ki naj upošteva spletni komunikacijski načrt. Izzove status quo in zagotovi strateško vodenje pri vpeljavi novih / revolucionarnih konceptov.
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Obstoječe in nastajajoče tehnologije in tržne aplikacije K2 Novi poslovni, muzejski in družbeni trendi K3 Tehnike in postopki pri inovacijah K4 Potrebe spletnih uporabnikov	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij za muzej S2 Ustvariti validacijo koncepta S3 Razmišljati izven ustaljenih okvirjev S4 Identificirati ustrezne vire S5 Biti inovativen, kreativen S6 Razložiti (podkrepati, argumentirati, upravičiti) S7 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti S8 Analizirati povratne informacije, ciljne skupine in razporeditev po različnih segmentih spletnih komunikacijskih strategij S9 Poiskati nove načine kako angažirati javnost za sodelovanje pri spletnih dejavnostih muzeja	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	B. PRODUKCIJA (GRADNJA)	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	B.5. Ustvarjanje dokumentacije Izdela dokumente, ki opisujejo produkte, storitve, orodja ali aplikacije uporabljene pri spletni komunikaciji, vedno v skladu z ustreznimi dokumentacijskimi zahtevami. Izbere primeren slog in medije predstavitvenih materialov. Ustvari predloge za sistem za upravljanje z dokumentacijo. Zagotovi, da so funkcije in lastnosti dokumentirane na primeren način. Zagotovi, da so obstoječi dokumenti veljavni in posodobljeni.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	Uporablja standarde pri definiranju strukture dokumentov.
	Stopnja 2	Določi dokumentacijske zahteve ob upoštevanju namena in okolja, na katerega se dokument nanaša.
	Stopnja 3	Prilagodi stopnjo podrobnosti glede na namen dokumentacije in ciljno skupino.
	Stopnja 4	



	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>		K1 orodja za produkcijo, urejanje in distribucijo profesionalnih dokumentov K2 Orodja za ustvarjanje multimedijskih predstavitev K3 Različni tehnični dokumenti potrebni za oblikovanje, razvoj in izvedbo produktov, aplikacij in storitev K4 Nadzor različic pri produkciji dokumentacije
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>		S1 Poznati in učinkovito uporabiti poslovne standarde pri izdelavi publikacij S2 Pripraviti model skupnih publikacij S3 Organizirati in nadzorovati delovni postopek upravljanja z vsebinami S4 Posodabljati publikacije ustrezno z razvojem rešitev skozi celoten življenjski cikel produkta ali storitve S5 Biti natančen in pozoren na podrobnosti

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	C. DELOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	C.1. Podpora uporabnikom Odgovarja na spletne uporabniške zahteve in vprašanja ter beleži pomembne informacije. Zagotavlja razrešitev težav in optimizira učinkovitost sistema v skladu z vnaprej določenimi pogodbami o izvajanju storitev (SLA). Razume kako nadzirati rezultate rešitev ter posledično zadovoljstvo spletnih uporabnikov.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	Je informiran o tehničnih in vsebinskih vidikih, npr. zna odstraniti nekoga iz mailing liste, pozna vrste vsebin, ki so dostopne v muzejih itd. Stopa v interakcijo s spletnimi uporabniki, t. j. se pravočasno odziva na njihova vprašanja, redno obvešča o novostih itd.. Rešuje zaplete na spletu po ustaljenih predpisanih postopkih.
	Stopnja 2	Sistematično interpretira spletne uporabniške težave in identificira rešitve ter možne stranske učinke. Uporabi izkušnje pri reševanju uporabniških težav ter raziskuje bazo podatkov v iskanju potencialnih rešitev. Prednostno rešuje kompleksne ali nerazrešene dogodke. Dokumentira in sledi vprašanjem (težavam) od pojavitve do zaključka.
	Stopnja 3	Deluje kreativno in izvaja nenehno izboljševanje storitev.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Najpomembnejše IKT uporabniške aplikacije K2 Struktura podatkovnih baz in organizacija vsebine K3 Postopki reševanja težav v podjetju K4 Viri informacij za potencialne rešitve	



Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Učinkovito izpraševati uporabnike in razbrati simptome njihovih težav S2 Analiza simptomov za identifikacijo širšega področja uporabniških napak in tehničnih težav S3 Uporabiti podporna orodja za sistematično sledenje virom napak ali tehničnim napakam S4 Jasno komunicirati s končnimi uporabniki in jim zagotoviti navodila za reševanje težav S5 Dokumentirati in kodirati težave za izboljšano delovanje spletnih podpornih orodij S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti S6 Komunicirati (po možnosti tudi v tujih jezikih) S7 Razložiti (podkrepati, argumentirati, upravičiti) S9 Izkazati dober čut za medosebne odnose
---	---

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	C. DELOVANJE	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	C.4. Reševanje težav Identificira spletne težave. Posluhuje se proaktivnega pristopa k izogibanju ali identifikaciji temeljnega vzroka težav na področju IKT. Uporablja sistem znanja, ki temelji na ponovitvi najpogostejših napak. Razrešuje ali prednostno obravnava težave v zvezi s spletnimi komunikacijskimi aplikacijami in orodji, po potrebi se posvetuje s strokovnjaki.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Identificira in klasificira tip spletnih težav oziroma motenj storitev. Beleži motnje in jih razvrsti po simptomih in načinu razrešitve.
	Stopnja 3	Uporablja strokovno znanje in poglobljeno razumevanje spletnih komunikacijskih aplikacij in orodij, kot tudi procesa reševanja težav, za identifikacijo napak, ki jih skuša odpraviti z minimalnimi prekinitvami (po potrebi se posvetuje s strokovnjaki). Sprejema razumne odločitve v čustveno nabitih okoljih ter se odloča za primerna dejanja, ki bodo imela najmanj posledic za muzej. Hitro identificira problematične (nedelujoče) komponente.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Splošna IKT infrastruktura in ključni elementi v muzeju K2 Postopki poročanja v muzeju K3 Kritični postopki za prednostno reševanje težav v muzeju K4 Uporabnost in razpoložljivost diagnostičnih orodij K5 Povezava med elementi sistemske infrastrukture in vpliv neuspeha na zadevne poslovne procese K6 Metodologije evalvacije, oblikovanja in implementacije	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Nadzorovati napredek posameznih nalog skozi njihov celoten proces in učinkovito komunicirati S2 Identificirati potencialne kritične napake komponent in izvesti ustrezna dejanja za zmanjšanje njihovega vpliva S3 Izvajati revizije obvladovanja tveganja in delovati v smeri najmanjše izpostavljenosti	



S4 Razporediti ustrezna sredstva za vzdrževalne dejavnosti ob upoštevanju stroškov in tveganja
S5 Komunicirati na vseh nivojih in zagotoviti ustrezno interno in eksterno razporeditev virov ter zmanjšati prekinitve
S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	D.2. Razvoj kakovostnih strategij	
e-kompetenca: naziv + generični opis	Definira, izboljša in dodela formalno strategijo z namenom zadostiti pričakovanjem muzeja in publike ter izboljšati poslovno učinkovitost muzeja (ravnovesje med stroški in tveganji). Identificira kritične procese, ki vplivajo na zagotavljanje in učinkovitost spletnih komunikacijskih aplikacij. Uporablja jasno določene standarde pri oblikovanju ciljev na področjih upravljanja storitev ter kakovosti produktov in postopkov. Identificira odgovornosti na področju kakovostnega upravljanja s spletnimi komunikacijskimi aplikacijami.	
Dimenzija 3	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Izkoristi poglobljeno strokovno znanje za odkrivanje najboljših praks med spletnimi komunikacijskimi aplikacijami, orodji in rešitvami, ter jih uporabi. Stremi k vključevanju kakovosti spletnih komunikacijskih aplikacij (t. j. metrika in nenehne izboljšave) v splošno kulturo muzeja.
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Informacijska strategija muzeja K2 Potrebe muzejev in publik K3 Kako meriti in uporabljati vire pri upoštevanju potreb muzejev in obiskovalcev K4 Raziskovalne metode, benchmarki (primerjalne študije) in merilne metode K5 Obstoječe in nastajajoče spletne komunikacijske aplikacije in najboljše prakse	
Primeri znanja		
Pozna/se zaveda/je seznanjen z		
Primeri veščin	S1 Definirati IKT politiko kakovosti ter s tem izpolniti muzejske standarde učinkovitosti ter zadovoljiti potrebe strank S2 Identificirati kakovostno metriko S3 Upoštevati relevantne standarde in najboljše prakse za vzdrževanje kakovosti informacij S4 Povezati potrebe muzeja in uporabniške potrebe z obstoječimi produkti S5 Analizirati vpliv funkcionalnih / tehničnih sprememb na potrebe muzeja in publike S6 Biti natančen in pozoren na podrobnosti	
Je sposoben		

Dimenzija 1	D. OMOGOČANJE	
Področje e-		



kompetenc		
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	D.11. Identifikacija potreb Aktivno prisluhne notranjim / zunanjim ključnim nosilcem interesa ter artikulira in natančno opredeli njihove potrebe. Nadzira odnos z vsemi nosilci interesov ter tako zagotovi, da so rešitve v skladu z muzejskimi zahtevami. Predlaga različne rešitve tako, da izvede kontekstualno analizo v podporo k uporabniku usmerjenega spletnega komunikacijskega načrta. Svetuje muzeju o primerni izbiri rešitve. Deluje kot zagovornik, ki aktivno sodeluje pri implementaciji ali konfiguracijskem procesu izbranih komponent načrta.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Vzpostavi zanesljive odnose s ključnimi nosilci interesa ter jim pomaga natančno opredeliti njihove potrebe.
	Stopnja 4	Izkoristi široko strokovno poznavanje nosilcev interesa (glej povzetek profila) ter glede na njih ponudi možne rešitve. Nudi strokovno svetovanje s predlaganjem rešitev in dobaviteljev.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja Pozna/se zaveda/je seznanjen z	K1 Nastajajoče tehnologije in z njimi povezani načini uporabe K2 komunikacijske potrebe muzejev K3 Potrebe ključnih nosilcev interesa K4 Procesi in strukture v muzejih K5 Tehnike analize uporabniških potreb K6 Komunikacijske tehnike K7 Tehnike »pripovedovanja zgodb«	
Primeri veščin Je sposoben	S1 Analizirati in formalizirati spletne komunikacijske procese S2 Analizirati muzejske in uporabniške zahteve S3 Predstaviti stroške in koristi za ITK rešitve S4 Povezati potrebe ključnih nosilcev interesa z obstoječimi proizvodi S5 Analizirati vpliv funkcionalnih/tehničnih sprememb na nosilce interesov	

Dimenzija 1 Področje e- kompetenc	D. OMOGOČANJE
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	D.12. Digitalni marketing Razume temeljne principe digitalnega marketinga. Razlikuje med tradicionalnimi in digitalnimi pristopi. Zna izkoristiti celoten nabor razpoložljivih kanalov. Oceni učinkovitost različnih pristopov ter se poslužuje rigoroznih merilnih tehnik. Načrtuje koherentno strategijo, ki bo spodbudila interakcijo s spletno skupnostjo, ob uporabi najučinkovitejših možnih sredstev. Razume varovanje podatkov in zasebnosti pri implementaciji marketinške strategije.
Dimenzija 3	Stopnja 1



e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 2	Razume in uporabi taktike digitalnega marketinga pri razvoju integriranega in učinkovitega digitalnega marketinškega načrta ob uporabi različnih marketinških področij, kot so iskalniški marketing, display spletno oglaševanje, marketing prek elektronske pošte, marketing družabnih medijev in mobilni marketing.
	Stopnja 3	Uporablja strokovno znanje in analitična orodja pri ocenjevanju učinkovitosti spletnih strani v smislu tehnične učinkovitosti in hitrosti prenosa podatkov. Ovrednoti stopnjo vključenosti uporabnika z uporabo široke palete analitičnih poročil. Pozna pravne posledice uporabljenih pristopov.
	Stopnja 4	
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Marketinške strategije K2 Spletne tehnologije K3 Iskalniški marketing (PPC) K4 Optimizacija spletnih strani (SEO) K5 Mobilni marketing (npr. Pay Per Click) K6 Marketing družabnih medijev K7 Marketing preko elektronske pošte K8 Display spletno oglaševanje K9 Pravna vprašanja in zahteve K10 Skrb za spletni ugled K11 Raziskovalne metode, benchmarki (primerjalne študije) in merilne metode	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Razumeti, kako lahko spletno tehnologijo uporabimo za izboljšanje uporabniške izkušnje S2 Razumeti uporabniško usmerjen marketing S3 Uporabiti in interpretirati spletno analitiko S4 Razumeti online (spletno) okolje S5 Vzdrževati neposreden odnos v živo s ciljnimi skupinami, ki so koristne za pozitiven spletni ugled	

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.1. Razvoj napovedi Interpretira potrebe muzeja in uporabniške potrebe ter ovrednoti tržno sprejemanje kulturnih in posebej prilagojenih IKT produktov / storitev. Uporabi relevantno metriko ter s tem zagotovi pravilno sprejemanje odločitev v podporo razvoju, implementaciji in trženju muzejske ITK strategije.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Izkoristi veščine za zagotavljanje kratkoročnih napovedi s pomočjo informacij, pridobljenih od publike in ocene muzejskih IKT zmožnosti.



stopnjami 3 do 8	Stopnja 4	Pri zagotavljanju dolgoročnih napovedi deluje s široko odgovornostjo. Razume globalni trg ter identificira in ocenjuje relevantne informacije iz širšega poslovnega, političnega in družbenega konteksta.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Velikost in relevantne fluktuacije trga K2 Dostopnost trga glede na trenutne razmere (npr. vladna politika nastajajoče tehnologije družbeni in kulturni trendi itd.) K3 Razširjeno delovanje oskrbovalne verige K4 Tehnike analize masovnih podatkov (podatkovno rudarjenje) K5 Metode za analizo informacij in spletnih komunikacijskih procesov K6 Integracija marketinških procesov in njihova odvisnost od IKT aplikacij K7 Nove nastajajoče tehnologije (npr. distribuirani sistemi, virtualizacija, mobilnost, podatkovne množice) K8 Potrebe muzejev in publike K9 Tehnike analize potreb muzejev in uporabniških potreb K9 Proračun muzeja, namenjen razvoju IKT	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Uporabiti tehniko "kaj če" za izdelavo realnih napovedi S2 Izdelati napoved prodaje z ozirom na trenutni delež na trgu S3 Interpretirati podatke zunanjih raziskav in analizirati informacije S4 Identificirati prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij S5 Analizirati prihodnji razvoj na področju marketinških procesov in uporabe tehnologije S6 Analizirati izvedljivost v smislu stroškov in dobička S7 Povezati potrebe muzeja in publike z obstoječimi produkti na trgu	

Dimenzija 1	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	E.4. Upravljanje z odnosi Vzdržuje redno komunikacijo s spletnim občinstvom, z muzejem, zaposlenimi in dobavitelji tehnologije ter obravnava njihove potrebe z empatijo do njihovega okolja, pri tem vzdržuje komunikacijo na ravni oskrbovalne verige. Zagotovi razumevanje in obravnavo potreb, skrbi ali pritožb nosilcev interesa v skladu s splošno organizacijsko politiko.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	
	Stopnja 4	Svetuje na področju avtorizacije naložb v nove in obstoječe odnose.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4	K1 Poslovni cilji muzeja in drugih nosilcev interesa (glej povzetek profila) K2 Kako meriti in uporabljati vire ter s tem ugoditi zahtevam nosilcev interesa	



Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K3 Poslovni izzivi in tveganja v muzeju K4 Potrebe muzejev, publike in ponudnikov (dobaviteljev) tehnologij K5 Medosebne veščine K6 Potrebe in motivacija občinstva
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Izkazati empatijo do potreb občinstva S2 Identificirati potencialne priložnosti, ki bodo koristne tako za muzej kot za uporabnike/publiko S3 Oblikovati realna pričakovanja in delovati v smeri vzajemnega zaupanja S4 Nadzorovati tekoče obveznosti in zagotoviti njihovo izpolnitev S5 Sporočati dobre in slabe novice in se tako izogniti presenečenjem S6 Zadostiti potrebam muzejev, osebja in ponudnikov tehnologije S7 Komunicirati (tudi v tujih jezikih, če je to potrebno)

Dimenzija 1 Področje e-kompetenc	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
Dimenzija 2 e-kompetenca: naziv + generični opis	E.6. Kakovostno vodenje spletne komunikacije Implementira politiko kakovosti na področju spletne komunikacije, z namenom vzdrževanja in izboljšanja muzejskih storitev v povezavi z omenjenim področjem. Načrtuje in definira pokazatelje z namenom nadziranja kakovosti ob upoštevanju IKT in splošne komunikacijske strategije. Revidira kakovostne ukrepe ter priporoča izboljšave; s tem vpliva na nenehno izboljševanje kakovosti.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	Nadzira in poroča o izvajanju politike kakovosti na področju spletne komunikacije.
	Stopnja 3	Ovrednoti pokazatelje in procese kakovostnega vodenja na podlagi politike kakovosti na področju spletne komunikacije ter predlaga sanacijske ukrepe
	Stopnja 4	Oceni in ovrednoti stopnjo, do katere so bili izpolnjeni kriteriji kakovosti ter vodi implementacijo (izvajanje) politike kakovosti v povezavi s spletno komunikacijo. Zagotovi medfunkcijsko vodenje ter tako vzpostavi in preseže standarde kakovosti.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Standardi kakovosti spletne komunikacije K2 Spletne tehnologije, spletni oblaki in mobilne tehnologije ter z njimi povezane zahteve K3 Tehnike in standardi za uporabo pri namestitvi K4 Potencial in priložnosti relevantnih standardov in dobrih praks	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Ilustrirati uporabo metod, orodij in postopkov pri implementaciji muzejske kakovostne politike na področju spletnih komunikacij S2 Oceniti in analizirati posamezne korake v procesu ter s tem identificirati prednosti in slabosti S3 Asistirati lastnikom procesa pri izbiri in uporabi ukrepov za evalvacijo učinkovitosti in uspešnosti procesa v splošnem S4 Nadzorovati, razumeti in delovati v skladu s pokazatelji kakovosti S5 Izvajati revizije kakovosti	



S6 Biti etičen

Dimenzija 1	E. VODENJE (UPRAVLJANJE)	
Področje e-kompetenc		
Dimenzija 2	E.7. Upravljanje sprememb poslovanja Ovrednoti vpliv novih digitalnih rešitev na področju muzejske spletne komunikacije. Definira zahteve in količinsko določi prednosti za muzej. Nadzoruje namestitev (potek) sprememb ter pri tem upošteva strukturna in kulturna vprašanja. Vzdržuje kontinuiran organizacijski proces skozi celoten čas vpeljave sprememb in ob tem nadzira njihove vplive ter ukrepa z morebitnimi sanacijskimi ukrepi in pristopom izboljšav.	
Dimenzija 3 e-kompetenca stopnje znanja e-1 do e-5, povezane z EQF stopnjami 3 do 8	Stopnja 1	
	Stopnja 2	
	Stopnja 3	Ovrednoti zahteve po spremembah ter uporabi strokovne veščine za identifikacijo možnih metod in standardov, ki bi jih lahko uporabili.
	Stopnja 4	Vodi načrtovanje, upravljanje in implementacijo bistvenih poslovnih sprememb na področju spletne komunikacije.
	Stopnja 5	
Dimenzija 4 Primeri znanja <i>Pozna/se zaveda/je seznanjen z</i>	K1 Digitalne strategije K2 Vpliv sprememb poslovanja na področju spletne komunikacije na muzej in človeške vire K3 Integracija spletnih komunikacijskih procesov v spletni tržni sklop in njihova odvisnost od IKT aplikacij K4 Poslovna strategija in procesi v muzeju K5 Metode za analizo informacijskih in procesov spletne komunikacije K6 Metodologije ocenjevanja, oblikovanja in implementacije	
Primeri veščin <i>Je sposoben</i>	S1 Analiza stroškov in dobička poslovnih sprememb S2 Izbrati ustrezne IKT rešitve na podlagi analize tveganj, koristi in splošnega vpliva S3 Sestaviti in dokumentirati načrt za izvedbo izboljšav procesov S4 Uporabiti standarde in orodja projektnega vodenja S5 Identificirati poslovne prednosti in izboljšave, ki jih prinaša uporaba nastajajočih tehnologij S6 Analizirati prihodnji razvoj na področju procesa spletne komunikacije in uporabe tehnologije v muzejih S7 Pregledati in analizirati učinke izvedenih postopkov S8 Razložiti (podkrepiti, argumentirati, upravičiti)	



»e-Jobs Observatory« je sodelovalna platforma namenjena promoviranju odličnosti na področju e-služb, e-veščin in e-kompetenc

www.e-jobs-observatory.eu
contact@e-jobs-observatory.eu

Projekt eCult Skills je ključna točka e-Kulture: http://www.e-jobs-observatory.eu/focus_areas/e-culture

in je predstavljen na straneh »eCult Skills Observatory«: http://www.e-jobs-observatory.eu/focus_areas/e-cultskills-observatory

Partnerji:

[EMF - The Forum of e-Excellence](#) (VB)

[Euproma](#) (Nemčija)

[HOU - Hellenic Open University](#) (Grčija)

[Kulturno Izobraževalno Drustvo KIBLA](#) (Slovenija)

[Mapa das Ideias, Edições de Publicações, Lda](#) (Portugalska)

[MPS - Maison de la Promotion Sociale](#) (Francija)



Projekt eCult Skills je sofinanciran s strani programa Vseživljenjskega učenja Leonardo da Vinci Evropske komisije.

IZJAVA O OMEJITVI ODGOVORNOSTI: Vsebina tega dokumenta je izključno odgovornost avtorja in v nobenem primeru ne predstavlja stališč Evropske komisije.