

Transnationaler Bericht über Weiterbildungswege für Jugendliche

Projekttitel: Digitales Unternehmertum für Jugendliche
(Akronym: DigEnYou)

Projekt-Code: 2022-1-TR01-KA220-YOU-000085708

Output Leader:
Academy of
Entrepreneurship(Griechenland)

Partner:

Mozaik İnsan Kaynakları Gelistirme
Derneği (Türkei)
Yaygın Eğitim ve Gençlik Çalışmaları
Derneği (Türkei)
Iskur Carsamba Hizmet Merkezi
Mudurlugu (Türkei)
Hafelekar Unternehmens Beratung
Schober GMBH (Österreich)



WP/ Tätigkeit	WP2/A4
Liefertermin	31 st August 2023
Zustellbar Verantwortlich	ACADEMY OF ENTREPRENEURSHIP
Mitwirkende an den Ergebnissen	MOZAIK INSAN KAYNAKLARI GELISTIRME DERNEGI YAYGIN EGITIM VE GENCLIK CALISMALARI DERNEGI ISKUR CARSAMBA HIZMET MERKEZI MUDURLUGU HAFELEKAR UNTERNEHMENS BERATUNG SCHOBER GMBH
Version	3.1

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	4
2. Forschungsrahmen	5
2.1 Die Rahmenbedingungen von DigComp und EntreComp	5
2.2 Das Forschungsdesign von DigEnYou	6
3. Bewährte Praktiken	9
3.1 Bewährte Praktiken in den Partnerländern	9
3.1.1 Türkei	9
3.1.2 Griechenland	10
3.1.3 Österreich	12
3.2 Analyse	14
4 Ergebnisse der Fokusgruppen / Interviews	19
4.1 Profile der Teilnehmer	19
4.2 Wichtigste Ergebnisse	20
4.2.1 Höherer Qualifizierungsbedarf	20
4.2.2 Ausbildungsthemen	23
4.2.3 Methoden und Werkzeuge	25
4.2.4 Wahrgenommene Hindernisse	26
5. Definition von digitalen, unternehmerischen und transversalen Fähigkeiten für den DigEnYou-Lehrplan	27
5.1 Digitale Fertigkeiten	28
5.2 Unternehmerische / transversale Fähigkeiten	29
6. Schlussfolgerung	32
7. Anhang	34

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

1. Einführung

Das Projekt DigEnYou (vollständiger Titel: Digitales Unternehmertum für Jugendliche) befasst sich mit dem Thema digitale Jugendarbeit, digitale Fähigkeiten und Kompetenzen sowie unternehmerischem Lernen, mit dem Hauptziel, einen Lehrplan und eine E-Learning-Plattform zu entwickeln. Um diese Ziele zu erreichen, haben die Projektpartner beschlossen, Forschungsarbeiten in den entsprechenden Bereichen durchzuführen, um die neuen Methoden und Werkzeuge, zu entwickeln und zu testen. Die Zielgruppen des Projekts sind junge Menschen, Jugendtrainer:innen, Bildungseinrichtungen und öffentliche Stellen.

Das Konsortium besteht aus 5 Partnern aus 3 EU-Ländern: Mozaik İnsan Kaynakları Geliştirme Derneği, Yaygın Eğitim ve Gençlik Çalışmaları Derneği, Iskur Carsamba Hizmet Merkezi Mudurluğu (Türkei), Academy of Entrepreneurship (Griechenland) und Hafelekar Unternehmens Beratung Schober GMBH (Österreich). Die von der Academy of Entrepreneurship geleitete Partnerschaft entwickelte diesen transnationalen Bericht über den Youth Upskilling Pathway als letztes Ergebnis von WP2 "Methodological Framework and Digital Market Skills Ecosystem".

Der Zweck dieses Berichts ist es, eine Zusammenfassung der drei nationalen Berichte der Partnerländer (AT, GR und TR) über die digitalen und unternehmerischen/transversalen Fähigkeiten zu liefern, die junge Menschen benötigen, um ihre eigenen digitalen unternehmerischen Initiativen zu starten. In diesem Zusammenhang führte jedes Land Fokusgruppensitzungen/persönliche Interviews mit wichtigen Interessenvertretern (Ausbilder/Bildungspersonal, jungen Arbeitssuchenden, Inhaber:innen digitaler Unternehmen) durch, um ein klareres Bild davon zu erhalten, was sie für wichtig erachten.

Der Bericht besteht aus sechs Teilen: Einleitung, Forschungsrahmen, bewährte Praktiken, Ergebnisse von Fokusgruppen/Interviews, Definition von digitalen und unternehmerischen sowie transversalen Fähigkeiten für den DigEnYou-Lehrplan. Die Einleitung enthält allgemeine Informationen über das DigEnYou-Projekt und über den Zweck dieses Berichts. In Kapitel 2 über den Forschungsrahmen, werden das Forschungsdesign und die Elemente vorgestellt. Kapitel 3 stellt bewährte Praktiken vor die sich in den teilnehmenden Ländern Türkei, Griechenland und Österreich bewährt haben. In Kapitel 4 werden die wichtigsten Ergebnisse der Fokusgruppen/Interviews vorgestellt, während in Kapitel 5 die Fähigkeiten definiert werden, die im Rahmen des DigEnYou-Lehrplans vermittelt werden sollten. Schließlich werden in Kapitel 6 allgemeine Schlussfolgerungen präsentiert, die für die Erstellung des DigEnYou Lehrplans zentral sind.

2. Forschungsrahmen

2.1 Die Rahmenbedingungen von DigComp und EntreComp

Der DigComp-Rahmen erklärt den Kern dessen, was digitale Kompetenz ist, und identifiziert 5 Bereiche digitaler Kompetenzen:

- 1. Informations- und Datenkompetenz:** Formulierung von Informationsbedürfnissen, Auffinden und Abrufen von digitalen Daten, Informationen und Inhalten. Die Relevanz der Quelle und ihres Inhalts zu beurteilen. Speichern, Verwalten und Organisieren von digitalen Daten, Informationen und Inhalten.
- 2. Kommunikation und Zusammenarbeit:** Interaktion, Kommunikation und Zusammenarbeit mit Hilfe von Technologie unter Berücksichtigung der kulturellen und sozialen Vielfalt. Digitale Präsenz, Identität und Reputation verwalten.
- 3. Erstellung digitaler Inhalte:** Erstellen und Ändern digitaler Inhalte, um Informationen und Inhalte zu verbessern und zu integrieren, zu verstehen, wie Urheberrechte und Lizenzen anzuwenden sind und wie digitale Systeme zu verwalten sind.
- 4. Sicherheit:** Schutz von Geräten, Inhalten, persönlichen Daten und der Privatsphäre in digitalen Umgebungen. Sensibilisierung für digitale Technologien für soziales Wohlbefinden und soziale Eingliederung. Sich der Umweltauswirkungen digitaler Technologien und ihrer Nutzung bewusst sein.
- 5. Problemlösung:** Bedürfnisse und Probleme erkennen und sie in digitalen Umgebungen lösen. Nutzung digitaler Werkzeuge zur Innovation von Prozessen und Produkten. Sich über die Entwicklungen im digitalen Bereich auf dem Laufenden halten.

Der EntreComp-Rahmen ist der Europäische Rahmen für unternehmerische Kompetenz, der als Referenzrahmen zur Erläuterung dessen dient, was unter einer unternehmerischen Denkweise zu verstehen ist.

In diesem Rahmen wird der Begriff **Unternehmertum definiert** als: "Die Fähigkeit, Chancen und Ideen zu nutzen und sie in Werte für andere umzuwandeln. Der

geschaffene Wert kann finanzieller, kultureller oder sozialer Natur sein".

EntreComp bietet eine umfassende Beschreibung der **Kenntnisse, Fähigkeiten und Einstellungen**, die Menschen benötigen, um unternehmerisch tätig zu sein und einen finanziellen, kulturellen oder sozialen Wert für andere zu schaffen.

Der **EntreComp-Rahmen** sieht 15 Schlüsselkompetenzen vor, die in 3 Bereiche unterteilt sind (siehe unten):

Bereich 1

Ideen und Möglichkeiten (Unterstützung von Möglichkeiten, Kreativität, Vision, Wertschätzung von Ideen, ethisches und nachhaltiges Denken)

Bereich 2

Ressourcen (Motivation und Durchhaltevermögen, Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit, finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz, Mobilisierung anderer, Mobilisierung von Ressourcen)

Bereich 3

In Aktion treten (Lernen durch Erfahrung, Zusammenarbeit mit anderen, Planung und Management, Initiative ergreifen, Umgang mit Zweideutigkeit, Ungewissheit und Risiko)

Die Forschung für das Arbeitspaket 2 "Methodischer Rahmen und Ökosystem für digitale Marktkompetenzen" wurde in Übereinstimmung mit den oben genannten Rahmen in Zusammenarbeit mit den wichtigsten Interessenvertretern (Lehrkräfte/Ausbilder:innen, Expert:innen für digitale Unternehmen, arbeitslose Jugendliche) durchgeführt, so dass die Entwicklung einer benutzerfreundlichen, anpassungsfähigen und weithin zugänglichen Online-Schulungsplattform für digitale Kompetenzen möglich ist.

2.2 Das Forschungsdesign von DigEnYou

Während der Forschungsphase von WP2 gewann die Partnerschaft wertvolle Erkenntnisse über:

- Bewährte Praktiken bei Schulungsprogrammen für digitales Unternehmertum für Jugendliche in jedem teilnehmenden Land

- Digitale und unternehmerische/transversale Fähigkeiten, die junge Akteure benötigen, um ihre eigenen digitalen unternehmerischen Initiativen zu starten

Durch die Analyse der Forschungsergebnisse war die Partnerschaft in der Lage, erfolgreiche Lernmethoden und fehlende Fähigkeiten im Bereich des Unternehmertums zu ermitteln, um einen Lehrplan zu erstellen, der den Bedürfnissen der Jugendlichen entspricht.

Im Rahmen unserer Untersuchung bezog sich der Begriff "digitale unternehmerische Kompetenz" auf die Fähigkeit junger Menschen, **digitale Dienstleistungen und Produkte für Kund:innen anzubieten und digitale Praktiken und Technologien in den täglichen Betrieb und die Geschäftsprozesse einzubinden.**

Für die Durchführung der Forschung wurde ein Schema festgelegt, das die Sammlung und Analyse von Daten in Übereinstimmung mit den Forschungszielen und die Integration der Ergebnisse in die Entwicklung und Erprobung des DigEnYou-Lehrplans und der Schulungsinstrumente ermöglicht.

Die folgende Tabelle zeigt die vorgeschlagene Methodik für die Ausarbeitung von WP2-Forschung:

<u>WELCHE INFORMATIONEN ZU SAMMELN SIND</u>	<u>WIE MAN SIE SAMMELT</u>	<u>ANGEWANDTE WERKZEUGE</u>
Bewährte Praktiken für Schulungsprogramme für digitales Unternehmertum, die im Partnerland/der EU besondere Auswirkungen haben	Desktop-Recherche zu bestehenden Ausbildungsinitiativen (bewährte Verfahren zur Entwicklung digitaler und unternehmerischer Fähigkeiten für Jugendliche)	Vorlage für die Beschreibung bewährter Praktiken
Bedarf an digitalen und unternehmerischen/transversalen Fähigkeiten für junge Menschen, die digitale Unternehmer:innen werden wollen	Über Fokusgruppen mit den Zielgruppen und relevanten Interessengruppen	Vorlage für die Fokusgruppe mit Jugendbildner:innen/Trainer:innen Vorlage für die Fokusgruppe mit arbeitslosen Jugendlichen Vorlage für die Fokusgruppe mit digitalen Geschäftsinhabern/Spezialisten
Identifizierung von digitalen und unternehmerischen / transversalen Fähigkeiten in bestehenden Lernumgebungen und Ausbildungsmethoden	Analyse von: Bewährte Praktiken Befragung von Fokusgruppen	Nationale Berichtsvorlage
Einblicke in digitale und unternehmerische Fähigkeiten und Ausbildungsmethoden. Wichtigste Ergebnisse für die Entwicklung der nächsten Arbeitsgruppen	Basierend auf den Ergebnissen der nationalen Berichte	Transnationaler Bericht

3. Bewährte Praktiken

3.1 Bewährte Praktiken in den Partnerländern

3.1.1. Türkei

Im Rahmen der Umsetzung von DigEnYou WP2 führten Mozaik İnsan Kaynakları Gelistirme Derneği, Carsamba İskur Hizmet Merkezi, Yaygın Eğitim ve Gençlik Çalışmaları Derneği in der Türkei Untersuchungen durch, um das Bewusstsein für und die Erkenntnisse über bewährte Praktiken bei Schulungsprogrammen für digitales Unternehmertum für Jugendliche zu erhöhen.

Dabei entdeckten sie drei Initiativen, die im Folgenden als bewährte Verfahren aufgeführt sind:

1) NEETPRO

Bei NEETPRO geht es um die Durchführung und Überwachung von Schulungen auf nationaler Ebene mit jungen Menschen (NEETs) durch die türkische Arbeitsagentur (ISKUR). Das Ziel dieses Projekts ist die Entwicklung von Schulungen, individuellen Aktionsplänen, der Umsetzung von Beihilfen für die Arbeitssuche und eines Überwachungsmodells, die Unterstützung der Kapazitäten von ISKUR durch Studienbesuche und ein Beitrag zur Politikgestaltung durch die Verbesserung des Wissens über NEETs. Wie bereits erwähnt, sind die Hauptzielgruppe von NEETPRO die NEETs, aber danach kommen ihre Familien und andere relevante Interessengruppen. Weitere Informationen finden Sie unter www.ikg.gov.tr.

2) Akbank-Stipendienprogramm

Das Akbank Fellowship Program besteht aus verschiedenen Projekten, Schulungen und Programmen, die darauf abzielen, junge Menschen auf die Zukunft vorzubereiten. Im Rahmen des Programms treffen sich Mitglieder der Akbank mit Universitätsstudenten, um ihre Erfahrungen und ihr Wissen in ihrem Fachgebiet weiterzugeben und jungen Studierenden bei der Entwicklung verschiedener Kompetenzen zu helfen, die für den zukünftigen Erfolg erforderlich sind, wie künstliche Intelligenz, fortschrittliche Analytik, Robotik und designorientiertes

Denken. Zielgruppe dieser bewährten Praxis sind alle Universitätsstudent:innen in der Türkei im Alter von 18 bis 25 Jahren.

Am interessantesten und gleichzeitig eng mit DigEnYou verbunden ist die Tatsache, dass es viele verschiedene Ansätze zur Umsetzung des Programms gibt, wie z. B. Mentoring, Schulungen, Peer-Learning, Entwürfe für soziale Unternehmen, Inspirationstreffen, Networking und Co-Creation-Prozesse, die alle von Angesicht zu Angesicht oder online durchgeführt werden können. Weitere Informationen über das Programm finden Sie unter folgendem Link: www.akbankgenclikakademisi.com/fellowship-programmi.

3) Technische Hilfe für die Förderung der Jugendbeschäftigung in der TRC3-Region

Dieses Schulungsprogramm umfasst vier Gebiete:

- 1) Unternehmertum mit Wertschöpfungskette im verarbeitenden Gewerbe (80 Stunden)
- 2) Unternehmertum mit Dienstleistungswertschöpfungskette (80 Stunden)
- 3) E-Commerce (56 Stunden)
- 4) Soziale Medien und digitales Marketing (56 Stunden)

Es wird vom Ministerium für Arbeit und soziale Sicherheit, Abteilung Europäische Union und Finanzhilfe, durchgeführt und zielt darauf ab, die beruflichen Fähigkeiten von Arbeitslosen und Arbeitnehmer:innen (Jugendliche, benachteiligte Gruppen) zu verbessern. Zielgruppe und Begünstigte sind junge Menschen, die sich weiterbilden wollen.

Hauptziele des Programms sind die Verbesserung der beruflichen Qualifikationen junger Menschen, die Förderung der Jugendbeschäftigung durch Erhöhung des Qualifikationsniveaus junger Menschen und die Verbesserung der politischen Kapazitäten lokaler Akteure und Interessengruppen. Weitere Informationen finden Sie unter: <https://gencistihdam.org/girisimcilik-egitimleri/>.

3.1.2. Griechenland

Im Rahmen der Umsetzung von DigEnYou WP2 führte die Academy of Entrepreneurship in Griechenland eine Untersuchung durch, um das Bewusstsein zu

schärfen und Erkenntnisse über bewährte Praktiken bei Schulungsprogrammen für digitales Unternehmertum für Jugendliche zu gewinnen.

Als Ergebnis der Untersuchung entdeckte AKEP drei bewährte Verfahren:

1) STARTAB-Programm für Unternehmertum

STARTAB ist eine Ausbildungs- und Mentoring-Initiative, die von Coralia mit Hilfe von Prince's Trust International unterstützt wird und unter der Schirmherrschaft des Ministeriums für Arbeit und Soziales läuft. Mit diesem Programm sollen arbeitslose oder teilzeitbeschäftigte Jugendliche im Alter von 18 bis 35 Jahren unterstützt werden, die sich selbständig machen wollen.

Der Lehrplan des Programms umfasst fünf Tage Schulung, zwölf Monate Mentoring und weitere zwölf Monate Unternehmensberatung für etablierte Unternehmen. Hauptziel ist es, die unternehmerischen Fähigkeiten und das Verständnis der Teilnehmer:innen zu verbessern, wobei der Schwerpunkt auf den Bereichen Unternehmensplanung, Innovation, Präsentationsfähigkeiten, rechtlicher Rahmen, Wertschöpfung bei Produkten oder Dienstleistungen, Marketing und Vertrieb liegt.

Darüber hinaus bietet das Programm Hilfestellung bei der Erstellung eines Geschäftsplans, der Entwicklung und Prüfung von Geschäftsideen, der Schaffung einer soliden Geschäftsgrundlage und der Definition von Visionen und Zielen. Mit seinem sechstufigen strukturierten Ansatz hat es STARTAB geschafft, die griechische Geschäftswelt maßgeblich zu beeinflussen.

2) „Gemeinsam kommen wir voran“ (#parea)

Dieses Ausbildungsprogramm konzentriert sich in erster Linie auf die Förderung von Unternehmertum und Technologie. Es handelt sich um eine Initiative, die in Ioannina, Griechenland, stattfindet und von Coral Gas in Zusammenarbeit mit Wise Greece unter der Schirmherrschaft der Gemeinde Ioannina organisiert wird. Das Programm dauert sechs Monate, in denen die Teilnehmer:innen lernen, ihr theoretisches und praktisches Wissen zu erweitern, ihre unternehmerischen und beruflichen Fähigkeiten zu entwickeln und einen Beitrag zum Fortschritt der lokalen Gemeinschaft hin zu einer nachhaltigeren und technologisch verbesserten Zukunft zu leisten.

Die Schulungsthemen sind sehr breit gefächert und reichen von der Befähigung zum Unternehmertum über die Erschließung von Finanzierungsquellen bis hin zu Fragen des Pitching und der Nachhaltigkeit und werden online von erfahrenen Ausbildern vermittelt. Außerdem haben die Teilnehmer:innen die Möglichkeit, mit Mentoren in Kontakt zu treten, die sie beraten und ihre Fragen beantworten. Außerdem können sie erfolgreiche Unternehmermodelle und Unternehmen aus verschiedenen Regionen des Landes kennen lernen.

3) EDDEEY – „Ethisches digitales Unternehmertum für die europäische Jugend“.

EDDEEY war ein länderübergreifendes Projekt und ein elektronischer Kurs, der in der Tschechischen Republik, dem Vereinigten Königreich, Griechenland und Zypern durchgeführt wurde und darauf abzielte, jungen Menschen die notwendigen Fähigkeiten für soziales und digitales Unternehmertum zu vermitteln, wobei der Schwerpunkt auf Ethik und sozialer Verantwortung lag. Zielgruppe der Schulung waren junge Menschen im Alter von 16 bis 25 Jahren, vorrangig solche aus einkommensschwachen Haushalten, Frauen, Menschen aus Randgruppen, aber auch Jugendbetreuer:innen und Pädagog:innen. Während der Schulung wurde eine Vielzahl von Themen behandelt, wie z. B. digitales Unternehmertum, Geschäftsplanung, Zugang zu Finanzmitteln und Unterstützung, soziale Medien und Content Marketing sowie die Einhaltung der GDPR.

3.1.3. Österreich

Im Rahmen der Umsetzung von DigEnYou WP2 führte die Hafelekar Unternehmensberatung Schober GMBH in Österreich eine Studie durch, die darauf abzielte, das Bewusstsein zu schärfen und Erkenntnisse über bewährte Praktiken bei Schulungsprogrammen für digitales Unternehmertum für Jugendliche zu gewinnen.

Als Ergebnis der Recherche lieferte Hafelekar die folgenden Beiträge:

1) Digitales Unternehmertum für Wege zur Beschäftigungsfähigkeit (DEEP)

Das von der Europäischen Kommission finanzierte DEEP-Projekt zielt darauf ab, die beruflichen Chancen von Berufsschüler:innen mit unterschiedlichem Hintergrund zu verbessern, indem ihre unternehmerischen Fähigkeiten und ihre digitalen Kompetenzen gestärkt werden.

Die Hauptziele des Projekts sind:

- a) Verbesserung sowohl der digitalen als auch der unternehmerischen Fähigkeiten durch die Entwicklung und Erprobung einer Reihe von neuen Unterrichtsmaterialien und -instrumenten,
- b) Verbreitung von Projektergebnissen in ganz Europa über die Plattform für offene Bildungsressourcen (OER),
- c) Sensibilisierung von Berufsbildungsanbietern und Ausbildungsbehörden für die Bedeutung digitaler und unternehmerischer Fähigkeiten für den Geschäftserfolg.

Link zum Projekt: <https://project-deep.eu/project.php>

2) Youth Start Digital

Es handelt sich um eine interaktive und modulare Lernumgebung, die das eigenständige Lernen und die Umsetzung neuer Ideen fördern soll. Der Rahmen wurde innerhalb eines Erasmus+-Projekts entwickelt. Die Ergebnisse zeigen, dass der Rahmen die Initiative und das Unternehmertum junger Menschen fördert und gleichzeitig Kernkompetenzen und Einstellungen stärkt, wie z. B.: Selbstvertrauen, Umgang mit Unsicherheit, wirtschaftliche, unternehmerische, finanzielle und planerische Kompetenz sowie Kreativität. Die Zielgruppe sind vor allem Menschen, die eine Unternehmensgründung planen oder sich in der Gründungsphase befinden. Die verschiedenen Module, die bei Youth Start Digital angeboten werden, können je nach Lerntempo der Teilnehmer:innen individuell kombiniert werden und sind multimedial und vielfältig.

Link zur Website: <https://www.ifte.at/digital>

Das Programm auf YouTube (DE):

<https://www.youtube.com/watch?v=Gsmfd271I80>

3) Digitales Marketing

“Digital Marketing” ist ein Blended-Learning-Kurs, der in Österreich vom WIFI angeboten wird. Eng verwandt mit dem Projektthema bietet das WIFI eine Vielzahl von Kursen zum Thema Digitalisierung an, oft auch mit der Möglichkeit der Förderung für junge Menschen. Der Lehrgang "Digitales Marketing" umfasst als Blended Learning 56 Lerneinheiten und vermittelt den Teilnehmer:innen ein fundiertes und grundlegendes Know-how im digitalen Marketing.

Link zur Quelle: <https://www.wifiwien.at/kurs/26161x-digital-marketing-kompakt>

3.2 Analyse

Im Hinblick auf die oben erwähnten bewährten Verfahren, die in der Türkei, Griechenland und Österreich bereits existieren, gelang es der Partnerschaft, bestimmte **Schulungsthemen** zu erfassen, die einen guten Vorschlag für den DigEnYou-Lehrplan darstellen würden.

Daher haben alle Partnerländer die folgenden Punkte als besonders wichtig hervorgehoben:

- **Unternehmensplanung und -entwicklung**, im Zusammenhang mit der Erstellung von Geschäftsplänen, Marktforschung, Finanzplanung und dem Zugang zu Finanzierungsquellen.
- **Entrepreneurial Design Thinking - Ideen entwickeln und umsetzen**, mit dem Ziel, Basiswissen für die Entwicklung und Umsetzung von unternehmerischen Ideen zu vermitteln.
- **Kreativität, Innovation & Wertangebot**, d.h. die Ausbildung junger Menschen wie man innovative Ideen entwickelt, über den Tellerrand hinausschaut, sich abgrenzt Produkte oder Dienstleistungen und erhöhen den Wert der Angebote. Kreatives Denken ermöglicht es Unternehmer:innen, einzigartige Lösungen zu finden und Chancen zu ergreifen.

Gleichzeitig gibt es unter Berücksichtigung der Ergebnisse der nationalen Berichte einige **zusätzliche Schulungsthemen**, die im DigEnYou-Lehrplan abgedeckt werden sollten, und zwar nach Ländern geordnet:

Griechenland

- **Rechtlicher und ethischer Rahmen**, im Zusammenhang mit rechtlichen Erwägungen für digitalen Unternehmen, einschließlich GDPR-Compliance, geistiges Eigentum und ethische Praktiken.
- **Digital Marketing & Sales**, Themen zu Social Media Marketing, Content Marketing, SEO, digitaler Werbung, E-Mail-Marketing und Kundengewinnungsstrategien.
- **Nachhaltigkeit und soziale Verantwortung**, wobei die Bedeutung der Integration nachhaltiger Praktiken in Geschäftsmodelle und die Ausrichtung auf die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen hervorgehoben werden.

Österreich

- **Sich (mit eigenen Ideen) für andere einsetzen**, indem man eine Kultur der Mündigkeit, Autonomie und Verantwortung für gesellschaftliche Herausforderungen stärkt, indem man Ideen entwickelt, für sie argumentiert und sich für ihre Umsetzung engagiert.
- **Kontrolliertes Risikoverhalten**, d. h. die Teilnehmer:innen sollten in der Lage sein, Risiken zu erkennen und richtig einzuschätzen, um ihre Pläne zu ändern.
- **Digitale Kompetenz** im Zusammenhang mit dem Verständnis von Technologie, digitalen Tools und Online-Plattformen. *Digitale Kompetenz ermöglicht es den Unternehmer:innen, digitale Ressourcen für Marketing, Vertrieb, Betrieb und Kundenmanagement zu nutzen.*
- **Zeitmanagement und Organisation**, um die Priorisierung von Aufgaben, die Einhaltung von Fristen und die Konzentration auf ihre Ziele zu erleichtern.
- **Crowdfunding**, um die finanziellen Aspekte besser zu erforschen und Erfahrungen auf öffentlichen Crowdfunding-Plattformen zu sammeln.
- **Führung und Teamarbeit**, da Unternehmer:innen häufig mit Teams arbeiten und daher die Fähigkeit benötigen, effektiv zu führen, zu inspirieren und

zusammenzuarbeiten. *Zu den Führungsqualitäten gehört auch, Teammitglieder zu motivieren und auf gemeinsame Ziele hinzuführen.*

- **Networking & Relationship Building**, damit die Unternehmer:innen erfolgreich mit Fachleuten aus der Branche, potenziellen Kund:innen, Mentor:innen und Investor:innen in Kontakt treten können, um Unterstützung, Ratschläge und Möglichkeiten zu erhalten.
- **Anpassungsfähigkeit und Belastbarkeit**, d. h. die Fähigkeit, sich an veränderte Umstände anzupassen und sich von Misserfolgen oder Rückschlägen zu erholen. *Unternehmerinnen und Unternehmer müssen belastbar, flexibel und offen für neue Ideen sein.*
- **Sich selbst und andere ermutigen**, um Eigenverantwortung, Empathie und eine nachhaltige Kultur zu fördern, offen für Innovationen zu sein und eine offene Kommunikation zu unterstützen.
- **Kontinuierliches Lernen** ist ein Muss für junge Unternehmer:innen, die eine Wachstumsmentalität und die Bereitschaft zum Lernen und zur Anpassung haben sollten. *Sich über Trends auf dem Laufenden zu halten, Wissen zu erwerben, Workshops zu besuchen und lebenslanges Lernen zu betreiben, ist wichtig für die persönliche und berufliche Entwicklung.*

Bei der Untersuchung bewährter Praktiken wurden einige **Lücken oder Herausforderungen festgestellt**, die bei der Arbeit an einem Schulungsprogramm für Jungunternehmer:innen üblich sind. Diese Themen werden als potenzielle inhaltliche Lücken für den DigEnYou-Lehrplan betrachtet und sollten daher besonders beachtet werden:

- **Lücke in der Geschäfts- und Finanzkompetenz/Finanzverwaltung:** Während in den bewährten Verfahren die Erstellung von Geschäftsplänen und der Zugang zu Finanzierungsquellen erwähnt werden, besteht möglicherweise ein **Bedarf an detaillierteren Schulungen zum Finanzmanagement**. Dies könnte Themen wie Budgetierung, Finanzprognosen, Cashflow-Management, Preisstrategien und das Verständnis der wichtigsten Finanzkennzahlen umfassen. Das Verständnis von Geschäftskonzepten, Finanzmanagement, Marketingstrategien und Marktforschung ist für die Führung eines erfolgreichen digitalen Unternehmens unerlässlich. *Die Bereitstellung von*

Schulungen und Ressourcen zur Verbesserung der wirtschaftlichen und finanziellen Kenntnisse der Teilnehmer:innen kann diese Lücke schließen.

- **Risikomanagement und rechtliche Erwägungen/Vertrauen und Risikobereitschaft:** Die Praktiken berühren zwar den rechtlichen Rahmen, doch sollte zusätzlicher Nachdruck auf Risikomanagement, Einhaltung der Vorschriften und Schutz des geistigen Eigentums gelegt werden. Um ein digitales Unternehmen zu gründen, muss man Risiken eingehen und das Vertrauen haben, unternehmerische Unternehmungen zu verfolgen. Schulung zu Daten Datenschutz und Cybersicherheit wären auch für angehende Unternehmer:innen von Nutzen. *Stärkung des Selbstvertrauens, der Widerstandsfähigkeit und der Risikobereitschaft der Teilnehmer:innen durch Workshops, Motivationsgespräche und Mentorenschaft kann dazu beitragen, diese Lücke.*
- **Soft Skills und Führungsqualitäten:** Unternehmertum erfordert mehr als nur technisches Wissen. Soft Skills wie Kommunikation, Networking, Verhandlung, Teamarbeit, Problemlösung, Führung und Belastbarkeit sind entscheidend für den Erfolg. *Die Ausbildung könnte Module oder Workshops umfassen, die der Entwicklung dieser Fähigkeiten gewidmet sind.*

Darüber hinaus hat der österreichische Partner **einige weitere Ausbildungslücken und Herausforderungen** identifiziert, die bei der Gestaltung des Ausbildungsplans berücksichtigt werden müssen:

- **Fehlende technische Fähigkeiten:** Vielen jungen Menschen mangelt es an bestimmten technischen Fähigkeiten, die für digitales Unternehmertum erforderlich sind, z. B. in den Bereichen Programmierung, Webentwicklung, Datenanalyse oder digitales Marketing. *Die Überbrückung dieser Lücke durch gezielte Schulungen und praktische Workshops kann den Teilnehmer:innen helfen, die erforderlichen technischen Fähigkeiten zu erwerben.*
- **Mangel an praktischer Erfahrung:** Die Teilnehmer:innen verfügen oft über theoretisches Wissen, aber es fehlt ihnen an praktischer Erfahrung auf dem Gebiet des digitalen Unternehmertums. *Das Angebot von praktischen Projekten, Praktika oder Lehrstellen kann wertvolle Erfahrungen in der realen Welt vermitteln und die Kluft zwischen Theorie und Praxis überbrücken.*

- **Lücke bei Netzwerken und Mentoren:** Es ist von entscheidender Bedeutung, die Teilnehmer:innen mit erfahrenen Mentor:innen, Fachleuten aus der Branche und unternehmerischen Netzwerken zusammenzubringen. Der fehlende Zugang zu Mentor:innen und Vernetzungsmöglichkeiten kann eine erhebliche Lücke darstellen, die *durch Beratung, Unterstützung und die Bereitstellung wertvoller Verbindungen geschlossen werden sollte.*
- **Zugang zu Finanzmitteln und Ressourcen:** Junge Unternehmer:innen stehen oft vor dem Problem, Zugang zu Finanzmitteln, Zuschüssen oder Ressourcen zu erhalten, um ihr digitales Unternehmen zu gründen und auszubauen. *Die Bereitstellung von Informationen, Beratung und Unterstützung bei der Navigation durch Finanzierungsoptionen und die Verbindung der Teilnehmer:innen mit relevanten Ressourcen ist entscheidend für die Überbrückung dieser Lücke.*
- **Bewusstsein für Markttrends und Technologien:** Das digitale Unternehmertum wird in hohem Maße von den sich rasch entwickelnden Markttrends und Technologien beeinflusst. Den Teilnehmer:innen fehlt möglicherweise das Bewusstsein für neue Trends, innovative Technologien oder neue Geschäftsmodelle. *Die Aktualität der Programminhalte und die Auseinandersetzung mit aktuellen Branchentrends können helfen, diese Lücke zu schließen.*

4. Ergebnisse der Fokusgruppen / Interviews

Die Fokusgruppen, die im Rahmen des DigEnYou-Projekts durchgeführt wurden, richteten sich an drei verschiedene Profile (junge Arbeitssuchende, Jugendarbeiter:innen/-ausbilder:innen, Inhaber:innen digitaler Unternehmen), so dass die Partnerschaft wertvolle Informationen über die Bedürfnisse junger Menschen sammeln konnte, die an der Gründung eines eigenen digitalen Unternehmens interessiert sind.

4.1. Profile der Teilnehmer

	Türkei	Griechenland	Österreich
Profil 1: Trainer:innen / Jugendarbeiter:innen	Langjährige Erfahrung mit nicht-formalen Ausbildungsmethoden und der Arbeit mit Jugendlichen (auch mit Jugendlichen aus benachteiligten Regionen)	3 Frauen und 4 Männer mit Erfahrung in der Arbeit mit Jugendlichen / angehenden Unternehmer:innen und EU-finanzierten Projekten	ein weiblicher und ein männlicher Berufsberater und Ausbilder, die mit angehenden Unternehmer:innen arbeiten
Profil 2: Junge Arbeitssuchende	Personen mit Erfahrung in der Freiwilligenarbeit (Studenten im letzten Studienjahr)	2 Frauen und ein Mann, die demnächst ihr Studium abschließen werden	6 Personen, die ihr eigenes digitales Unternehmen gründen möchten
Profil 3: Digitale Geschäftsinhaber	Produzent digitaler Inhalte – Mitarbeiter:innen der Abteilung Informationssysteme und -technologien,	eine weibliche und eine männliche Mitbegründer:in eines digitalen Unternehmens mit mehr als 2 Jahren	2 männliche und 1 weibliche Geschäftsführer:in im Digitalgeschäft

	E-Commerce und digitales Marketing - Digitale Unternehmer:innen	Erfahrung in diesem Bereich	
--	--	--------------------------------	--

4.2 Wichtigste Ergebnisse

Im Anschluss an die Untersuchung werden die wichtigsten Ergebnisse nachstehend in vier Kategorien zusammengefasst (Weiterbildungsbedarf, Schulungsthemen, Methoden und Werkzeuge, wahrgenommene Hindernisse), die nach allgemeinen und national anerkannten Kategorien geordnet sind und sich auch auf das jeweilige Teilnehmerprofil beziehen.

4.2.1. Höherer Qualifizierungsbedarf

Im Rahmen der Partnerschaft wurde folgender **gemeinsamer Qualifizierungsbedarf** festgestellt:

- Strategische Ziele setzen / Strategische Entscheidungsfindung
- Zielorientiertes Denken / Zielstrebigkeit - Eine Vision für die zukünftigen Ziele und die Ausrichtung des Unternehmens haben - Die notwendigen Schritte unternehmen, um diese Vision zu verwirklichen
- Digitales Marketing / Tools für digitales Marketing - bewährte Verfahren
- Erstellung digitaler Inhalte (Design und Benutzererfahrung/Benutzerschnittstellenwissen, Kundendienst und Erfahrungswerkzeuge) / Original- und Qualitätsinhalte
- Marketing-Strategien - Online-Marktdynamik/ Social-Media-Kompetenz - Branding - Digitalisierungsstrategien
- Informations- und Datenkompetenz (Sammeln, Verwalten und Speichern digitaler Daten) / Datenanalyse - Visualisierung und Interpretation von Daten - Datenbanksysteme / Codierung / Programmierung
- Analytisches Denken - Problemlösungsfähigkeiten / Kreativität bei der Problemlösung (Aufspüren von Bedürfnissen, Problemen und Lösungen in einem digitalen Umfeld / Nutzung digitaler Werkzeuge zur Vereinfachung oder Automatisierung von Prozessen)
- Externes Umfeld Anerkennung / Mit aktuellen Themen Schritt halten -

Kontinuierliches Lernen & Anpassungsfähigkeit/Flexibilität an das sich ständig verändernde digitale Umfeld

Weitere Qualifizierungserfordernisse, die von **mehr als einem** Partnerland/Teilnehmerprofil vorgeschlagen wurden, sind unter^{1,2} aufgeführt:

- Sprachkenntnisse / Sprachfertigkeiten (bezogen auf die englische Sprache) - TR Pr.1 & GR Pr.3
- Vertrautheit mit und Nutzung von fortgeschrittenen technologischen Werkzeugen und Plattformen, die für den Tätigkeitsbereich relevant sind (SEO/ERP/CRM) / Computerkenntnisse, Apps & UI-UX - GR Pr.1,2,3 & A Pr.1,3
- Datenschutz, Schutz und Sicherheit / Sicherheit in der digitalen Welt (Geräte-, Inhalts- und Datensicherheit, Verständnis der Umweltauswirkungen des Betriebs eines digitalen Unternehmens) / Rechte an geistigem Eigentum - GR Pr.1,2,3 & A Pr.1,3
- Kommunikationsfähigkeiten & Networking / Beziehungsaufbau / Teamarbeit, Kooperation & Zusammenarbeit / Zusammenarbeit in digitalen Räumen (effektive Kommunikation & Interaktion durch Technologie, digitale Präsenz, Identität, Reputationsmanagement, Management von Beschwerden & negativen Bewertungen, kosteneffiziente digitale Geschäftsstrategien) - GR & A Pr.1,2,3
- Anpassungsfähigkeit/Flexibilität - GR & A Pr.1
- Selbstmanagement / Selbstvertrauen / Selbstbewusstsein - GR Pr.1,2 & A Pr.1
- Organisation & Verwaltung (Rechnungswesen, Finanzen, Projekt- & Produktmanagement) / Projekt-/Prozessmanagement - GR Pr.2 & A Pr.1,2,3
- Unternehmergeist und Innovation / Neue Ideen aus verschiedenen Perspektiven entwickeln - A Pr.1 & TR Pr.2
- Finanzielle und wirtschaftliche Kenntnisse / Geschäfts- und Finanzkompetenz - GR Pr.3 & A Pr.1,3
- Initiative ergreifen - TR, GR Pr.2 & A Pr.1
- Ethisches Handeln (soziale Verantwortung, ethische Entscheidungen in Bezug

¹ Referenz nach Land: Türkei=TR, Griechenland=GR, Österreich=A

² Referenz nach Teilnehmerprofil: Profil 1=Pr.1, Profil 2=Pr.2, Profil 3=Pr.3

auf Datenschutz, Zugänglichkeit und ökologische Nachhaltigkeit) / Nachhaltigkeit und Fragen des digitalen Abfalls - A Pr.1,3 & GR Pr.3

- Kundenorientierung / Kundenverhalten verstehen - TR, A Pr.3

Schließlich gibt es einige auf **nationaler Ebene** anerkannte Qualifizierungsbedürfnisse, die im Folgenden nach Ländern geordnet aufgeführt sind:

Türkei

- Fähigkeiten zur Risikobereitschaft - Pr.1
- Erstellung eines Geschäftsplans - Pr.1
- Bewertung von Leistungen des Unternehmens - Pr.3

Griechenland

- Beharrlichkeit - Pr.1
- Emotionale Intelligenz - Pr.1
- Verständnis für das angebotene Produkt oder die Dienstleistung - Pr.3
- Vertrautheit mit den EntreComp-Kompetenzbereichen - Pr.3
- Erkennen von Marktbedürfnissen und Identifizierung geeigneter Instrumente und Lösungen - Pr.3
- Outsourcing-Praktiken und wie man sie effektiv nutzt - Pr.3

Österreich

- Design & Bildbearbeitungssoftware - Pr.3
- Kenntnisse in Grafikdesign und die Fähigkeit, visuell zu kommunizieren - Pr.3
- Webentwicklung & Design / Mobile App-Entwicklung (Mobile-first Design, Barrierefreiheit und Leistungsoptimierung) - Pr.1,2,3
- E-Commerce-Kenntnisse / Verständnis von E-Commerce-Plattformen und - Prozessen - Pr.1,3
- Vertrautheit mit Content-Management-Systemen (CMS) wie WordPress oder Shopify - Pr.3
- Forschung und Informationsbeschaffung - Pr.1
- Zeitmanagement - Pr.1
- Führungsqualitäten - Pr.1
- Kreativität / Designästhetik - Pr.1,3

- Neugierde - Pr.1
- Mobilisierung von Ressourcen - Pr.1
- Lernen durch Erfahrung - Pr.1

4.2.2. Ausbildungsthemen

Nach der Fokusgruppe/dem Interview wurden die folgenden **Themen** als potenzielle **Schulungsthemen häufig** genannt:

- Erstellung von Geschäftsplänen / Geschäftsmodellen - TR, GR, A
- Strategische Zielsetzung / Strategisches Denken & Visionen - TR, GR
- Innovation / Innovationsmanagement - TR, A
- Kreativität - TR, A
- Führungsqualitäten - TR, GR
- Verwaltung der Humanressourcen - TR, A
- Projekt-/Produktmanagement - TR, GR, A
- Identifizierung von Möglichkeiten/Bedürfnissen / Entwurf und Umsetzung entsprechender Lösungen / Problemlösung und Entscheidungsfindung / Finanzierungsmöglichkeiten - TR, GR, A
- Flexibilität / Anpassungsfähigkeit & Resilienzaufbau - TR, GR, A
- Digitales Marketing (Social Media Marketing, SEO, Pay-per-Click-Werbung, Content Marketing, E-Mail-Marketing) / Digitale Marketingstrategien / Erstellung von digitalen Produkten - TR, GR, A
- Technologische Tools (Kenntnisse über spezifische Tools und Plattformen, die für das digitale Unternehmertum relevant sind: Datenanalysetools, Projektmanagement-Software, Plattformen für die Website-Entwicklung und Grafikdesign-Tools) / Web-Entwicklungskenntnisse (Erstellung und Pflege von Websites, HTML, CSS, Content-Management-Systeme) / E-Commerce / SEO / Präsentationstechnik - TR , GR, A
- Datenkompetenz / Datenvisualisierung und -interpretation (Datenanalysetechniken, Datenvisualisierungstools und wie man Daten effektiv interpretiert und präsentiert, um Geschäftsentscheidungen zu treffen) / Datenbanken / Programmierung - TR , GR, A
- Grundlagen der Unternehmensführung & Marketing (Finanzmanagement, Nachhaltigkeit, Organisation, Personalmanagement, rechtliche

- Rahmenbedingungen, Rechnungswesen, Lohn- und Gehaltsabrechnung) / Finanzmanagement (Rechnungswesen, Budgetierung, Finanzplanung) / Corporate Governance (Grundkenntnisse) / Ressourcenplanung - TR, GR, A
- Marktforschungstechniken (Analyse, Zielgruppen, Wettbewerbsanalyse) - GR, A
 - Kommunikation & Teamarbeit / Teamdynamik - GR, A
 - Ethische Erwägungen in der Technologie / Nachhaltigkeit / Nachhaltige Produktion - GR, A

Zusätzlich zu den oben genannten Themen gibt es einige **weitere**, auf nationaler Ebene anerkannte **Ausbildungsthemen**:

Türkei

- Risikokompetenz / Risikomanagement
- Bestimmung

Griechenland

- Konfliktmanagement und Verhandlung

Österreich

- Vertrieb und Marketing
- Cybersecurity / IT-Sicherheit / Datenschutz
- Unternehmerische Denkweise
- Enthusiasmus und Begeisterung für eine Idee
- Fachkenntnisse in Web- und Grafikdesign (Website und digitale Assets) / Webentwicklung / Erstellung technischer Konzepte
- Rechtliche Aspekte und Sicherheit für digitale Produkte-Dienste / Wirtschaftsrecht
- Qualitätsmanagement
- Planung & Tools
- Einführung in KI
- Analytisches Denken
- Selbstverwaltung

4.2.3. Methoden und Werkzeuge

Die für die Entwicklung des DigEnYou-Lehrplans zu verwendenden Methoden lassen sich in der einfachen Forderung zusammenfassen, dass die Kurse **interaktiver** sein und **nicht-formale Lernmethoden verwenden sollten**. Die Teilnehmer:innen der Fokusgruppen in allen Ländern äußerten ein starkes Interesse am Präsenzunterricht im Vergleich zum Fernunterricht, da dieser effektiver, attraktiver und Lerner orientierter ist. Sie erwähnten auch, dass sie gerne einen Kompromiss mit dem **hybriden** Modell eingehen würden, was die **Zugänglichkeit und Flexibilität** des Ausbildungsprogramms betrifft, da sie auf diese Weise die Vorteile jeder Technik erhalten und die negativen Aspekte vermeiden können. Ein weiterer Grund, warum die hybride Lernmethode vorzuziehen ist, der von Ausbilder:innen und Jugendbetreuer:innen hervorgehoben wurde, ist die Tatsache, dass durch die **Kombination von Online-Lernen und persönlichen Treffen** das Lernen **erfahrungsorientiert** wird. Das bedeutet, dass die Lernenden die positiven Auswirkungen von Vor-Ort-Schulungen erleben, wie z. B. die **Interaktion zwischen den Teilnehmer:innen**, die **aktive Teilnahme** und die **Möglichkeit zur Vernetzung**.

Was die zu verwendenden Lehrmittel betrifft, so wurde das starke Bedürfnis geäußert, dass die **Lehrmittel den Zielen der Ausbildung und den Bedürfnissen der Auszubildenden entsprechen**, was bedeutet, dass bei der Gestaltung des Lehrmaterials besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden sollte. Die jungen Arbeitssuchenden wünschen sich **Lernmaterialien in verschiedenen Formaten**, wie z. B. Präsentationen mit Videos, Animationen, Zeichnungen und Tabellen, die **ihre Aufmerksamkeit wecken**, während sie mehr **praktische Erfahrungen** den rein theoretischen Ansätzen vorziehen würden. Ein weiteres nützliches Instrument ist das **Online-Whiteboard**, da es die **Zusammenarbeit** und **kreative Ideenentwicklung** unter den Teilnehmer:innen eines Schulungsprogramms ermöglicht. Weitere beliebte Vorschläge waren **Gamification** und **Flipped Classroom**, da sie die Lernerfahrung verbessern, indem sie das Lernen unterhaltsam und interaktiv gestalten. **Fallstudien, praktische Workshops und Simulationen, Microlearning, Quizspiele** und **Teamarbeitsprojekte, die eine Präsentation erfordern**, wurden ebenfalls vorgeschlagen, um die Entscheidungsfindung und

Problemlösung zu üben und den Lerntransfer zu fördern. Gleichzeitig kann die Einbeziehung von **praktischen Anwendungen** und **Beispielen aus der realen Welt** nützlich sein, um die Teilnehmer:innen auf die Berufswelt vorzubereiten. Die **Teilnahme an Wettbewerben** (z. B. Hackathons, Pitching-Wettbewerbe) wurde als eine Möglichkeit genannt, die Lernenden stärker in die Aktivitäten einzubinden und ihr Selbstvertrauen zu stärken. Eine Möglichkeit, die Menschen zu inspirieren und ihnen die Möglichkeit zu geben, sich aktiv an den Lernaktivitäten zu beteiligen, besteht darin, **Gastredner:innen** einzuladen, **gemeinsame Projekte** oder **Besuche vor Ort bzw. in der Industrie** zu organisieren. **Mentoring-Sitzungen** und **Networking-Möglichkeiten** im Lehrplan bieten jungen Unternehmer:innen Unterstützung, Anleitung und wertvolle Kontakte, so dass sie ihren Weg aus eigener Kraft beginnen können. Schließlich wurde die Einbeziehung von **Feedback- und Reflexionsphasen** als eine hervorragende Möglichkeit genannt, den Lernfortschritt zu überprüfen und das Selbstvertrauen der jungen Menschen zu stärken.

4.2.4. Wahrgenommene Hindernisse

Hinsichtlich der wahrgenommenen Hindernisse äußerten sich die Teilnehmer:innen der Fokusgruppe besorgt über **fehlende finanzielle Mittel/finanzielle Instabilität**, mangelnde **Berufserfahrung**, **Angst vor dem Scheitern** und sogar **unzureichendes Coaching** und **Unterstützung**. In diesem Zusammenhang sollte auch der **Mangel an relevanten Fähigkeiten bei** der Erstellung von Schulungsmaterial für Jungunternehmer:innen sorgfältig berücksichtigt werden. Darüber hinaus wurden **Herausforderungen aufgrund des länderspezifischen Kontextes** für Unternehmensgründungen / **komplexe rechtliche und administrative Anforderungen** als ein Anliegen junger Arbeitssuchender in Griechenland und Österreich genannt. Auch gibt es besondere **soziale Erwartungen und Druck** für bestimmte Bevölkerungsgruppen, die es ihnen möglicherweise nicht erlauben, ihre eigene unternehmerische Initiative zu entwickeln (Randgruppen). Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, dass es jungen Menschen **an technischen Fähigkeiten oder Erfahrungen** im Unternehmenssektor mangelt.

Es wurden auch persönliche und interne Hindernisse genannt, wie z. B. **Aufschieben** und **Nichtumsetzung von Ideen** aus persönlichen Gründen und Selbstzweifeln (z. B. wenn jemand glaubt, keine bahnbrechende Idee zu haben). Es wurde auch

beobachtet, dass junge Menschen oft dazu neigen, ein **stagnierendes Verhalten zu** imitieren und eine Art **Widerstand gegen Veränderungen zu** zeigen, weshalb sie es vermeiden, ihre eigene einzigartige Idee zu verfolgen.

Darüber hinaus müssen potenzielle Jungunternehmer:innen ein zusätzliches Hindernis überwinden, nämlich den **mangelnden Zugang zu Ressourcen und Unterstützungsnetzen**, da sie möglicherweise einfach keinen Kontakt zu Personen mit entsprechenden Profilen haben. Eine weitere Schwierigkeit bei der Ausbildung junger und angehender Unternehmer:innen besteht darin, dass ihnen möglicherweise das **Bewusstsein für neue Trends, innovative Technologien oder neue Geschäftsmodelle fehlt**. Die Aktualität der Programminhalte und die Auseinandersetzung mit aktuellen Branchentrends können dazu beitragen, diese Lücke zu schließen und ihre Ideen voranzubringen.

Als Möglichkeiten zur Überwindung dieser Hindernisse wurden von den Ausbilder:innen/Jugendbetreuer:innen die **Befähigung** und das **Selbstbewusstsein** hervorgehoben, um den jungen Unternehmer:innen zu helfen, Chancen zu verfolgen und ihre Ideen den richtigen Leuten mitzuteilen. Auch die **Vernetzung** kann den Zugang zu finanziellen Ressourcen und Finanzierungsmöglichkeiten auf nationaler oder europäischer Ebene ermöglichen. Speziell im unternehmerischen Bereich betonten einige digitale Unternehmer:innen, dass ein **Coaching** unerlässlich ist, da es viele Persönlichkeitstypen oder soziale Umstände gibt, die jemanden davon abhalten können, eine sehr innovative Idee zu entwickeln. *Manchmal reicht es schon aus, nicht in der richtigen Umgebung zu sein, um eine Idee nicht zu erkennen und zu verfolgen.* Durch die Schaffung eines **positiven und unterstützenden Umfelds werden** junge Unternehmer:innen selbstbewusster und sind bereit, sich allen Schwierigkeiten zu stellen, die ihnen auf dem Weg zur Gründung ihres eigenen Unternehmens und zur Verwirklichung ihrer unternehmerischen Ambitionen begegnen können.

5. Definition von digitalen, unternehmerischen und transversalen Fähigkeiten für den DigEnYou-Lehrplan

5.1 Digitale Fertigkeiten

	<u>ANZUSTREBENDE QUALIFIKATION</u>	<u>DETAILS & ERKLÄRUNG</u>
T Ü R K E I	1. Ihr Markenimage zu pflegen	Die Kund:innen für die eigenen Produkte/Dienstleistungen positiv zu stimmen
G R I E C H E N L A N D	2. Digitales Marketing Wissen 3. Kenntnisse im Umgang mit digitalen Werkzeugen, Plattformen (Computeranwendungen & UI-UX) & User Experience 4. Datenkompetenz und Datenmanagement 5. Sensibilisierung für Sicherheitsfragen und Sicherheit in der digitalen Welt 6. Kenntnis der Dynamik des Online-Marktes 7. Grundlegendes Verständnis von Datenschutz und Rechten des geistigen Eigentums	<p><u>Digitales Marketing:</u> Verständnis für digitale Marketingstrategien und -taktiken wie Social Media Marketing, SEO, Content Marketing und E-Mail-Marketing</p> <p><u>Technologische Werkzeuge:</u> Erlernen und Nutzen spezifischer Tools und Plattformen, die für das digitale Unternehmertum relevant sind, wie z. B. Datenanalyse- und Visualisierungstools, Projektmanagement-Software, Plattformen zur Website-Entwicklung und Grafikdesign-Tools</p>

	8. Sensibilisierung für Nachhaltigkeit und digitale Abfallproblematik	
Ö S T E R R E I C H	9. Digitale Marketing-Strategien 10. Web-Entwicklung	Erstellung und Pflege von Websites, HTML, CSS, Content-Management-Systeme
	11. Technische Konzepte	Für digitale Produkte oder Dienstleistungen
	12. Erstellung digitaler Inhalte	Engagiert und relevant
	13. Datenanalyse	Sammen und Analysieren von Geschäftsdaten
	14. Elektronischer Handel	Verständnis von Online-Verkaufsprozessen, Zahlungssystemen und Kundenbindung im digitalen Handel
	15. IT-Sicherheit & Cybersecurity	Bewusstsein für die Bedeutung der Datensicherheit & Verständnis für Datenschutz- und Cybersicherheitsmaßnahmen
	16. Social Media Marketing	Nutzung von Social-Media-Plattformen für Marketingzwecke

5.2 Unternehmerische/überfachliche Fähigkeiten

Im Allgemeinen wurde der Schwerpunkt auf die Entwicklung und den Erwerb von **Soft Skills** gelegt, da diese schwieriger zu lehren und zu vermitteln sind und in vielen Fällen in Lehrplänen, die sich mit digitalem Unternehmertum befassen, fehlen. Darüber hinaus sind lebenslanges Lernen, das Verfolgen von Branchentrends und die ständige Anpassung an den technologischen Fortschritt entscheidende Elemente für den langfristigen Erfolg.

<p>T Ü R K E I</p>	<p>1. Zieldefinition</p> <p>2. Aufbau eines nachhaltigen Geschäftsmodells</p> <p>3. Entwicklung von Strategien zur Schaffung von Mehrwert</p> <p>4. Innovation vorantreiben</p> <p>5. Wachstum durch Partnerschaften unterstützen</p>	<ul style="list-style-type: none"> □ Erfolg sein im digitalen Unternehmertum □ Ein/e einzigartiges, wertvolles, nachhaltiges Produkt/Dienstleistung anbieten □ Um den Anforderungen der Kund:innen gerecht zu werden □ Durch den Einsatz neuer Technologien besser auf die Bedürfnisse ihrer Kund:innen eingehen <ul style="list-style-type: none"> □ Durch den Aufbau langfristiger Partnerschaften
<p>G R I E C H E N L A N D</p>	<p>6. Effektive Kommunikation und Zusammenarbeit</p> <p>7. Sensibilisierung für die Bedürfnisse des Marktes und Identifizierung geeigneter Instrumente und Lösungen</p> <p>8. Finanzielle und wirtschaftliche Grundkenntnisse</p> <p>9. Konfliktmanagement</p> <p>10. Outsourcing-Praktiken und effektive Nutzung</p> <p>11. EntreComp-Kompetenzen (Erkennen von Chancen, Kreativität, Vision, Bewertung von Ideen,</p>	<p><u>Kommunikation und Teamarbeit:</u> Die Bedeutung einer effektiven Kommunikation und Zusammenarbeit in einem digitalen unternehmerischen Umfeld wird betont.</p> <p><u>Strategisches Denken:</u> In beiden Profilen wird auf die Notwendigkeit strategischer Denkfähigkeiten hingewiesen, um Chancen zu erkennen, sich die Zukunft vorzustellen und geeignete Lösungen zu entwickeln.</p> <p><u>Zielsetzung und Planung:</u> Beide Profile betonen die Bedeutung der Zielsetzung, der Erstellung von Aktionsplänen und der Verfolgung des Fortschritts bei der Erreichung der Unternehmensziele.</p> <p><u>Ethische Überlegungen zu Technologie und Nachhaltigkeit:</u> Vertiefung des Verständnisses</p>

	Selbstbewusstsein, Initiative, Lernen durch Erfahrung und Teamarbeit)	für ethische Fragen und Überlegungen zur Nachhaltigkeit im Kontext des digitalen Unternehmertums.
Ö S T E R R E I C H	12. Kommunikation und Zusammenarbeit	☐ Effiziente Kommunikation mit Kund:innen, Mitarbeiter:innen und Partner:innen sowie Zusammenarbeit in interdisziplinären Teams
	13. Problemlösung und Entscheidungsfindung	☐ Analytische Fähigkeiten zur Ermittlung von Problemen, alternativen Lösungen und fundierten Entscheidungen
	14. Kreativität und Innovation	☐ Generierung innovativer Ideen und Entwicklung kreativer Lösungen
	15 Flexibilität und Anpassungsfähigkeit	☐ Bereitschaft zur Anpassung an die sich wandelnden Anforderungen des digitalen Marktes
	16. Unternehmerische Denkweise	☐ Entwicklung von Mut, Risikobereitschaft, Ausdauer und einer proaktiven Haltung gegenüber Herausforderungen und Chancen
	17. Enthusiasmus und Begeisterung für eine Idee	☐ Leidenschaft und Motivation für das digitale Unternehmen kultivieren
	18. Teamarbeit	☐ Effizientes Arbeiten im Rahmen eines Teams

Zusätzliche Business Skills (vom österreichischen Partner separat angemerkt)

1. Geschäftsmodelle	☐ Verständnis verschiedener Geschäftsmodelle und ihrer Anwendung
2. Marktforschung	☐ Analyse des Marktes, Ermittlung der Zielgruppen und Durchführung von Wettbewerbsanalysen
3. Vertrieb & Marketing	☐ Marketingstrategien, Kundenakquise und Verkaufskompetenz
4. Organisatorisches Management	☐ Grundlagen der Organisation, des Personalmanagements und des rechtlichen Rahmens
5. Finanzverwaltung	☐ Rechnungslegungsgrundsätze, Budgetierung und Finanzplanung
6. Wissen über Finanzierungsmöglichkeiten	☐ Erkundung von Finanzierungsmöglichkeiten für die Unternehmensentwicklung

6. Schlussfolgerung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sowohl die Sekundärforschung als auch die Ergebnisse der Fokusgruppen/Interviews sehr aufschlussreich für die Partnerschaft waren, da sie uns geholfen haben zu verstehen, wie ein effizienter Lehrplan für unsere Zielgruppe zum Thema digitales Unternehmertum aussehen könnte.

Schlüsselbereiche für die Weiterqualifizierung

- Digitale Schlüsselkompetenzen
- Wesentliche unternehmerische / transversale Fähigkeiten
- Kommunikationsfähigkeiten
- Marktkenntnis und Geschäftssinn

Aufgrund der oben erwähnten Fertigkeiten/Ausbildungsthemen sollte der **DigEnYou-Lehrplan** mindestens vier verschiedene Segmente umfassen:

- 1) Ein **technischer Aspekt**, der sich mehr auf digitales Marketing und die

Bereitstellung von technologischen Werkzeugen konzentriert, da die Teilnehmer:innen der Fokusgruppe betonten, wie wichtig es ist, sowohl digitale Marketingstrategien und -taktiken als auch Plattformen für digitales Unternehmertum zu verstehen.

- 2) Ein **detaillierterer Aspekt der Soft Skills** soll folgende Punkte umfassen: Fragen der Kommunikation und der Teamarbeit, des strategischen Denkens, um Chancen zu erkennen und die Zukunft zu visualisieren, der Zielsetzung und Planung, um effektive Aktionspläne zu erstellen und den Fortschritt zu messen, sowie ethische Überlegungen zu Technologie- und Nachhaltigkeitsfragen. In diesem Zusammenhang sind auch Kreativität und Innovation wichtig, ebenso wie die Förderung der Leidenschaft für die digitale Geschäftswelt.
- 3) **Schulungsthemen** wie Konfliktmanagement & Verhandlung und Führung & Resilienzaufbau. Outsourcing wurde als ein Schulungsthema neben anderen Praktiken vorgeschlagen, die für das Wachstum eines digital orientierten Unternehmens von großem Nutzen sein können. Finanzmanagement, Marktforschung und Wissen über die Nutzung von Finanzierungsmöglichkeiten wurden ebenfalls als zentrale Schulungsthemen vorgeschlagen.
- 4) Zur Überprüfung der Fortschritte und zur Stärkung des Selbstbewusstseins sollten Feedback-Sitzungen sowie **Sitzungen zur Erkennung eigener Entwicklungspotentiale** vorgesehen werden.

Außerdem sollte der DigEnYou-Lehrplan einen **Blended-Learning Ansatz verfolgen**, der Fernunterricht mit interaktiven Sitzungen und praktischen Übungen verbindet. Im Rahmen der Analyse der Fokusgruppen und der Sammlung bewährter Praktiken wurde hervorgehoben, dass der Lehrplan interaktive Sitzungen mit Diskussionen, praktischen Übungen (Simulationen, Rollenspiele usw.), Fallstudien, Gruppenarbeiten und Präsentationen der Lernenden beinhalten sollte. Darüber hinaus kann das "flipped classroom-Konzept" eine interessante Methode sein, die zum besseren Verständnis der Themen eingesetzt werden kann.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Ergebnisse des hier vorliegenden Berichts sehr ergiebig waren und wichtige Aspekte für die Entwicklung eines

effektiven Schulungsprogramms hervorgehoben hat. Durch die Berücksichtigung der oben genannten Bedürfnisse und Vorschläge kann das DigEnYou-Schulungsprogramm angehende Unternehmer:innen befähigen, sich in der digitalen Landschaft zurechtzufinden und in ihren unternehmerischen Bestrebungen erfolgreich zu sein.

7. ANHÄNGE

ANHANG I WP2-Bericht Türkei (EN)

ANHANG II WP2-Bericht Griechenland (EN)

ANHANG III WP2 Bericht Österreich (EN)