**3+3. LOGICAL FRAMEWORK MATRIX – LFM**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Wider Objective:**  *What is the overall broader objective, to which the project will contribute?*   * Unapređenje kontinuiranog obrazovanja i profesionalnog razvoja kroz pružanje fleksibilnih, prilagođenih i pristupačnih obrazovnih mogućnosti * Omogućavanje većem broju ljudi da steknu nove veštine i znanja, povećaju zapošljivost I prilagode se brzo promenljivim tržištima rada. | *Indicators of progress:* *What are the key indicators related to the wider objective?*   * Procenat završenih programa: Merenje procenata polaznika koji uspešno završe obrazovni program može pokazati efikasnost programa i nivo angažovanosti polaznika.   Ocena zadovoljstva polaznika: Ankete ili evaluacije koje merenje zadovoljstva polaznika programima i kursevima pružaju uvid u kvalitet i relevantnost obrazovnih sadržaja.  Priznanje programa od strane industrije: Ako programi obrazovanja imaju priznanje ili podršku od strane relevantnih industrijskih udruženja ili kompanija, to može biti indikator njihove relevantnosti i kvaliteta.   * Stopa zaposlenosti polaznika: Praćenje stope zaposlenosti polaznika nakon završetka programa obrazovanja može ukazati na uspeh u povećanju zapošljivosti.Povećanje plate: Merenje povećanja plate polaznika nakon sticanja novih veština i znanja može biti ključni pokazatelj uspeha programa obrazovanja u prilagodbi tržištima rada. | How indicators will be measured: *What are the sources of information on these indicators?* |  |
| **Specific Project Objective/s:**  *What are the specific objectives, which the project shall achieve?*   * Osiguranje interaktivnih i praktičnih kurseva zasnovanih na najnovijim istraživanjima i tehnologijama. * Razvijanje online platforme koja omogućava studentima da pristupe kursevima sa bilo koje lokacije. * Kontinuirano unapređenje programa na osnovu prikupljenih podataka i povratnih informacija od učesnika.   Poseta univerzitetima koji vec koriste kratke kurseve iz oblasti vezanih za Block change,WEB strim,Pametni ugovori i vestacka inteligencija; | Indicators of progress: *What are the quantitative and qualitative indicators showing whether and to what extent the project’s specific objectives are achieved?* | **How indicators will be measured:**  *What are the sources of information that exist and can be collected? What are the methods required to get this information?* | **Assumptions & risks:**  *What are the factors and conditions not under the direct control of the project, which are necessary to achieve these objectives? What risks have to be considered?* |
| **Outputs (tangible) and Outcomes (intangible):**   * *Please provide the list of concrete DELIVERABLES - outputs/outcomes (****grouped in Workpackages)****, leading to the specific objective/s.:* * **WP.1 Poseta univerzitetima koji koriste kratke kurseve** * 1.1 Univerzitet Singidunum * 1.2 Univerzitet Metropolitan * 1.3 Univerzitet Union * 1.4 Kampster(online platforma) * **WP.2 Osnove Blokčejna i Blok Promene** * 2.1 Uvod u koncept blokčejna i blok promene. * 2.2 Objasniti tehnološke osnove, kao što su decentralizacija, distribuirana knjiga transakcija i kriptografija. * 2.3 Razmatranje primena blokčejna izvan kriptovaluta, uključujući pametne ugovore, decentralizovane aplikacije (DApps) i tokenizaciju. * **WP.3 Razvoj Pametnih Ugovora** * 3.1 Detaljan pregled pametnih ugovora i njihove funkcije. * 3.2 Učenje programiranja pametnih ugovora koristeći popularne platforme kao što su Ethereum, Solidity i Truffle. * 3.3 Demonstracija izrade jednostavnih pametnih ugovora za različite upotrebe, poput upravljanja digitalnim sredstvima ili automatizacije poslovnih procesa. * **WP.4 Web 3.0 Tehnologije** * 4.1 Pregled evolucije weba od statičkih stranica (Web 1.0) do dinamičnih aplikacija (Web 2.0) i budućnosti weba (Web 3.0). * 4.2 Razmatranje tehnologija koje čine Web 3.0, kao što su decentralizovane platforme, IPFS (InterPlanetary File System), peer-to-peer mreže i decentralizovani identitet. * **WP.5 Primene Veštačke Inteligencije** * 5.1 Prikaz različitih primena veštačke inteligencije, uključujući mašinsko učenje, duboko učenje, obradu prirodnog jezika, analizu podataka, itd. * 5.2 Učenje osnovnih algoritama i tehnika veštačke inteligencije, kao i alata i platformi za implementaciju AI aplikacija. * Praktične vežbe za razvoj i implementaciju AI rešenja u realnim scenarijima, kao što su predikcija, klasifikacija, segmentacija, itd. * **WP.6 Mreženje i Diskusije** * 6.1 Organizovanje panela, diskusija i radionica sa stručnjacima iz industrije, istraživačkim centrima i drugim relevantnim organizacijama. * 6.2 Omogućavanje učesnicima da se povežu, razmene iskustva i ideje, kao i da postavljaju pitanja i diskutuju o aktuelnim temama i trendovima. | **Indicators of progress:**  *What are the indicators to measure whether and to what extent the project achieves the envisaged results and effects?* | **How indicators will be measured:**  *What are the sources of information on these indicators?* | **Assumptions & risks:**  *What external factors and conditions must be realised to obtain the expected outcomes and results on schedule?* |
| **Activities:**  *What are the key activities to be carried out (****grouped in Workpackages)*** *and in what sequence in order to produce the expected results?*   * **WP.1.** * 1.1.1 Bitan deo ovih programa su praktične vežbe i projekti koji omogućavaju studentima da primene svoje teorijsko znanje u stvarnim situacijama. To može uključivati rad sa simuliranim ili stvarnim podacima, rad na projektima sa stvarnim klijentima iz industrije, upotrebu specijalizovanih alata i tehnologija, kao i rad u timovima na rešavanju konkretnih problema. Univerzitet Singidunum može pozvati stručnjake iz industrije da budu gostujući predavači na ovim programima. To omogućava studentima da čuju direktne primere iz prakse, dobiju uvid u aktuelne trendove i izazove u industriji i uspostave kontakte za buduće profesionalne prilike.Univerzitet može sarađivati sa kompanijama iz fintech sektora kako bi studentima pružio mogućnosti za stažiranje i praksu tokom studija. Takođe, može organizovati sajmove zapošljavanja ili mrežne događaje na kojima se studenti mogu povezati sa potencijalnim poslodavcima. * 1.1.2. Studenti imaju priliku da uče o programiranju pametnih ugovora kroz kurseve koji se fokusiraju na jezik kao što je Solidity (za Ethereum platformu) ili druge jezike koji se koriste za pametne ugovore na drugim blockchain platformama.MetLab inicijativa verovatno organizuje radionice i praktične vežbe gde studenti mogu primeniti svoje znanje iz blockchain tehnologije i pametnih ugovora na konkretnim projektnim zadacima. Ovo uključuje razvoj, testiranje i implementaciju pametnih ugovora u simuliranim ili stvarnim okruženjima. MetLab inicijativa može imati partnerstva sa kompanijama iz fintech sektora i drugim industrijama koje koriste blockchain tehnologiju. Ovo može uključivati prakse, projekte u saradnji sa kompanijama ili mogućnosti za zapošljavanje nakon završetka programa. * 1.1.3 Pored formalnih programa, Univerzitet Union nudi i sertifikacione kurseve iz oblasti blockchain tehnologije i pametnih ugovora. Ovi kursevi su često fokusirani na konkretne veštine i tehnologije, pružajući studentima mogućnost da steknu sertifikate koji su relevantni za industriju.Aktivnosti praktičnih vežbi i projekata su deo programa, gde studenti imaju priliku da primene svoje znanje iz blockchain tehnologije i pametnih ugovora na stvarnim projektima i scenarijima. Univerzitet Union može imati saradnju sa kompanijama iz IT sektora i fintech industrije kako bi omogućio studentima pristup stvarnim projektima, mentorstvo od strane stručnjaka iz industrije i mogućnosti za prakse ili zapošljavanje. * 1.1.4 Pored osnovnih kurseva, Kampster takođe nudi napredne kurseve koji se bave složenijim konceptima i tehnologijama u web razvoju. To može uključivati dublje razumevanje CSS-a, napredne tehnike JavaScripta, upotrebu okvira kao što su Bootstrap i jQuery na naprednijem nivou, kao i druge napredne teme. Kursevi na Kampsteru često uključuju online video lekcije koje vam omogućuju da pratite instrukcije i demonstracije u realnom vremenu. Ovo je efikasan način učenja, posebno za vizuelne učenike. Kampster može imati i online zajednicu studenata i instruktora gde možete postavljati pitanja, deliti iskustva i dobiti podršku tokom učenja.   **WP.2.**   * 1.2.1. Izbor literature, članaka, udžbenika, online resursa i drugih materijala koji će podržati svaku temu.Activity * 1.2.2. Uključivanje relevantnih resursa koji će studentima omogućiti dalje istraživanje i produbljivanje znanja. * 1.2.3. Uključivanje dodatnih informacija kao što su pravila kursa, politika o plagijarizmu, kontakt informacije za dodatnu podršku i resurse, itd. * **WP.3.** * 1.3.1. Organizovanje radionica i grupnih radova koji podstiču saradnju, timski rad i kreativno rešavanje problema. * 1.3.2. Prikupljanje povratnih informacija od studenata kako bi se identifikovale snage, slabosti i prilike za unapređenje praktičnih aktivnosti. * **WP.4.** * 2.1.2 Definisanje funkcionalnih i tehničkih zahteva koje LMS platforma treba da ispuni. * Activity 4.2 Delivery of consulting services of partner institution according to individual needs * **WP.5.** * **WP. 6.** * **WP.7.** * **WP.8.** * **WP.9.** | *Inputs:* *What inputs are required to implement these activities, e.g. staff time, equipment, mobilities, publications etc.?*   * Staff costs: 372,550 * Travel costs: 112,010 * Costs of stay: 256,890 * Equipment: 154,550 * Subcontracting: 36.000,00 * Co-financing: 94.166,00 |  | **Assumptions, risks and pre-conditions:**  *What pre-conditions are required before the project starts? What conditions outside the project’s direct control have to be present for the implementation of the planned activities?* |