



TEASER

Teacher as Avatar

Strateški vodnik za odločevalce

Vsebina

I. Uvod in strateški kontekst	3
1.1 Poslanstvo projekta TEASER.....	3
1.2 Strateški pomen in evropska usmeritev	3
1.3 Občutek nujnosti.....	3
1.4 Klasifikacija v življenjskem ciklu tehnologije	3
1.5 Cilj strateškega vodnika	4
II. Analiza statusa quo in potreb (Status Ante)	4
2.1 Metodologija ocenjevanja potreb	4
2.2 Ključne ugotovitve analize takšnega, kot je (status ante).....	4
2.3 "Izobraževalna vprašanja" kot rezultat sinteze.....	5
2.4 Etične in pravne zahteve	5
III. Preverjanje osnov in tehnologije	5
3.1 Opredelitev fokusnih tehnologij.....	5
3.2 Sistematika avatarjev: strateške odločitve	6
3.3 Preverjanje infrastrukture in orodij.....	6
3.4 Strateška klasifikacija: Gartnerjev cikel navdušenja	6
IV. Izvajanje strateškega dialoga	7
4.1 Cilji in akterji dialoga	7
4.2 Struktura dialoga (faze upravljaljskega načrta)	7
4.3 Ključna vprašanja za strateški dialog	7
V. Izvedbeni okvir in viri	8
5.1 Fazni model in časovni okvir	8
5.2 Kadrovski in vloge	8
5.3 Proračun in stroškovna učinkovitost	8
5.4 Tehnološka infrastruktura	9
VI. Etične in pravne ograje	9
6.1 Varstvo podatkov in skladnost z GDPR.....	9
6.2 Obveznost transparentnosti in označevanja	9
6.3 Spopadanje s halucinacijami in pristranskostmi umetne inteligence	10
6.4 Kodeksi ravnanja	10
6.5 Ohranjanje človeške agencije.....	10
VII. Načrt upravljanja (pot izvajanja)	11
7.1 Faza 1: Priprava in analiza potreb	11
7.2 Faza 2: Razvoj in načrtovanje	11
7.3 Faza 3: Pilotiranje, usposabljanje in optimizacija	11
7.4 Faza 4: Popolna izvedba in pregled	11

I. Uvod in strateški kontekst

Umetna inteligenca (UI) in avatarji hitro prodirajo v svet dela in različnih industrij. Zato je strateška nuja, da se izobraževalne in usposabljalne ustanove (VET) proaktivno prilagajajo tem tehnološkim razvojem, da bi ustrezno pripravile pripravnike na potrebe prihodnjega trga dela. Ta vodič služi kot navigacijska pomoč za **vodstveno osebje (direktorje, vodje oddelkov)**, da strateško spremlja proces digitalne preobrazbe v svojih organizacijah in ga trajnostno utrdi.

1.1 Poslanstvo projekta TEASER

Projekt Erasmus+ TEASER ("Učitelj kot avatar v poklicnem izobraževanju in usposabljanju") si prizadeva podpreti osebje v poklicnem izobraževanju in usposabljanju – zlasti v **sektorjih kemije, biologije, IT in mehatronike** – pri pridobivanju in razvoju digitalnih veščin. Poudarek je na **učno usmerjeni, varni in učinkoviti uporabi** AI klepetalnih robotov in avatarjev v praktičnem usposabljanju.

1.2 Strateški pomen in evropska usmeritev

Uvedba teh tehnologij ni osamljen proces, temveč je tesno povezana s političnimi cilji na evropski ravni:

- **Akcijski načrt EU za digitalno izobraževanje (2021–2027):** TEASER neposredno podpira **ukrepe 5, 6 in 8**, ki pozivajo k digitalni preobrazbi izobraževalnih ustanov, etični uporabi umetne inteligence in posodobitvi okvirov digitalnih kompetenc.
- **Izogibanje "Turingovi pasti":** Temeljno načelo strategije je **pristop, osredotočen na človeka**. Tehnologija ni videna kot nadomestilo za učitelje, temveč kot orodje, ki povečuje človeško strokovnost, zmanjšuje administrativne naloge in tako ustvarja več prostora za socialno interakcijo in individualni razvoj.

1.3 Občutek nujnosti

Ocene potreb so pokazale, da brez ciljno usmerjene intervencije izobraževalne ustanove tvegajo, da tehnološko zaostajajo za industrijo, kar bi zmanjšalo njihovo privlačnost za učence in podjetja. Čeprav mnogi trenerji prepoznavajo potencial umetne inteligence (npr. za povečanje produktivnosti do 35 %), pogosto primanjkuje **strukturnih pogojev, časovnih virov in usposobljenega strokovnega osebja**.

1.4 Klasifikacija v življenjskem ciklu tehnologije

Strateško gledano sta umetna inteligenca in avatarji v izobraževanju trenutno v ciklu **Gartnerjevega navdušenja** med »vrhom napihnjenih pričakovanj« in »dolino razočaranja«.

- **Cilj strateškega dialoga:** prehod na "Naklon razsvetljenstva" s poudarkom na dosegljivih, realističnih aplikacijah, kot so prilagodljivo učenje, avtomatizirane povratne informacije in učinkovito načrtovanje učnih ur.
- **Produktivnostna stagnacija:** Na dolgi rok naj bi bile te tehnologije brezhibno integrirane v hibridna učna okolja.

1.5 Cilj strateškega vodnika

Ta vodič pomaga odločevalcem, da:

1. Razmislek o **vplivu umetne inteligence in avatarjev** na strateškem in organizacijskem področju.
2. Realno oceniti **število** osebja in čas, potreben za izvedbo.
3. Vključite etične ukrepe in **zahteve glede varstva podatkov (GDPR)** v institucionalno strategijo.
4. Omogočiti neprekinjen **strateški dialog** med vodstvom in uporabniki.

II. Analiza statusa quo in potreb (Status Ante)

Da bi razvili dobro utemeljeno strategijo za uvedbo umetne inteligence in avatarjev, je TEASER celovita analiza trenutne situacije (**Status Ante**) v partnerskih ustanovah. Ta preiskava je služila za prepoznavanje specifičnih organizacijskih, tehničnih in pedagoških potreb ter za zagotovitev, da je sprejemanje tehnologije utemeljeno na resničnih zahtevah.

2.1 Metodologija ocenjevanja potreb

Analiza je temeljila na dvostebnem procesu, da bi zajela tako perspektivo uporabnikov kot odločevalcev:

- **Kvantitativna anketa:** Spletni vprašalnik, ki temelji na evropskem **orodju SELFIE**, je odgovorilo **skupno 69 učiteljev in trenerjev** iz Nemčije, Nizozemske, Cipra in Slovenije. Poudarek je bil na digitalni strategiji, razpoložljivi infrastrukturi in osebni pripravljenosti za uporabo umetne inteligence.
- **Kvalitativni intervjuji:** Izvedeni so bili strukturirani poglobljeni intervjuji **z vodstvom sodelujočih institucij**, da bi opredelili strateške cilje, pričakovane izzive in etične smernice (kodekse ravnanja).

2.2 Ključne ugotovitve analize takšnega, kot je (status ante)

Rezultati jasno prikazujejo trenutno stanje v poklicnem izobraževanju in usposabljanju:

- **Strateška nedoslednost:** Čeprav je približno **60 % trenerjev dejalo**, da v njihovi ustanovi obstaja digitalna strategija, je bila praktična izvedba pogosto zaznana kot nedosledna ali nepopolna. Nujno potrebujemo konkretne smernice za uporabo umetne inteligence.
- **Obstoječa infrastruktura v primerjavi s pomanjkanjem programske opreme:** Osnovna strojna oprema, kot so tablice in osebni računalniki, je dovolj dostopna v večini objektov. Vendar pa pogosto primanjkuje specifičnih **licenc za umetno inteligenco** in integriranega digitalnega učnega okolja, ki presega preproste standardne aplikacije.
- **Pomembne ovire:** Anketiranci so kot največje ovire za izvedbo izpostavili **izjemno pomanjkanje časa (53 % omemb)** in pomanjkanje prilagojenih izobraževalnih tečajev.

Veliko učiteljev se še vedno počuti negotovih glede soočanja z generativno umetno inteligenco.

- **Pedagoški potencial:** Kljub oviram deležniki vidijo velike priložnosti za **individualizacijo učenja** in povečanje motivacije prek interaktivnih avatarjev, zlasti za poučevanje navodil o zdravju in varnosti pri delu ali za podporo pri zahtevnih IT nalogah.

2.3 "Izobraževalna vprašanja" kot rezultat sinteze

Iz analize je bilo izpeljano vodilno načelo, da mora biti tehnologija vedno izobraževalni odgovor na obstoječi izziv. Pomembna strateška vprašanja odločevalcev so bila:

- Kako lahko avatarji naredijo **uvajanje novih učiteljev** bolj učinkovito?
- Na kakšen način lahko UI razbremeni **učitelje ponavljajočih se nalog** (npr. varnostnih navodil za stroje)?
- Kako lahko okrepimo **medijsko kompetenco** udeležencev pri obravnavi informacij, ki jih generira umetna inteligenca (preverjanje verjetnosti)?

2.4 Etične in pravne zahteve

Analiza potreb je jasno pokazala, da sta za uspešno sprejetje skladnost z **GDPR in** izogibanje halucinacij umetne inteligence (dezinformacijam) najvišji prioriteti odločevalcev. Preglednost pri uporabi orodij je bila opredeljena kot osnovni pogoj za sprejem s strani študentov in osebja.

III. Preverjanje osnov in tehnologije

Za odločevalce je ključno razumeti tehnološko osnovo umetne inteligence (UI) in avatarjev ne le kot izolirana orodja, temveč tudi kot **strateško infrastrukturno kompetenco**. Ta del pojasnjuje temeljne koncepte in preučuje potrebne predpogoje za uspešno uvedbo v poklicnem izobraževanju in usposabljanju.

3.1 Opredelitev fokusnih tehnologij

Projekt TEASER združuje dve dopolnjujoči se tehnologiji:

- **Umetna inteligenca (UI):** Omogoča sistemom uporabo človeških veščin, kot so učenje, logično sklepanje in reševanje problemov. V vsakdanjem izobraževanju to predvsem pomeni uporabo **generativne umetne inteligence (npr. ChatGPT)** za avtomatizirano ustvarjanje učnih vsebin, za podporo načrtovanju lekcij ali kot interaktivni vir znanja za učence.
- **Avatarji:** Avatar je interaktivna, **digitalna 3D upodobitev** resnične ali umetne osebe. Služi kot vizualni obraz umetne inteligence in lahko deluje kot učiteljev "digitalni dvojček", ki dosledno in ne glede na lokacijo zagotavlja usmerjanje.

3.2 Sistematika avatarjev: strateške odločitve

Odločevalci morajo izbirati med različnimi stopnjami kompleksnosti, pri čemer vsaka zahteva različne vire:

1. **Besedilni avatarji:** Tehnično enostavne simulacije (npr. WhatsApp klepeti z AI odjemalci), ki so še posebej učinkovite v socialnem delu.
2. **Linearni avatarji:** Ti delujejo kot glasovni igralci v vnaprej pripravljenih videih. Zagotavljajo **visoko stopnjo doslednosti informacij** (npr. v varnostnih sestankih), vendar ne zagotavljajo interakcije v realnem času.
3. **Dinamični/interaktivni avatarji:** Ti so neposredno povezani z bazo znanja o umetni inteligenci in lahko takoj odgovarjajo na vprašanja učencev. Ponujajo najvišjo didaktično dodano vrednost za personalizirano učenje, vendar zahtevajo bolj stabilno tehnično povezavo.

3.3 Preverjanje infrastrukture in orodij

Uvod ne zahteva velikega zaostanka naložb, če se uporablja " **nizkopragovni pristop**", ki ga projekt uporablja.

- **Strojna oprema:** Potrebne so standardne naprave, kot so tablice ali osebni računalniki. Za poglobljene 3D izkušnje so AR/XR očala (npr. Microsoft HoloLens 2) koristna, vendar niso obvezna za osnovno uporabo.
- **Programske rešitve:** TEASER se zanaša na "**skakanje med programsko opremo**" – kombinacijo obstoječih, pogosto stroškovno učinkovitih orodij (npr. ChatGPT za besedila, Midjourney za slike, HeyGen ali Synthesia za animacijo) namesto naročanja dragih individualnih programov.
- **Učna platforma (LMS):** Moodle služi **kot osrednja sidrna točka**, v katero se lahko vsebine in avatarji umetne inteligence brezhibno vključijo.

3.4 Strateška klasifikacija: Gartnerjev cikel navdušenja

Odločevalci bi morali vedeti, da sta umetna inteligenca in avatarji trenutno v fazi med "vrhom napihnenih pričakovanj" in "dolino razočaranja". Cilj institucionalne strategije mora biti prehod na "**pot do razsvetljenja**" s poudarkom na **realističnih, vrednostno dodajajočih aplikacijah** (kot so prilagodljive učne poti ali avtomatizirana varnostna navodila prek QR kode), namesto da sledimo kratkoročnim trendom.

IV. Izvajanje strateškega dialoga

Dialog o strategiji tvori jedro institucionalnega sidrišča umetne inteligence in avatarjev. Cilj je **zapreti vrzel med strateškimi upravljavskimi odločitvami (od zgoraj navzdol) in praktično uporabo izobraževalnega osebja (od spodaj navzgor)**, da se razvije zavezujoč načrt digitalizacije.

4.1 Cilji in akterji dialoga

Dialog služi aktivni in stalni vključenosti **odločevalcev (direktorjev, vodje oddelkov)** in uporabnikov (**trenerjev, učiteljev**) v partnerskih državah Nemčiji, na Nizozemskem, Cipru in v Sloveniji.

- **Refleksija:** Strateško-organizacijska ocena vpliva umetne inteligence in avatarjev.
- **Načrtovanje virov:** Realistična ocena osebja in časa, potrebnega za izvedbo.
- **Preglednost:** Vzpostavitev skupnega razumevanja etičnih smernic in zahtev glede varstva podatkov.

4.2 Struktura dialoga (faze upravljavskega načrta)

Strateški dialog sledi strukturiranemu urniku, ki zagotavlja, da so tehnološke inovacije na pedagoško smiseln način vključene v organizacijsko strukturo:

1. **Priprava in analiza potreb:** Izvajanje delavnic z deležniki za prepoznavanje ključnih potreb in tehnoloških možnosti. Primerjava rezultatov ocene potreb s cilji ustanove.
2. **Razvoj in načrtovanje:** Priprava celovitega izvedbenega načrta. Preveri se IT infrastruktura in dokončno izbere potrebno programsko opremo za "no-code".
3. **Pilotna faza in kvalifikacija:** Izvedite notranje delavnice s trenerji in vodstvenim osebjem, da v strategijo vključite povratne informacije iz začetnega testiranja učnih in učnih scenarijev.
4. **Popolna izvedba in pregled:** Vzpostavitev stalne evalvacije. Polletni **pregled** načrta zagotavlja, da strategija sledi hitremu tehnološkemu razvoju v sektorju umetne inteligence.

4.3 Ključna vprašanja za strateški dialog

Za ciljno usmerjeno moderacijo izmenjave med vodstvom in trenerji **priporočamo** naslednja temeljna vprašanja:

- **Ključno pedagoško vprašanje:** "Če sta AI in avatarji odgovor, kakšen pedagoški problem želimo rešiti?"
- **Vprašanje vizije:** »Kaj bi naredili, da bi umetna inteligenca in avatarji zaživel v vaši organizaciji, če bi vam nekdo dal 5 milijonov €?« (Prepoznavanje idealnih stanj, kot so virtualni AI trenerji v primeru odsotnosti osebja).
- **Analiza ovir:** "Kje vidimo ovire (npr. pomanjkanje časa, pomanjkanje licenc, halucinacije umetne inteligence) in kako jih lahko premagamo s strukturno svobodo?"
- **Kodeks ravnanja:** "Kako ocenjujemo obstoječe kodekse ravnanja za osebje in učence pri soočanju z umetno inteligenco?"

V. Izvedbeni okvir in viri

Za odločevalce je uspešna uvedba umetne inteligence in avatarjev neločljivo povezana z realnim načrtovanjem časa, osebja in finančnih virov. Projekt TEASER zasleduje **nizkopragovni pristop**, ki si prizadeva vključiti inovacije v obstoječo organizacijsko strukturo brez eksplozivnih stroškov ali ekstremnih kadrovske stroškov.

5.1 Fazni model in časovni okvir

Strateška izvedba je razdeljena na štiri osnovne faze:

1. **Priprava in analiza potreb:** Izvajanje organizacijsko specifičnih anket in strateških razprav za prepoznavanje "izobraževalnih vprašanj".
2. **Razvoj in načrtovanje:** Izdelava načrtov upravljanja in izbor orodij, specifičnih za posamezne predmete.
3. **Pilotiranje in usposabljanje:** Izvajanje testnih krogov scenarijev s pripravniki in kvalifikacija osebja preko kombiniranega učenja.
4. **Popolna izvedba in pregled:** prenos scenarijev v redno delovanje in polletni pregled tehnoloških trendov.

5.2 Kadrovski in vloge

Pristop, osredotočen na človeka, zahteva jasno opredelitev odgovornosti, da se zagotovi sprejetost znotraj ekipe:

- **Vodstvo/odločevalci:** Začetek strateškega dialoga, zagotavljanje časovne svobode (ena glavnih ovir pri analizi) in zagotavljanje skladnosti z GDPR.
- **Strokovnjaki za tematiko:** Delujejo kot didaktični strokovnjaki, ki ustvarjajo vsebine za avatarje in moderirajo prenos znanja, podprt z umetno inteligenco.
- **IT podpora/medijski uradnik:** Podpora pri "skakanju med programsko opremo" in upravljanju sistema za upravljanje učenja (Moodle).
- **Množitelji/ambasadorji:** Izkušeni trenerji prenašajo svoje znanje interno, da omogočijo širitev na druga strokovna področja.

5.3 Proračun in stroškovna učinkovitost

Odločevalci lahko stroške zmanjšajo z naslednjimi strategijami:

- **Rešitve brez kodiranja:** Uporabite orodja, kot so HeyGen, Synthesia ali ChatGPT, ki ne zahtevajo dragega programiranja.
- **Skakanje med programsko opremo:** Kombinacija obstoječih, pogosto nizkocenovnih licenc (npr. Midjourney za slike, ElevenLabs za glasove) namesto dragih celovitih sistemov.
- **Uporaba strojne opreme:** uporaba obstoječih tablic in osebnih računalnikov; AR/XR očala se uporabljajo posebej za poglobljene scenarije, vendar niso obvezna za osnovno kvalifikacijo.

5.4 Tehnološka infrastruktura

Osnova implementacije je stabilno digitalno učno okolje:

- **Sistem za upravljanje učenja (LMS): Moodle** služi kot možna sidrna točka za vso vsebino umetne inteligence, kvize in certifikate.
- **Integracija z UI:** Integracija AI vtičnikov (npr. povezave s ChatGPT) neposredno v LMS za omogočanje interaktivnih učnih poti.
- **Povezljivost:** Zagotavljanje stabilnega Wi-Fi v delavnicah in laboratorijih, da se omogoči dostop do avatarjev preko QR kode neposredno na delovnem mestu.

VI. Etične in pravne ograje

Za odločevalce v izobraževalnih ustanovah vzpostavitev etičnih in pravnih meja ni zgolj administrativni akt, temveč temeljni predpogoj za **zaupanje in sprejemanje** umetne inteligence ter avatarjev med učitelji in pripravniki. Projekt TEASER ima **človeku usmerjen pristop**, ki zagotavlja, da so tehnološke inovacije vedno v skladu z evropskimi vrednotami in pravnimi standardi.

6.1 Varstvo podatkov in skladnost z GDPR

Zaščita osebnih podatkov v skladu s **Splošno uredbo o varstvu podatkov (GDPR)** je ena glavnih prioritet pri uvajanju orodij UI.

- **Zmanjševanje podatkov:** Trenerji in zaposleni morajo biti poučeni, naj v aplikacije umetne inteligence, kot je ChatGPT, ne vnašajo osebnih ali poslovno občutljivih podatkov.
- **Obravnava biometričnih podatkov:** Pri uporabi orodij za avatarje, kot je HeyGen, obstajajo posebne skrbi glede uporabe podatkov o obrazu in glasu.
- **Pragmatične rešitve:** Da bi zmanjšali pravna tveganja, model raje uporablja **virtualne osebe v izmišljenih scenarijih**, saj ni povezave z resničnimi posamezniki.

6.2 Obveznost transparentnosti in označevanja

Etična uporaba umetne inteligence zahteva popolno preglednost glede tega, kdaj in kako se ta tehnologija uporablja v učnem procesu.

- **Razkritje:** Zaposleni morajo vodstvu in učencem razkriti uporabo orodij umetne inteligence in navodila.
- **Zagotavljanje kakovosti:** Vsa vsebina, ustvarjena v projektu, zlasti certifikati in značke, lahko prejme oznake, kot je **"AI odobrena s strani ekipe TEASER"**, kar signalizira človeško testiranje rezultatov UI.

6.3 Spopadanje s halucinacijami in pristranskostmi umetne inteligence

Odločevalci se morajo zavedati, da so generativni AI sistemi dovzetni za tako imenovane **halucinacije**, torej za generiranje dejansko napačnih informacij.

- **Preverjanje verjetnosti:** Učitelji morajo delovati kot strokovnjaki, ki preverjajo besedila, ki jih generira umetna inteligenca, strokovne informacije in varnostna navodila za natančnost.
- **Znanstvena natančnost:** Še posebej pri varnostno kritičnih navodilih v kemiji ali mehatroniki, motivacija prek avatarjev nikoli ne sme biti na račun **znanstvene natančnosti**.

6.4 Kodeksi ravnanja

Model strategije predvideva uvedbo dveh specifičnih kodeksov ravnanja, ki bosta usklajena z vodstvom v strateškem dialogu.

1. **Kodeks ravnanja za zaposlene:** Osredotočite se na preglednost, varstvo podatkov in obveznost pregleda vsebine vseh izhodov UI.
2. **Koda za udeležence:** Osredotočite se na označevanje orodij UI in prikazovanje lastnega napredka pri učenju kljub podpori UI.

6.5 Ohranjanje človeške agencije

Osnovni cilj strategije je izogniti se tako imenovani "**Turingovi pasti**".

- **AI kot pomočnik:** Avatarji in agenti umetne inteligence so dosledno opredeljeni kot **digitalni asistenti**, ki lahko zamenjajo učitelje, a jih nikoli ne nadomestijo.
- **Didaktična suverenost:** Pedagoška odločitev o uporabi orodja vedno ostaja v rokah človeka; tehnologija je zgolj sredstvo za dosego cilja.

VII. Načrt upravljanja (pot izvajanja)

Vodstveni načrt služi kot zavezujoč **načrt za vodstvo** pri prehodu iz konceptualne faze v popolno institucionalno integracijo umetne inteligence in avatarjev. Zapolnjuje vrzel med strateško vizijo in vsakodnevnim poslovanjem tako, da proces preobrazbe razdeli na štiri jasno opredeljene faze.

7.1 Faza 1: Priprava in analiza potreb

V tej fazi odločevalci postavljajo temelje za sprejemanje novih tehnologij.

- **Strateški sestanki:** Izvedite delavnice z deležniki, da prepoznate ključne potrebe in priložnosti za njihovo lastno institucijo.
- **Inventar:** Analiza tehnoloških predpogojev (strojna oprema, širokopasovni dostop) in pedagoških potreb.
- **Razporeditev virov:** Oblikovanje **delovne skupine za umetno inteligenco** (npr. i-coachev ali medijskih uradnikov) in začetni pregled licenčnih modelov.

7.2 Faza 2: Razvoj in načrtovanje

Tukaj se določi tečaj za tehnično implementacijo.

- **Izbira programske opreme:** Odločanje o specifičnih "no-code" orodjih na podlagi pristopa "**programsko skakanja**".
- **Načrtovanje scenarijev:** Opredelitev prvih specializiranih področij, na katerih bodo tehnologije pilotirane.
- **Preverjanje IT infrastrukture:** Zagotavljanje pripravljenosti notranjih IT sistemov in integracije v obstoječi **sistem za upravljanje učenja**.

7.3 Faza 3: Pilotiranje, usposabljanje in optimizacija

Poudarek se premakne na praktično testiranje in kvalifikacijo osebja.

- **Razvoj osebja:** Izstrelitev AVATAR-ja . **Tečaj mešanega učenja z umetno inteligenco** za predavatelje.
- **Povratni krogi:** Izvajanje pilotnih krogov s trenerji in udeleženci za oceno obvladljivosti scenarijev.

7.4 Faza 4: Popolna izvedba in pregled

V zadnji fazi bo uporaba umetne inteligence in avatarjev postala standard v organizaciji.

- **Široka uvedba:** Razširitev uspešno preizkušenih scenarijev na druge poklice in oddelke znotraj objekta.
- **Upravljanje trajnosti:** Vzpostavitev stalne podporne enote (podporne ekipe) za učitelje.
- **Polletni pregled strategije:** Redni pregled načrta, da bi se lahko odzvali na hiter tehnološki napredek v sektorju umetne inteligence (npr. novi GPT modeli ali interaktivne 3D funkcije).