

# BeAnExpert

## Eksperymentalna gra symulacyjna

# Cele badania

- poznanie aspiracji zawodowych i planów życiowych uczniów szkół zawodowych i studentów
- poznanie oczekiwań uczniów dotyczących przebiegu ścieżek ich kształcenia zawodowego
- poznanie ich aspiracji i planów zawodowych
- diagnoza preferencji dotyczących kierunków i form kształcenia zawodowego



**858**

**GRACZY**

## uczniowie szkół branżowych i techników oraz studenci w województwie lubuskim

- mężczyźni 44,1%, kobiety 42,3%, inne osoby 3,6%
- w trakcie badania, w 2024 roku, uczyły się w technikach (73,9%) i szkołach branżowych I i II stopnia (10,3%) oraz studiowały na studiach I stopnia (13,2%) i II stopnia (2,2%).

**Badanie nie miało charakteru reprezentatywnego**



## BeAnExpert

to eksperymentalna gra symulacyjna, opracowana jako innowacyjne narzędzie pomagające badać ścieżki edukacyjne i preferencje zawodowe uczniów szkół średnich w województwie lubuskim. To gra strategiczna z elementami karcianki. Jej funkcją jest określanie, jak użytkownicy wyobrażają sobie prowadzenie własnej kariery edukacyjnej i zawodowej w perspektywie tego, co uznają za najważniejsze w życiu.

## CEL GRY

Podstawowym celem gry jest takie prowadzenie rozgrywki, aby zdobyć maksymalną liczbę tzw. dużych punktów wartości w trzech kategoriach wybranych przez gracza na początku gry i odczuwanych przez niego jako jego najważniejsze wartości życiowe.





## **Tworzenie gry:**

na podstawie danych z badań sondażowych, diagnostycznych i urzędowych



## **Możliwości gry:**

symuluje ścieżkę edukacyjną, wejście na rynek pracy, wybory edukacyjne i życiowe



## **Dostosowanie regionalne:**

dostosowana do województwa lubuskiego, uwzględnia lokalną ofertę edukacyjną i specyfikę regionu



## **Autorzy gry:**

dr Justyna Nyćkowiak, Instytut Socjologii UZ

dr Tomasz Kołodziej, Instytut Socjologii UZ

dr Kamil Kleszczyński Instytut Germanistyki UZ

Sławomir Krężel, współpracuje z Instytutem Germanistyki UZ

**Umiejętności tworzą możliwości. Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych, Umowa KPO/22/LLL/U/003.**

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz podaje prawdziwe informacje o sobie.

BEanEXPERT

Wybierz prawdziwe informacje:

18 lat

Mężczyzna

DOTYCHCZASOWE WYKSZTAŁCENIE

Technikum

Zielona Góra

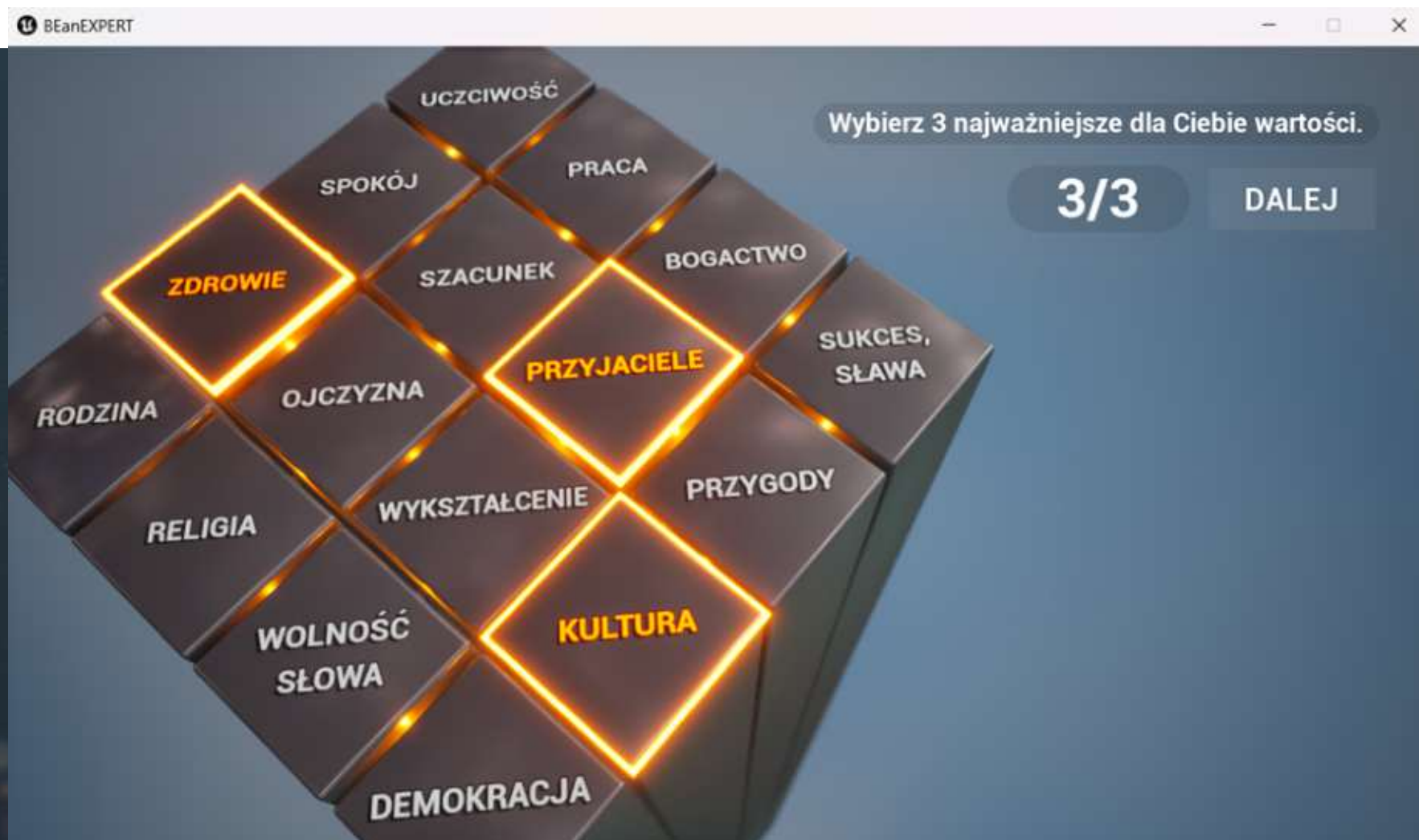
Informatyczny

NOWA GRA

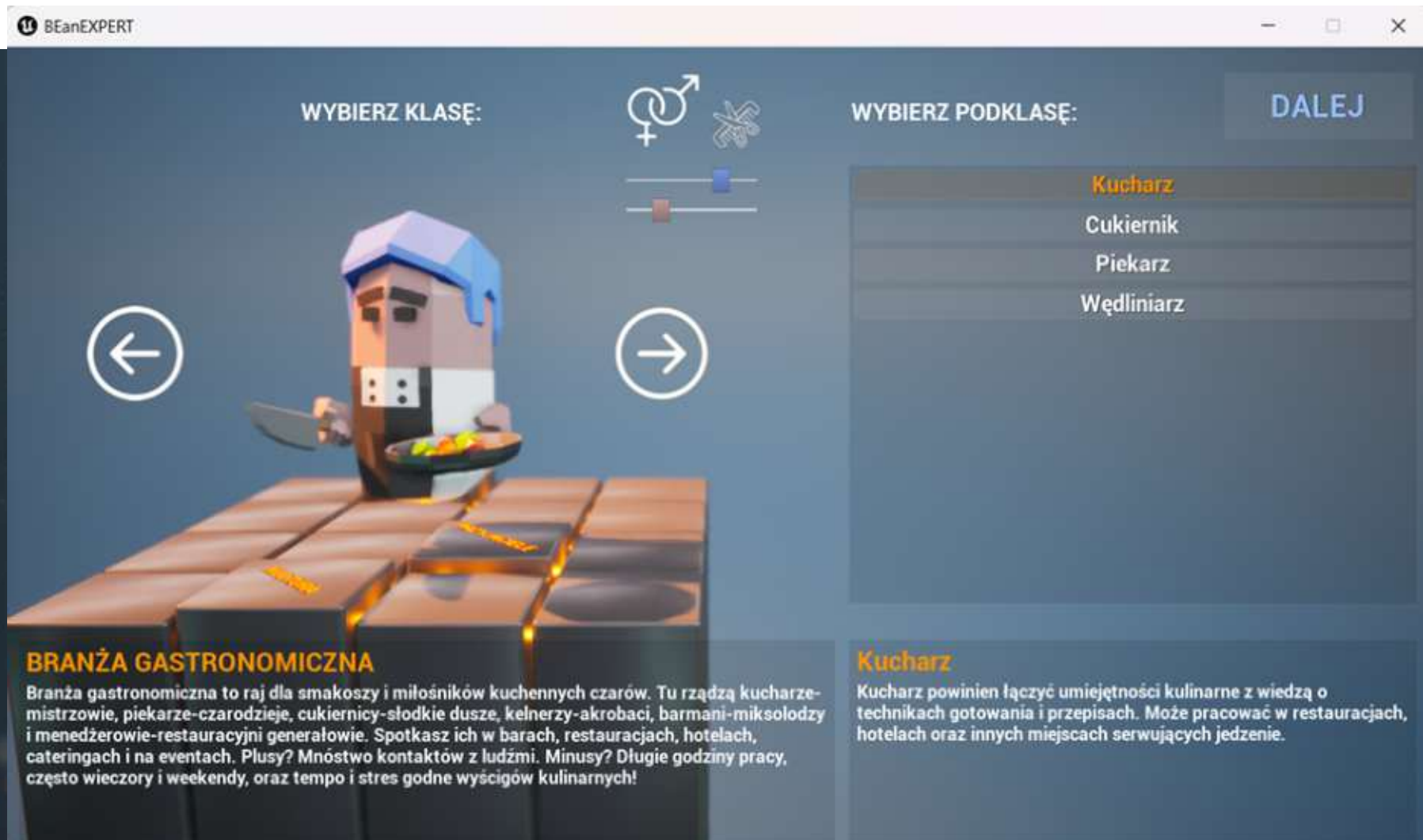
OPCJE

WYJDŹ Z GRY

Początek rozgrywki polega na wyborze trzech najważniejszych dla gracza wartości życiowych z podanego zbioru: Rodzina, Zdrowie, Spokój, Uczciwość, Religia, Szacunek, Praca, Wolność słowa, Wykształcenie, Przyjaciele, Bogactwo, Demokracja, Kultura, Przygody, Sukces, sława, Ojczyzna. Wszystkie kolejne wybory dokonywane w ramach rozgrywki służą osiągnięciu maksymalnej liczby (10) dużych punktów wartości w trzech wybranych przez gracza rodzajach wartości.



W kolejnym kroku gracz wybiera pierwszą szkołę, klasę (branżę) i podklasę (zawód), które według niego najbardziej zbliżą go do osiągnięcia celu gry.



**WYBIERZ KLASĘ:**

**WYBIERZ PODKLASĘ:**

**DALEJ**

**Kucharz**

Cukiernik

Piekarz

Wędliniarz

**BRANŻA GASTRONOMICZNA**

Branża gastronomiczna to raj dla smakoszy i miłośników kuchennych czarów. Tu rządzą kucharze-mistrzowie, piekarze-czarodzieje, cukiernicy-słodkie dusze, kelnerzy-akrobaci, barmani-miksolodzy i menedżerowie-restauracyjni generałowie. Spotkasz ich w barach, restauracjach, hotelach, cateringach i na eventach. Plusy? Mnóstwo kontaktów z ludźmi. Minusy? Długie godziny pracy, często wieczory i weekendy, oraz tempo i stres godne wyścigów kulinarnych!

**Kucharz**

Kucharz powinien łączyć umiejętności kulinarne z wiedzą o technikach gotowania i przepisach. Może pracować w restauracjach, hotelach oraz innych miejscach serwujących jedzenie.

Następnie w panelu ekwipunku i sklepu gracz wybiera po jednym rodzaju czynności ze zbiorów Pasje, Samorozwój i Działalność społeczna, które w toku rozgrywki będzie rozwijał.

The screenshot shows the B.EanEXPERT game interface. At the top, there is a header with the game name and a row of icons representing various stats: 0 coins, 0 books, 0 hands, 0 crown, 0 headphones, 0 brain, 0 star, 0 water. Below this is a 'POSIADANE KARTY' (Owned Cards) section with a 'Zdarzenia:' (Events) sub-section showing a 3D scene of a room. A large yellow-bordered card titled 'SPORT' is displayed in the center. The card text reads: 'Twoją największą pasją jest sport. Otrzymujesz premię do Kondycji fizycznej i Kondycji psychicznej. Zwiększasz szanse na osiągnięcie wartości Zdrowie, Spokój i Szacunek. Musisz się jednak liczyć z ryzykiem wystąpienia kontuzji.' Below the text, it lists 'Pasje' (Passions): '+4 /h' for physical and mental condition, and '(50%) Pasje: -2 /h' for injury risk. It also shows 'Możliwe wymiany:' (Possible trades) for 6000 coins to +1 in Health, Calm, or Esteem. On the right, a 'SKLEP' (Shop) window is open, showing a list of activities to choose from: SPORT, CZYTELNICTWO, TURYSTYKA, GRY KOMPUTEROWE, and MUZYKA. The shop window also displays 'Tura: 1/55' and 'Wiek: 15'. At the bottom left, there is a 'PRZYJACIELE' (Friends) section with '0' and a 'WSZYSTKIE WARTOŚCI' (All Values) button.

Rozpoczyna się pierwsza tura. Zasadniczą czynnością gracza jest przeznaczanie określonego czasu na różne aktywności, nazywane inwestycjami, takie jak: Nauka, Praca, Sen, Pasje, Życie towarzyskie, Samorozwój, Życie rodzinne, Działalność społeczna. Czas jest przydzielany w godzinach poświęcanych danej inwestycji w tygodniu, poprzez ustawianie suwaków. Czasem nie można zmienić wartości poniżej lub powyżej pewnego poziomu, na przykład minimalnego czasu snu, nauki w szkole lub pracy wykonywanej w ramach etatu. Gracz dysponuje pulą 168 godzin w tygodniu. Po przydzieleniu wszystkich dostępnych godzin gracz potwierdza swoje wybory przyciskiem "DALEJ".

The screenshot shows the game interface for 'BeanEXPERT'. At the top left, the title 'BeanEXPERT' is visible. Below it is a row of icons representing various resources: gold, a book, a hand, a crown, a brain, a star, and a blue icon, each with a '0' next to it. On the right side, the current turn is 'Tura: 1/55' and the character's age is 'Wiek: 15'. The main area shows a 3D-rendered character sitting at a desk in a room, with a potted plant on the desk. To the right of the character is a control panel for planning the next turn. The panel is titled 'Stolarz' and 'SZKOŁA BRANŻOWA I STOPNIA'. It lists activities and their current percentages, with sliders to adjust them. The total available hours are shown as 'Dostępne godziny: 0'. At the bottom of the panel is a large 'DALEJ' button. Below the main scene, there are three categories with '0' values: 'PRZYJACIELE', 'KULTURA', and 'ZDROWIE'. A briefcase icon is located at the bottom right of the interface.

Activity	Percentage
NAUKA	21%
PRACA	10%
SEN	33%
PASJE	29%
ŻYCIE TOWARZYSKIE	7%
SAMOROZWÓJ	0%
ŻYCIE RODZINNE	0%
DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA	0%

Przyjaciele: 0  
Kultura: 0  
Zdrowie: 0

Po akceptacji wyborów uruchamia się animacja, podczas której gracz śledzi proces zdobywania małych punktów zasobów, takich jak: Pieniądże, Wiedza, Relacje, Władza, Kondycja fizyczna, Kondycja psychiczna, Talent, Spełnienie. Przyrost lub spadek ilości tych punktów zależy od przydzielenia czasu w ramach inwestycji, jakiego dokonał w poprzedniej turze oraz specjalnych modyfikatorów. Animację można pominąć używając przycisku "PRZYSPIESZ".



Małe punkty zasobów (Pieniądze, Wiedza, Relacje, Władza, Kondycja fizyczna, Kondycja psychiczna, Talent, Spełnienie) gracz w trakcie rozgrywki może wymieniać na duże punkty wartości (Rodzina, Zdrowie, Spokój, Uczciwość, Religia, Szacunek, Praca, Wolność słowa, Wykształcenie, Przyjaciele, Bogactwo, Demokracja, Kultura, Przygody, Sukces, sława, Ojczyzna). Duże punkty wartości można także otrzymać lub stracić w wyniku działania kart.

**BEanEXPERT**

155 521 338 189 304 557 185 477

Tura: 2/60  
Wiek: 15

**POSIADANE KARTY**

- CZYTELNICTWO
- ZDROWY TRYB ŻYCIA
- SŁUŻBA

Zdarzenia:

**SKLEP**

ZNAWCA	500	500
LIDER	200	200
MENTOR	200	200
MĄDROŚĆ POKOLEŃ	200	200
ZNAJOMOŚCI	200	200
DOBRE URODZENIE	200	200
PRZYNALEŻNOŚĆ LOKALNA	200	100
INSPIRACJE	200	200
EKSCENTRYCZNA CIOCIA	200	200
KAPELMISTRZ	200	200
ZDROWA DIETA	300	
REGULARNE BADANIA	300	
SENIOR	200	200
SIGNORA	200	200

Wymień 6,000 na 1 RODZINA

Wymień 6,000 na 1 RODZINA

Wymień 6,000 na 1 ZDROWIE

Wymień 6,000 na 1 SPOKÓJ

Wymień 6,000 na 1 OJCZYZNA

Wymień 6,000 na 1 OJCZYZNA

Brakuje zasobu, by wymienić 6,000 [Kondycja Psychiczna] na 1 [RODZINA]

SUKCES, SŁAWA 0

KULTURA 0

PRZYGODY 0

WSZYSTKIE WARTOŚCI

Modyfikatory zależą od wybranej przez gracza klasy, czyli branży, w jakiej postanowił się rozwijać oraz kart. W grze występują dwa rodzaje kart: (1) możliwości, kupowanych w sklepie oraz (2) zdarzeń, losowo pojawiających się w trakcie rozgrywki, dzielących się na przymusowe, które gracz musi przyjąć oraz dobrowolne, które gracz może przyjąć lub odrzucić. Zdobyte karty są przechowywane w ekwipunku.

BEanEXPERT

67 408 297 140 354 605 333 573

Tura: 2/55  
Wiek: 15

### WYSTAWA PRAC

Bierzesz udział w wystawie, co pozytywnie wpływa na Twój *Talent* i pozwala nawiązać nowe *Relacje*. Masz szansę na podniesienie wartości *Sukces, sława*, może się ona jednak też obniżyć, jeśli wystawa zostanie źle przyjęta. Taki rozwój wydarzeń obniży też Twoje poczucie *Spełnienia*.

(75%) SUKCES, SŁAWA +1  
(75%) SUKCES, SŁAWA -2

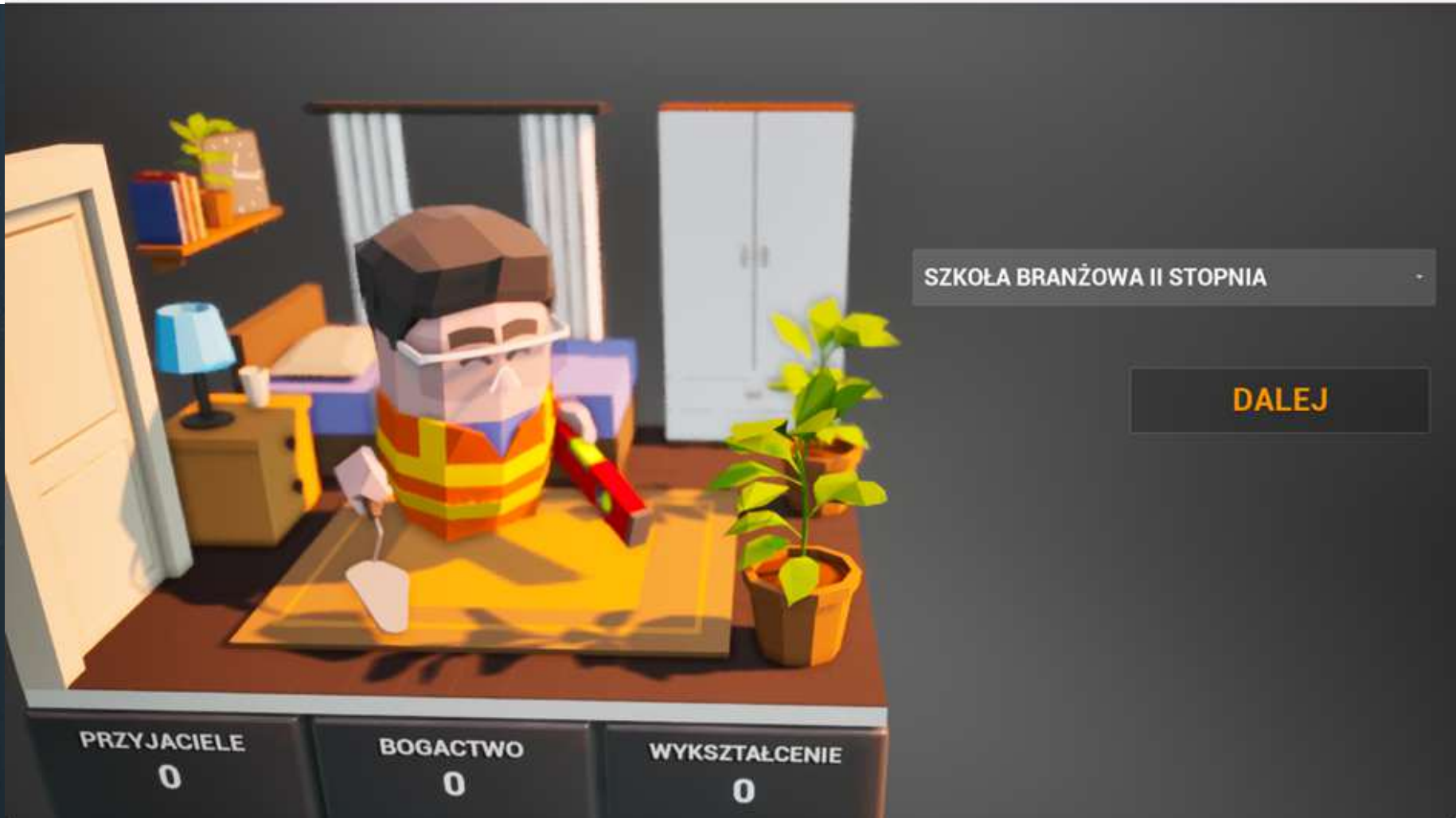
Pasje: +2 /h Tury: 1  
Pasje: +2 /h Tury: 1  
(75%) -300

PRZYJACIELE 0      KULTURA 0      ZDROWIE 0

PRZYJMIJ  
ODRZUĆ

Po ukończeniu odpowiedniej liczby tur, czyli ukończeniu danego poziomu edukacji, gracz musi wybrać kolejną szkołę lub pracę zawodową.

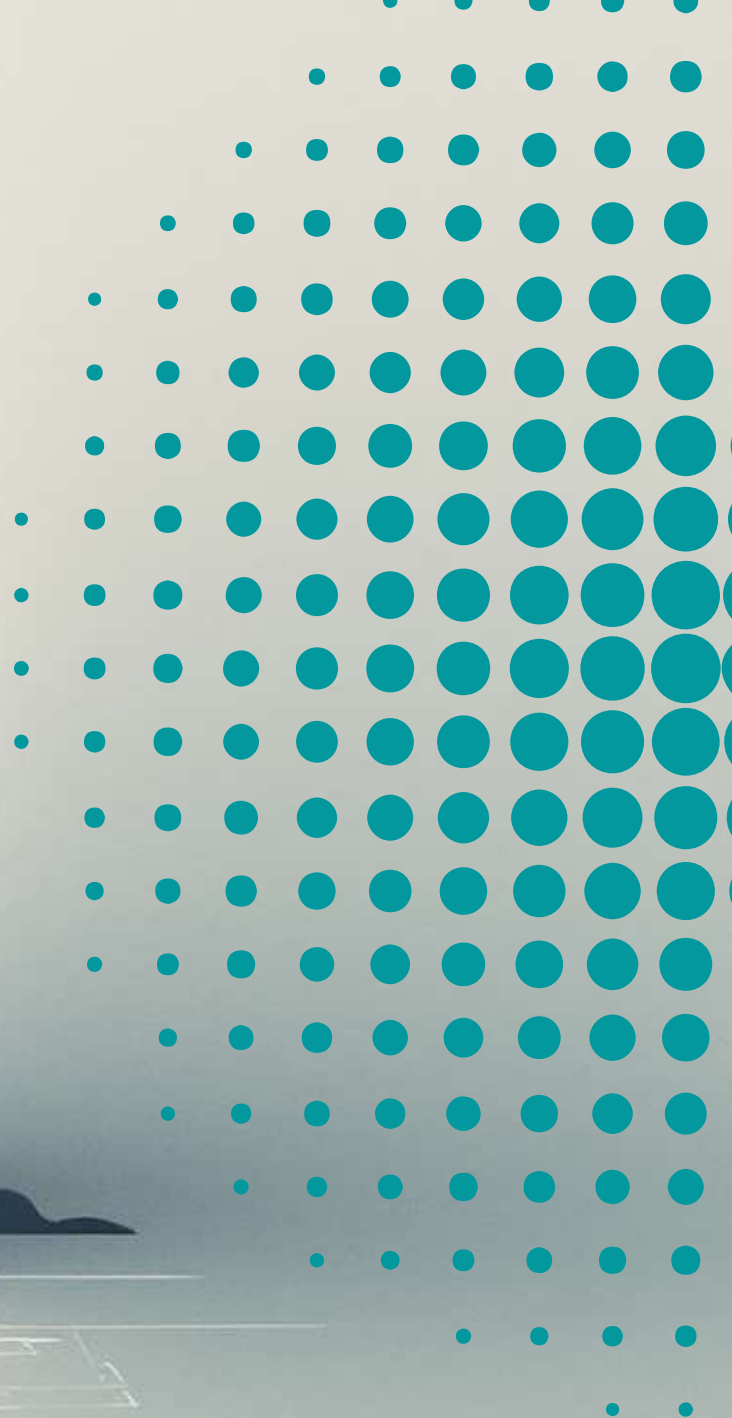
B EanEXPERT

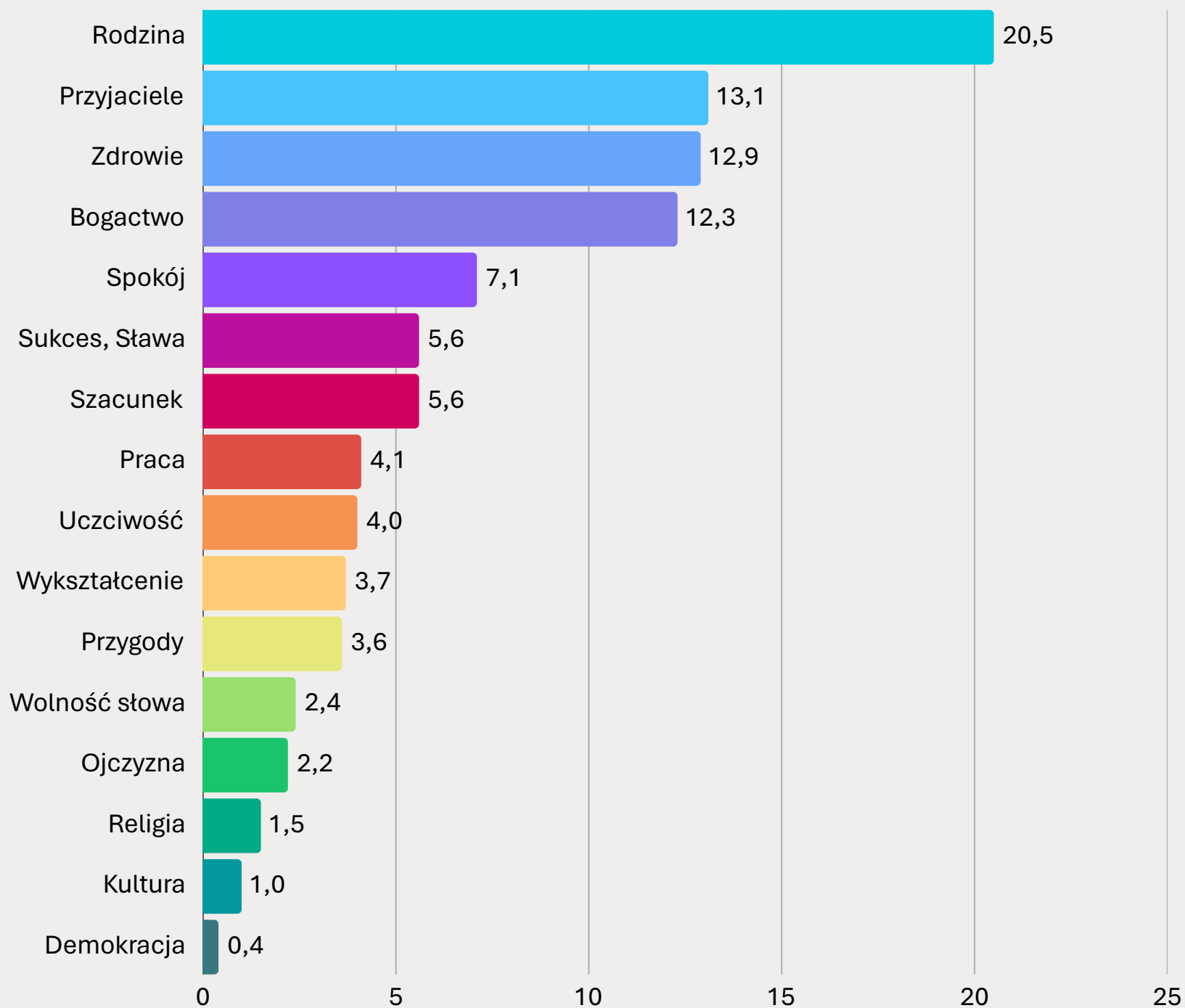


**Dla prawidłowego przebiegu rozgrywki bardzo ważne jest to, aby gracz:**

- **wskazał swoje własne trzy najważniejsze wartości, którymi kieruje się w życiu;**
- **przydzielał ilość godzin w ramach każdej inwestycji myśląc o swoim własnym preferowanym sposobie poświęcania określonego czasu na codzienne aktywności;**
- **wybierał kolejne etapy edukacji lub pracy zawodowej zgodnie z własnymi planami na przyszłość, pamiętając o wybranych na początku gry trzech najważniejszych wartościach życiowych.**

# wartości życiowe





# orientacje życiowe

22,6 %

**Wolne dusze**

21,0 %

Ludzie fundamentów

18,2 %

Zrównoważeni życiowo

17,8 %

Strażnicy wartości

12,4 %

Ambitni i prawi

8,0 %

Spokojne serca



### Wolne dusze

23,8

### Strażnicy wartości

18,8

### Ludzie fundamentów

18,8

### Ambitni i prawi

16,1

### Zrównoważeni życiowo

15,6

### Spokojne serca

6,9





Ludzie fundamentów

25,6

Zrównoważeni życiowo

20,9

Wolne dusze

20,9

Strażnicy wartości

15,2

Ambitni i prawi

8,8

Spokojne serca

8,5

**22,6 %**

# Wolne dusze



01

**KULTURA**

02

**PRZYGODY**

03

**WOLNOŚĆ SŁOWA**

04

**PRZYJACIELE**

**21,0 %**

**Ludzie  
fundamentów**

**01**

**WYKSZTAŁCENIE**

**02**

**UCZCIWOŚĆ**

**03**

**PRACA**

**04**

**RODZINA**



**18,2 %**

# Zrównowazeni życiowo

01

ZDROWIE

02

PRZYJACIELE

03

RODZINA

04

BOGACTWO

**17,8 %**

## **Strażnicy wartości**

**01**

**DEMOKRACJA**

**02**

**OJCZYZNA**

**03**

**SZACUNEK**

**04**

**RELIGIA**

**12,4 %**

# Ambitni i prawi

01

**SUKCES, SŁAWA**

02

**PRACA**

03

**BOGACTWO**

04

**RELIGIA**

**8,0%**

**Spokojne serca**

**01**

**SPOKÓJ**

**02**

**RODZINA**



# obszary rozwoju



# WOLNE DUSZE

## PASJE:

Sport, gry komputerowe, muzyka

## SAMOROZWÓJ:

Charakter, zdrowy tryb życia, moralność

## DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA:

Działacz, służba, polityka



# LUDZIE FUNDAMENTÓW

## **PASJE:**

Sport, muzyka, czytelnictwo

## **SAMOROZWÓJ:**

Charakter, zdrowy tryb życia, moralność

## **DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA:**

Działacz, polityka, aktywizm klimatyczny



# ZRÓWNOWAŻENI ŻYCIOWO

## **PASJE:**

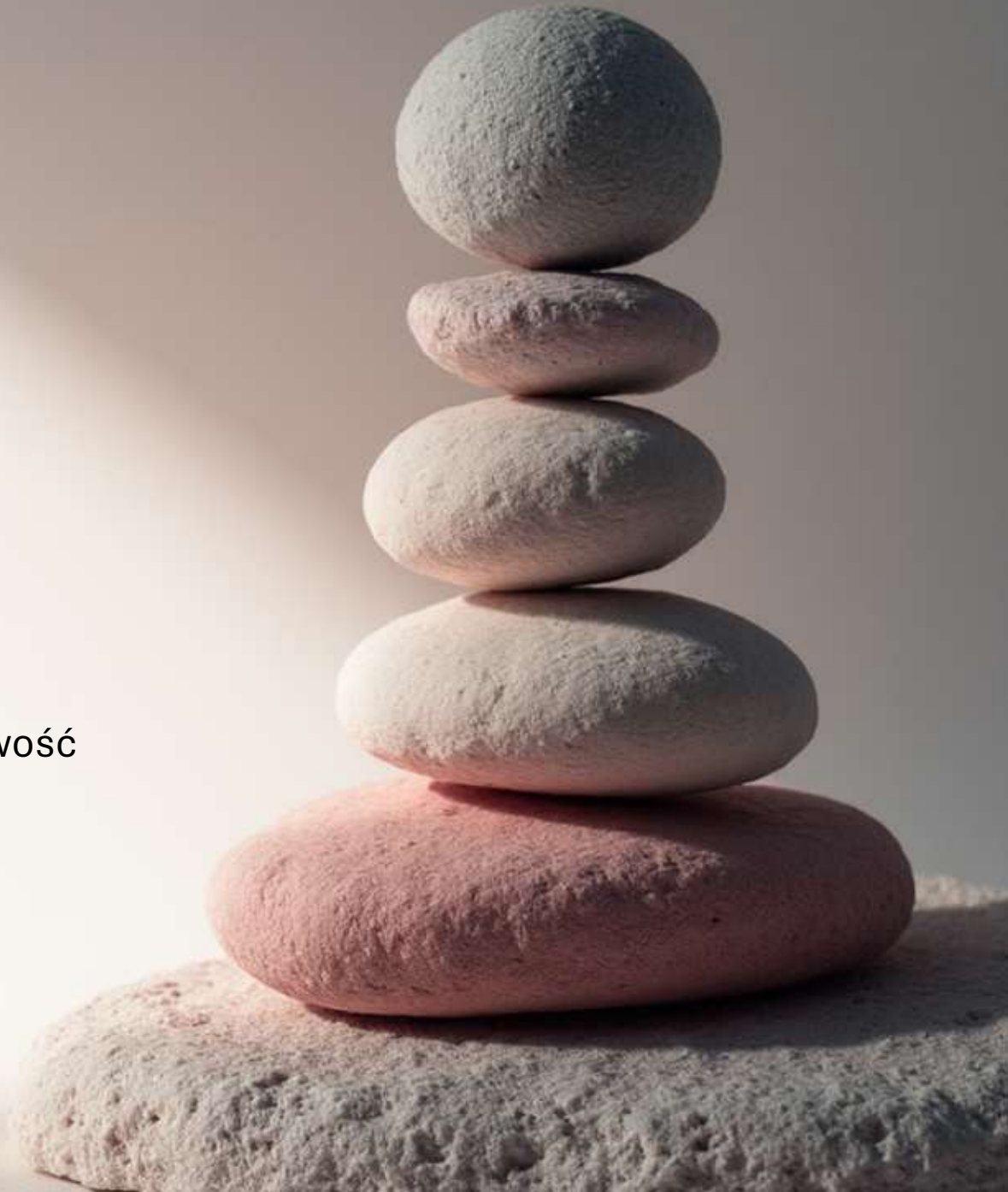
Sport, muzyka, gry komputerowe

## **SAMOROZWÓJ:**

Charakter, zdrowy tryb życia, duchowość

## **DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA:**

Działacz, polityka, służba



# STRAŻNICY WARTOŚCI

## **PASJE:**

Sport, gry komputerowe, muzyka

## **SAMOROZWÓJ:**

Charakter, moralność, duchowość

## **DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA:**

Działacz, służba, polityka

# AMBITNI I PRAWI

## PASJE:

Sport, gry komputerowe, czytelnictwo

## SAMOROZWÓJ:

Charakter, zdrowy tryb życia, moralność

## DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA:

Działacz, polityka, służba

# SPOKOJNE SERCA

## PASJE:

Sport, gry komputerowe, muzyka

## SAMOROZWÓJ:

Charakter, zdrowy tryb życia, moralność

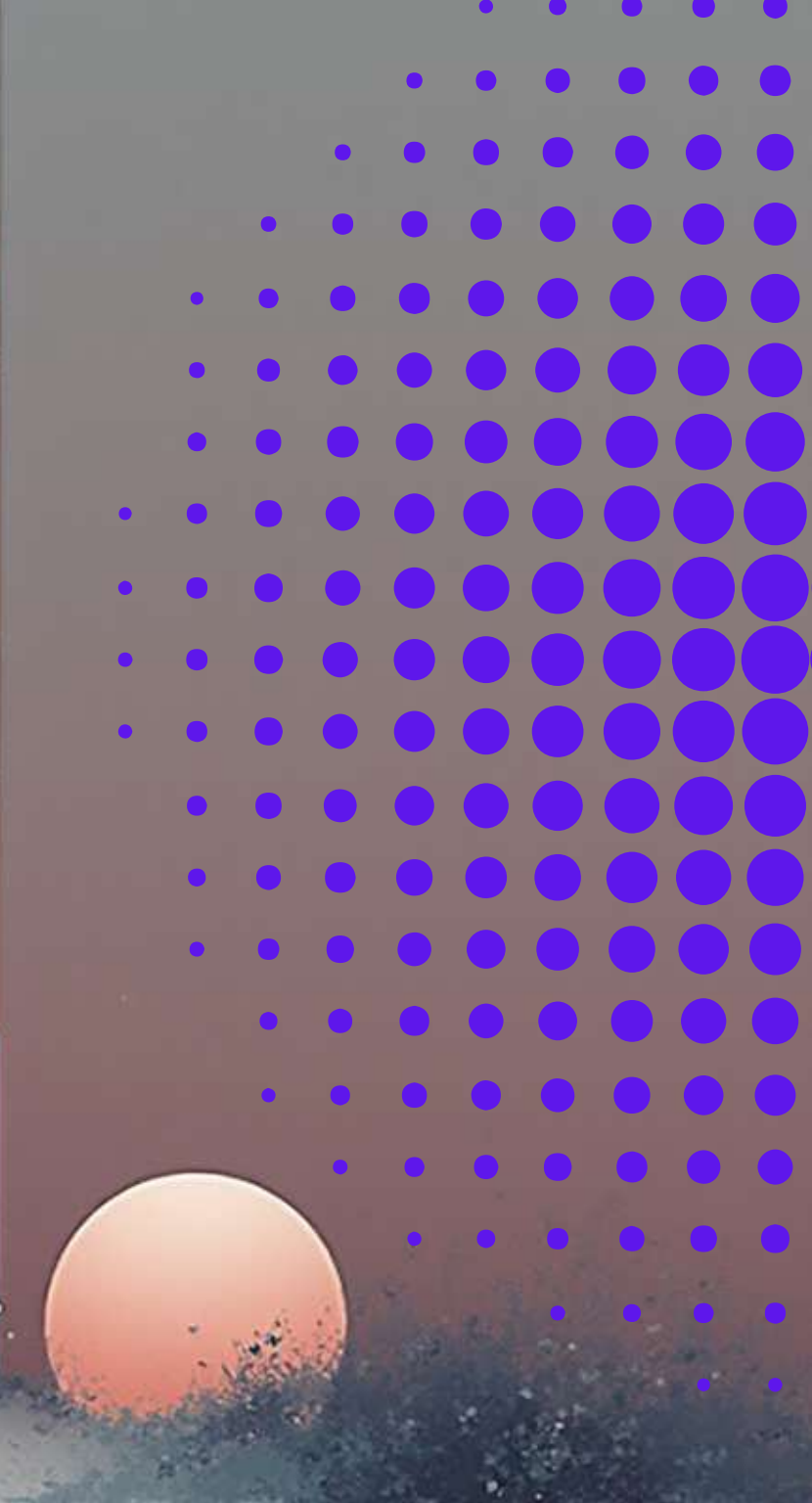
## DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA:

Polityka, działacz, służba





# **budżet** **czasu**



## KOBIETY

Sen - 7 h 24 min

Praca - 8 h 36 min

Nauka - 4 h

Życie rodzinne - 2 h 6 min

Życie towarzyskie - 1 h 42 min

Samorozwój - 1 h 30 min

Pasje - 1 h 36 min

Działalność społeczna - 36 min



## MĘŻCZYŹNI

Sen - 7 h 42 min

Praca - 10 h 6 min

Nauka - 3 h 48 min

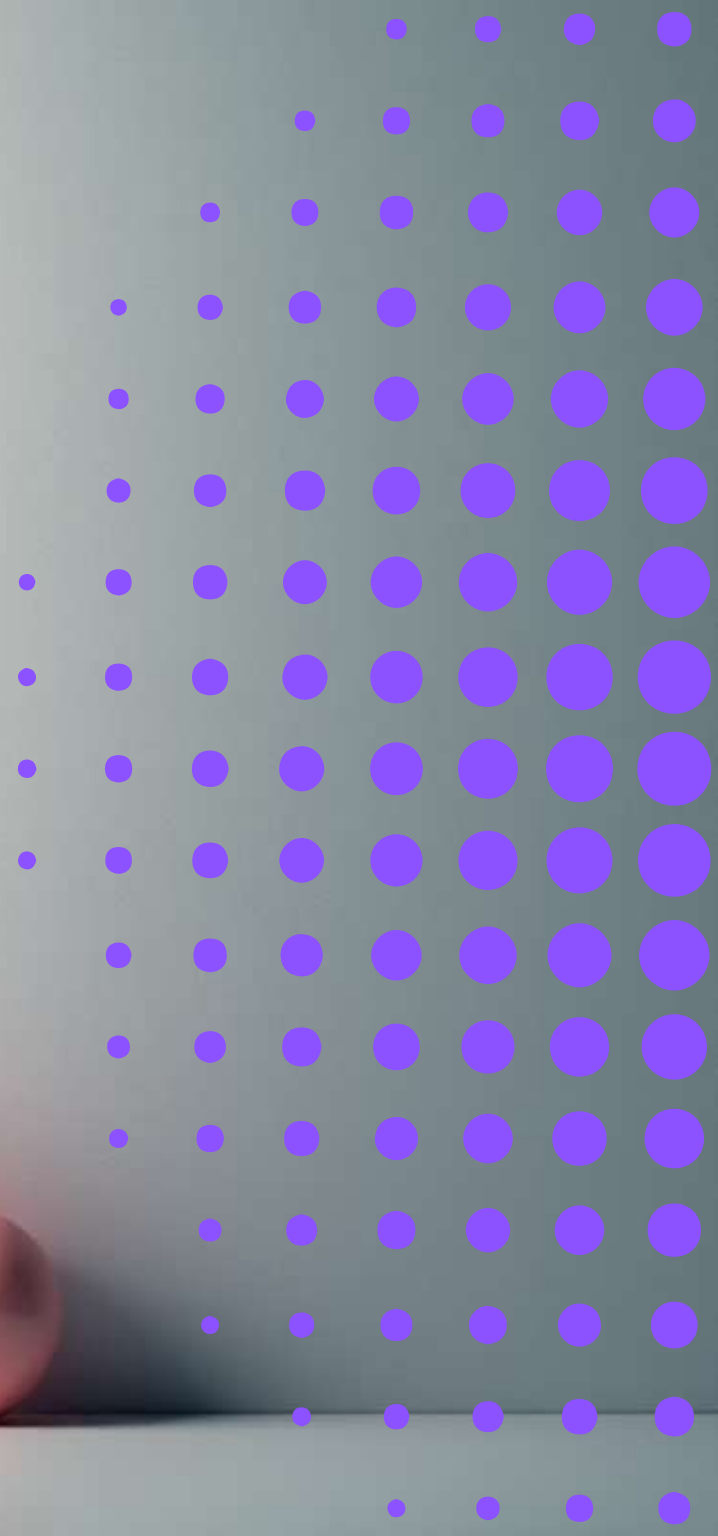
Życie rodzinne - 1 h 36 min

Życie towarzyskie - 1 h 12 min

Samorozwój - 1 h 24 min

Pasje - 1 h 36 min

Działalność społeczna - 30 min



## AKTYWNOŚĆ ZAWODOWA

Wszyscy uczniowie i studenci projektują swój budżet czasu przekraczając standardowy 8-godzinny dzień pracy.

## NAUKA

Średnia liczba godzin tygodniowo, którą uczniowie i studenci chcieliby przeznaczyć na naukę wynosi od niespełna 3,7 do 4,1. Z perspektywy uczniów oznacza to od 8 do 9 godzin lekcyjnych w ciągu dnia. Z perspektywy studentów natomiast nie więcej niż 4,5 godziny wykładowej.

## SEN

Średnia liczba godzin tygodniowo, którą uczniowie i studenci chcieliby przeznaczyć na sen wynosi od niespełna 53 do ponad 54 godzin, co oznacza średnią liczbę godzin w ciągu doby na poziomie nieznacznie przekraczającym 7,5 godziny.

## ŻYCIE RODZINNE

Dla uczniów i studentów zaliczonych do kategorii Ludzie fundamentów, Spokojne serca i Zrównoważeni życiowo, zaangażowanie w życie rodzinne oznacza zainwestowanie codziennie niemal dwukrotnie więcej czasu, niż w przypadku osób reprezentujących kategorię Ambitni i prawi.

## SAMOROZWÓJ

W projekcjach uczniów i studentów samorozwój zajmuje podobną lub większą liczbę godzin niż życie towarzyskie. Wszystkie kategorie badanych projektują swój budżet czasu w podobny sposób w odniesieniu do czasu przeznaczanego na samorozwój.

## PASJE

Na pasje uczniowie i studenci chcieliby przeznaczać od 1,3 do 1,8 godziny dziennie, a więc nieco więcej niż na samorozwój. Najwięcej czasu inwestowaliby w tę sferę uczniowie i studenci reprezentujący kategorię Wolne dusze oraz Ludzie fundamentów.

## AKTYWNOŚĆ TOWARZYSKA

Aktywność towarzyska jest najbardziej istotna dla uczniów i studentów reprezentujących kategorię Wolne dusze, Strażników wartości i Zrównoważonych życiowo. Ten obszar aktywności zajmuje w projekcjach ok. 11 godzin tygodniowo.

## DZIAŁALNOŚĆ SPOŁECZNA

W przypadku wszystkich kategorii uczniów i studentów, ten obszar aktywności ma marginalne znaczenie. Projektując swoje budżety czasu, wszyscy badani oszacowali, że będą przeznaczać na tę aktywność nie więcej niż 5 godzin tygodniowo.

# preferowane kierunki kształcenia

**NAJCZĘŚCIEJ  
WYBIERANE  
ZAWODY NA  
POZIOMIE  
SZKOŁY  
BRANŻOWEJ  
I STOPNIA**

**21,7%** Kucharz

**18,1%** Sprzedawca

**16,9%** Mechanik pojazdów  
samochodowych

**12,0%** Cukiernik

**14,4%** Fryzjer  
Murarz-tylnkarz  
Blacharz samochodowy  
Fotograf  
Wizażystka/stylistka



**NAJCZĘŚCIEJ  
WYBIERANE  
ZAWODY NA  
POZIOMIE  
SZKOŁY  
BRANŻOWEJ  
II STOPNIA**

**42,9%**

Technik żywienia i usług gastronomicznych

**14,3%**

Technik budownictwa

**8,9%**

Technik handlowiec

**33,9%**

Technik elektryk  
Technik pojazdów samochodowych  
Technik robót wykończeniowych w budownictwie  
Technik logistyk  
Technik usług fryzjerskich  
Technik mechanik  
Technik transportu drogowego



# NAJCZĘŚCIEJ WYBIERANE ZAWODY NA POZIOMIE TECHNIKUM

**16,9%**

Technik informatyk

**14,1%**

Technik żywienia i usług gastronomicznych

**13,9%**

Technik weterynarii

**42,5%**

Technik architektury krajobrazu

Technik ekonomista

Technik logistyk

Technik rolnik

Technik programista

Technik urządzeń i systemów energetyki odnawialnej

Technik pojazdów samochodowych

Technik hotelarstwa



**NAJCZĘŚCIEJ  
WYBIERANE  
ZAWODY NA  
POZIOMIE  
SZKOŁY  
POLICEALNEJ**

**31,1%**

Technik ekonomista

**18,0%**

Technik informatyk

**13,1%**

Technik rachunkowości

**37,5%**

Technik masażysta

Technik animacji filmowej

Technik rolnik

Technik usług kosmetycznych

Technik weterynarii

Technik logistyk

Technik farmaceutyczny

Technik ochrony fizycznej osób i mienia

Technik spedytor



# NAJCZĘŚCIEJ WYBIERANE KIERUNKI KSZTAŁCENIA NA STUDIACH I STOPNIA

9,5%

Informatyka

7,6%

Ekonomia

5,9%

Grafika

5,7%

Automatyka i robotyka

4,5%

Biologia

3,8%

Malarstwo

3,6%

Literatura popularna i  
kreacja światów gier



**NAJCZĘŚCIEJ  
WYBIERANE  
KIERUNKI  
KSZTAŁCENIA  
NA STUDIACH  
II STOPNIA**

**9,2%**

Informatyka

**6,9%**

Automatyka i robotyka

**6,9%**

Ekonomia

**5,5%**

Finanse i rachunkowość

**4,6%**

Biologia

**4,6%**

Sztuki wizualne





**NAJCZĘŚCIEJ  
WYBIERANE  
KIERUNKI  
KSZTAŁCENIA  
NA STUDIACH  
JEDNOLITYCH**

**31,2%** Kierunek lekarski

**17,4%** Prawo

**15,6%** Fizjoterapia

**14,7%** Architektura

**10,1%** Psychologia

**6,4%** Pedagogika specjalna

**4,6%** Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna



# NAJCZĘŚCIEJ WYBIERANE KIERUNKI KSZTAŁCENIA NA STUDIACH III STOPNIA

**18,8%**

Nauki biologiczne

**10,5%**

Językoznawstwo

**10,5%**

Pedagogika

**8,2%**

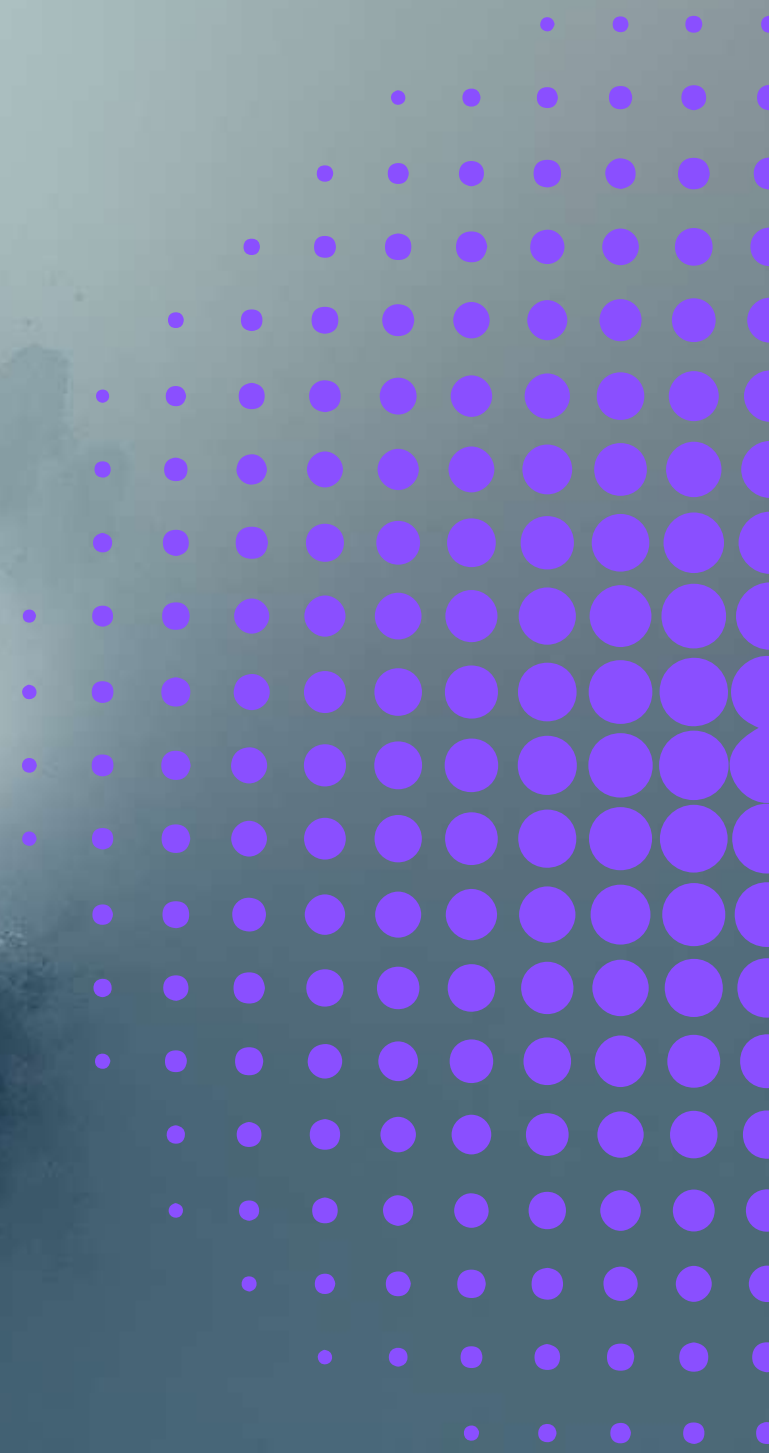
Automatyka elektronika i elektrotechnika

**6,9%**

Nauki o zarządzaniu i jakości



# ścieżki kształcenia



# SZKOŁA BRANŻOWA I STOPNIA

**31,4 % PRACA**

**31,4 % SZKOŁA BRANŻ. II ST. → PRACA**

---

**9,5 % SZKOŁA BRANŻ. II ST. → SZKOŁA POLICEALNA → PRACA**

**8,6 % SZKOŁA BRANŻ. II ST. → STUDIA I ST. → STUDIA II ST. → STUDIA III ST. → PRACA**

**5,7 % TECHNIKUM → PRACA**

---

**2,9 % LICEUM DLA DOROSŁYCH → SZKOŁA POLICEALNA → PRACA**

**1,9 % TECHNIKUM → STUDIA I ST. → STUDIA II ST. → STUDIA III ST. → PRACA**

**1,9 % SZKOŁA BRANŻ. II ST. → STUDIA JEDNOLITE → STUDIA II ST. → PRACA**

**1,9 % TECHNIKUM → SZKOŁA POLICEALNA → PRACA**

**1,0 % LICEUM DLA DOROSŁYCH → STUDIA JEDNOLITE → STUDIA III ST. → PRACA**

**1,0 % SZKOŁA BRANŻ. II ST. → STUDIA I ST. → STUDIA II ST. → PRACA**

**1,0 % SZKOŁA BRANŻ. II ST. → STUDIA I ST. → PRACA**

**1,0 % LICEUM DLA DOROSŁYCH → PRACA**

**1,0 % LICEUM DLA DOROSŁYCH → STUDIA JEDNOLITE → PRACA**

# TECHNIKUM

**28,3 %** STUDIA I ST. → STUDIA II ST. → STUDIA III ST. → PRACA

**27,2 %** PRACA

---

**15,3 %** STUDIA I ST. → STUDIA II ST. → PRACA

**10,0 %** STUDIA JEDNOLITE → STUDIA III ST. → PRACA

**8,0 %** STUDIA I ST. → PRACA

**6,1 %** SZKOŁA POLICEALNA → PRACA

**4,8 %** STUDIA JEDNOLITE → PRACA

---

**0,1 %** STUDIA I ST. → STUDIA I ST. → STUDIA II ST. → PRACA

**0,1 %** STUDIA I ST. → STUDIA JEDNOLITE → STUDIA III ST. → PRACA

**0,1 %** STUDIA I ST. → STUDIA I ST. → STUDIA II ST. → STUDIA III ST. → PRACA

- Gotowość do zmiany miejsca zamieszkania w związku z niekorzystną sytuacją społeczno-ekonomiczną - najczęściej Wolne dusze (83,3%), a najrzadziej Strażnicy wartości (51,4%).
- Migracja zawodowa, jako konieczność wynikająca z sytuacji zawodowej, najczęściej akceptowana jest przez Ambitnych i prawych (87,1%), a najrzadziej przez Zrównoważonych życiowo (55,0%).

- Większość badanych preferuje pracę blisko domu, co dla Wolnych dusz (98,0%) jest szczególnie istotne.
- Wszyscy badani zakładają możliwość wystąpienia w ich karierze przerw zawodowych, w tym wypalenia zawodowego.
- Wszyscy badani akceptują możliwość doświadczenia bezrobocia w swojej ścieżce zawodowej, a tylko wśród Zrównoważonych życiowo poziom akceptacji nie przekracza 60%.
- W projektowanych planach życiowych badani zakładają zarówno konieczność podejmowania decyzji w sytuacjach trudnych na rynku pracy, jak i dążenie do systematycznego rozwoju zawodowego.






- Przynajmniej połowa badanych w każdej kategorii akceptuje udział w szkoleniach dla bezrobotnych w przypadku utraty pracy; najrzadziej akceptują to Zrównoważeni życiowo (50%), najczęściej Ludzie fundamentów (88,2%).
- Ludzie fundamentów wykazują największą gotowość do korzystania ze szkoleń w ogóle.
- Znacznie mniej osób jest skłonnych do podjęcia pracy z polecenia – najniższy poziom akceptacji występuje wśród Zrównoważonych życiowo (39,7%), najwyższy wśród Strażników wartości (59,5%).


- Prawie wszyscy badani akceptują możliwość awansu.
- Strategia rezygnacji z atrakcyjnych propozycji towarzyskich na rzecz rozwoju zawodowego jest najbardziej akceptowana przez osoby z kategorii Spokojne serca (73,1%).
- Ludzie fundamentów (61,9%) oraz Ambitni i prawi (60,0%) stosunkowo często wybierają rozwój zawodowy kosztem życia towarzyskiego. Najrzadziej taką strategię wybierają Strażnicy wartości (44,8%).
- Zrównoważeni życiowo mają niski poziom akceptacji sytuacji, w której praca zawodowa ogranicza realizację innych ważnych aktywności życiowych.







- 
- Akceptacja dla rozwoju kompetencji cyfrowych jest bardzo zróżnicowana wśród badanych – największa, gdy wiąże się z bezpieczeństwem w Internecie i możliwością awansu zawodowego.
  - Inwestowanie dodatkowego czasu w rozwój kompetencji cyfrowych jest bardziej akceptowane przez Ambitnych i prawych niż przez Zrównoważonych życiowo.
  - Udział w grach szkoleniowych jako forma rozwoju umiejętności cyfrowych jest stosunkowo rzadko akceptowany, najczęściej przez Spokojne serca, najrzadziej przez Zrównoważonych życiowo.

- 
- Od 1/3 do niemal połowy badanych deklaruje chęć uczestnictwa w szkoleniach z zakresu rozwiązywania konfliktów.
  - Umiejętności zarządzania personelem najchętniej rozwijałoby Strażnicy wartości (48,4%) oraz Ambitni i prawi (48,1%).
  - Największe zainteresowanie wzmocnieniem kompetencji komunikacji interpersonalnej wykazują Ambitni i prawi (49,1%), najmniejsze Zrównoważeni życiowo (28,2%).

- Streamowanie gier to najczęściej akceptowany rodzaj aktywności zawodowej w sieci wśród badanych.
- Znacznie rzadziej badani wyrażają gotowość do reklamowania, polecenia czy testowania produktów online – nawet wśród Ambitnych i prawych poziom akceptacji wynosi jedynie 16%.
- Aktywność lifestylowa w sieci (dzielenie się informacjami o sobie i otoczeniu) jest mało popularna; taką przyszłość zawodową widzi około 10% badanych, a wśród Zrównoważonych życiowo zaledwie 5,8%.

- Rozwój kompetencji z zakresu odpowiedzialności społecznej (pierwsza pomoc, BHP, prawo pracy, ochrona danych osobowych) jest istotnym elementem doskonalenia zawodowego.
- Najwyższy poziom akceptacji dla rozwoju w obszarze odpowiedzialności społecznej wykazują osoby z kategorii Wolne dusze, Spokojne serca oraz Strażnicy wartości.
- Najmniejsze zainteresowanie rozwojem w tym zakresie prezentują Zrównoważeni życiowo.







