

JAVNI POZIV ZA VPIS V SKUPNOST USTVARJALCEV CZK

Ob lansiranju razpisa Spodbude za mikro podjetja v lesarstvu 2024–2025 ter Javnega poziva za Vavčer za raziskovanje in razvoj ter oblikovanje Direktorata za lesarstvo Ministrstva za gospodarstvo, turizem in šport

Vpis: czk.si/prijava-czk-kreativec

JAVNO POVABILO



BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN,
OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI
SODELOVANJA

ZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST
USTVARJALCEV CZK

POGOJI ZA VPIS V SKUPNOST
USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

BESEDILO POZIVA

Center za kreativnost (CzK) kot nacionalna platforma za razvoj kulturnega in kreativnega sektorja (KKS) s ciljem vzpostavitve tesnejšega sodelovanja z gospodarstvom in drugimi sektorji v sodelovanju z Direktoratom za lesarstvo (Ministrstvo za gospodarstvo, turizem in šport) ob lansiranju **Javnega poziva za Vavčer za raziskovanje in razvoj ter oblikovanje** posodablja skupnost oblikovalcev in ustvarjalcev CzK na nacionalni platformi www.czk.si.

V sklopu najave *Javnega poziva Vavčer za raziskovanje in razvoj ter oblikovanje*, ki ga bo objavil Direktorat za lesarstvo (Ministrstvo za gospodarstvo, turizem in šport), bodo prijavitelji lahko izbirali storitve oblikovalcev s seznama skupnosti ustvarjalcev CzK.

CzK vabi zainteresirane ustvarjalce k oddaji vloge za vpis v skupnost CzK, ki bo v prenovljeni obliki povezovala ustvarjalce z različnimi zainteresiranimi deležniki iz podjetij, organizacij, institucij in drugih sektorjev. Cilj predstavitve je spodbujanje tesnejšega sodelovanja med ustvarjalci z različnih področij kreativnega sektorja in podjetji ter drugimi sektorji, z namenom vzpodbujanja tehnoloških in netehnoloških inovacij skozi ustvarjalno vrednost projektov ali podjetij. Skupnost ustvarjalcev CzK se bo nadgrajevala in dopolnjevala tudi v sklopu drugih povabil za različna sodelovanja s podjetji ali drugimi zainteresiranimi organizacijami.

Zainteresirane ustvarjalce vabimo, da se vpišejo ali posodobijo svojo prijavo z vpisom v obrazec: czk.si/prijava-czk-kreativec. Poziv je odprt do zaprtja.

Merila za vpis v skupnost ustvarjalcev CzK so podana v nadaljevanju tega poziva. Po prejemu prijave bo *Strokovna komisija CZK* v sestavi sodelavcev MAO in CzK pregledala predložene vloge in izbrala ustvarjalce, ki ustrezajo kriterijem, ter jih vpisala v spletno skupnost ustvarjalcev CzK. Vpis je prostovoljne narave.

Izbrani ustvarjalci bodo po potrditvi in vpisu obveščeni po e-pošti. Vloge se bodo obravnavale periodično, vpis v skupnost se bo posodabljal enkrat tedensko. CzK lahko kadarkoli pozove k dopolnitvi vloge. Zavrnitve in pritožbe niso mogoče.

BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN,
OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI
SODELOVANJAZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST
USTVARJALCEV CZKPOGOJI ZA VPIS V SKUPNOST
USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

CILJNE SKUPINE, NAMEN, OBLIKA IN PREDVIDENI
NAČINI SODELOVANJA

Ciljna skupina	Namen	Oblika sodelovanja	Način sodelovanja
Podjetja in druge organizacije.	Vzpostavitev tesnejšega sodelovanja z ustvarjalci z različnih področij z namenom inovativnega, kreativnega prispevka in ustvarjanja dodane vrednosti k njihovim projektom.	Tržna sodelovanja.	Način sodelovanja, izvedba in plačilo so predmet individualnega dogovora med ustvarjalcem in naročnikom.
Ministrstva, javni uradi, državne in javne organizacije.	Spodbujanje inovativnosti in ustvarjalnosti pri izvajanju javnih pozivov ali javnih razpisov.	Z javnimi pozivi in razpisi.	Način sodelovanja, izvedba in plačilo so predmet posameznih javnih pozivov ali javnih razpisov, ki ločeno definirajo način in pogoje uporabe baze ustvarjalcev.
Prejemniki finančnih spodbud (podjetja in drugi prejemniki) pri javnih razpisih in javnih pozivih.	Realizacija ciljev projekta (sodelovanje z ustvarjalcem kot del pogodbenih obveznosti projekta).	Z javnimi pozivi in razpisi.	Način sodelovanja je predmet individualnega dogovora med ustvarjalcem in podjetjem ob hkratnem upoštevanju načina in pogojev uporabe baze ustvarjalcev posameznega javnega poziva ali javnega razpisa.

ZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST USTVARJALCEV CZK:

- **Vidnost in prepoznavnost doma in v tujini:** Ustvarjalci, ki so vpisani v spletno skupnost, dobijo večjo vidnost in prepoznavnost tako doma kot v tujini. To lahko pripomore k njihovem uspehu in boljšim priložnostim za sodelovanje, prodajo njihovih del ali pridobivanje naročil. Center za kreativnost predstavlja in posreduje povezavo na skupnost ustvarjalcev domačim in tujim interesentom.
- **Platforma in povezave:** Skupnost ustvarjalcev deluje kot spletno predstavitveno mesto, ki med seboj povezuje ustvarjalce, in sicer z različnimi deležniki, kot so podjetja, organizacije, institucije in javni sektor. To omogoča izmenjavo idej, sodelovanje pri projektih in dostop do novih tržnih priložnosti.
- **Podpora in viri:** Skupnost ustvarjalcev zagotavlja podporo in dostop do različnih virov, kot so tržna poslovna sodelovanja ter tudi finančna sredstva v okviru javnih pozivov in javnih razpisov. To lahko ustvarjalcem pomaga pri razvoju njihovih talentov, spretnosti in projektov.
- **Evidenca in analiza:** Za različne deležnike, podjetja, nacionalne agencije, organizacije ali institucije je pomembno, da imajo evidenco o ustvarjalcih v državi. To omogoča boljše razumevanje stanja in potreb v sektorju ustvarjalnosti, lažje načrtovanje politik, programov in ukrepov za podporo ter analizo učinkovitosti teh ukrepov.

BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN,
OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI
SODELOVANJA

ZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST
USTVARJALCEV CZK

POGOJI ZA VPIS V SKUPNOST
USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

POGOJI ZA VPIS V SKUPNOST USTVARJALCEV

POGOJ	DOKAZILA
<p>Ustvarjalec je fizična oseba, ki v funkciji ustanovitelja / lastnika / odgovorne osebe ali zaposlenega deluje v okviru ene izmed naslednjih pravnoorganizacijskih oblik, vpisanih v Poslovni register Slovenije (PRS):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ gospodarska družba, registrirana po Zakonu o gospodarskih družbah (Uradni list RS, št. 65/09 – uradno prečiščeno besedilo, 33/11, 91/11, 32/12, 57/12, 44/13 – odl. US, 82/13, 55/15, 15/17, 22/19 – ZPosS, 158/20 – ZIntPK-C in 18/21) (d. o. o., d. d., k. d. in druge), ▪ samostojni podjetniki posamezniki (s. p.), ▪ socialna podjetja (so. p.) s statusom gospodarske družbe, zadruga in zavodi, ki imajo status socialnega podjetja, ▪ avtorji, samozaposleni v kulturi – ustvarjalci na področju kulture, ki opravljajo samostojno specializiran poklic s področja kulture in so pri Ministrstvu za kulturo vpisani v razvid samozaposlenih v kulturi, ▪ zadruga, društva in zasebni zavodi, ki delujejo na področju kulture ali KKS. 	<p>Ustvarjalec je fizična oseba, ki v funkciji ustanovitelja / lastnika / odgovorne osebe ali zaposlenega deluje v okviru ene izmed naslednjih pravnoorganizacijskih oblik, vpisanih v Poslovni register Slovenije (PRS):</p>
<p>Ustvarjalec je specializiran za delo na določenem področju ali podpodročju kulturnega in kreativnega sektorja (KKS), kar dokazuje z vsaj 5 izvedenimi referenčnimi projekti za vsako izbrano področje ali pod področje. Ustvarjalec lahko izbere največ 3 polja (področja ali pod področja), ki bodo v skupnost vpisana kot njegova specializacija.</p>	<p>Za vsak projekt se v spletni registraciji izpolni poglavje <i>Referenčni projekti</i>.</p>
<p>1. OBLIKOVANJE</p> <p>1.1. Grafično oblikovanje</p> <p>1.2. Produktno oblikovanje</p> <p>1.3. Modno oblikovanje</p> <p>1.4. Unikatno oblikovanje</p> <p>1.5. Oblikovanje materiala</p> <p>1.6. Oblikovanje interierja</p> <p>1.7. Spekulativno oblikovanje</p> <p>1.8. Trajnostno oblikovanje</p> <p>1.9. Interaktivno oblikovanje</p> <p>1.1. Tipografija/oblikovanje črkovnih vrst</p> <p>1.1. Storitveno oblikovanje (SD – service design)</p> <p>1.1. Oblikovanje uporabniške izkušnje³ (UX)</p> <p>1.1. Oblikovanje izkušnje stranke⁴ (CX)</p> <p>1.1. Upravljanje oblikovanja (DM)</p> <p>1.1. Raziskovanje na področju oblikovanja</p> <p>1.1. Oblikovanje zgodb (Storytelling)</p> <p>1.1. Oblikovanje procesov (DP – design process)</p> <p>1.1. Informacijsko oblikovanje</p> <p>1.1. Odprtokodno oblikovanje</p> <p>1.1. Družbeno oblikovanje</p> <p>1.1. Oblikovanje razstav</p> <p>1.1. Participatorno oblikovanje</p>	<p>2. ARHITEKTURA</p> <p>2.1. Arhitektura</p> <p>2.2. Urbanizem</p> <p>2.3. Krajinska arhitektura</p> <p>2.4. Zgodovina in teorija arhitekture</p> <p>2.5. Oblikovanje interierja</p> <p>2.6. Druge prostorske intervencije</p> <p>3. OGLAŠEVANJE</p> <p>4. VIZUALNE UMETNOSTI</p> <p>5. KULTURNA DEDIŠČINA</p> <p>6. ARHIVSKA DEJAVNOST</p> <p>7. KNJIŽNIČNA DEJAVNOST</p> <p>8. KNJIGA</p> <p>9. KULTURNO-UMETNOSTNA VZGOJA</p> <p>10. GLASBENE UMETNOSTI</p> <p>11. UPRIZORITVENE UMETNOSTI</p> <p>12. MEDMEDIJSKE UMETNOSTI</p> <p>13. MEDIJI</p> <p>14. PROGRAMSKA OPREMA</p> <p>15. IGRE</p> <p>16. FILM</p> <p>17. AVDIOVIZUALNA DEJAVNOST</p> <p>18. KULTURNI TURIZEM</p> <p>19. DRUGO UMETNIŠKO USTVARJANJE</p>

BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN,
OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI
SODELOVANJAZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST
USTVARJALCEV CZKPOGOJI ZA VPIS V SKUPNOST
USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

Vsaj pet (5) let delovnih izkušenj z izbranega specializiranega področja. Dokazovanje s popisom podatkov v spletni registraciji.

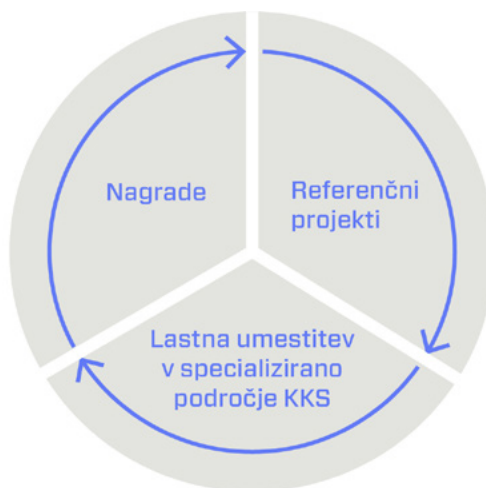
Soglasje za vključitev v skupnost in obdelavo osebnih podatkov v skladu z veljavno zakonodajo. Soglasje s podpisom odgovorne osebe, v obliki skeniranega dokumenta PDF naloženo na spletno registracijsko platformo.

Pravnoorganizacijska oblika, v sklopu katere deluje ustvarjalec, nima neporavnanih zapadlih finančnih obveznosti iz naslova obveznih dajatev in drugih denarnih nedavčnih obveznosti, ki jih pobira davčni organ (v vrednosti 50 evrov ali več na dan oddaje vloge), v skladu z zakonom, ki ureja finančno upravo. Izjava s podpisom odgovorne osebe, v obliki skeniranega dokumenta PDF naložena na spletno registracijsko platformo.

MATRIKA TROJNE POTRDITVE

Kakovost posameznega ustvarjalca je evidentirana iz naslednjih treh komponent:

- iz naslova referenčnih projektov;
- iz naslova lastne umestitve v specializirano področje KKS;
- iz naslova prejetih nagrad.



BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN,
OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI
SODELOVANJA

ZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST
USTVARJALCEV CZK

POGOJI ZA VPIS V SKUPNOST
USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

PROCES VPISA V SKUPNOST

- V sklopu tega javnega poziva so podana merila za vpis v nacionalno bazo ustvarjalcev CzK.
- Skupnost omogoča predhodna preverjanja kompetenc, referenc in strokovnih dosežkov ustvarjalcev, kar izvede *Strokovna komisija CzK*. S tem se poveča verjetnost izbire visokokakovostnih izvajalcev.
- Zainteresirani kandidati vlogo za vpis v bazo ustvarjalcev CzK oddajo v elektronskem prijavnem obrazcu, dostopnem na povezavi: <https://czk.si/skupnost/kreativci>.
- Ob prijavi kandidati podajo zahtevane podatke: osebne podatke, podatke pravne osebe, kontaktne podatke, registracijske podatke, področje specializacije, nagrade in druge informacije.
- Vzorci obrazcev izjava in soglasje so priloge tega poziva.
- Z oddajo vloge kandidati izrecno dovolijo zbiranje, obdelavo in hranjenje svojih osebnih podatkov za namene vzpostavitve baze ustvarjalcev CzK.
- Po prejemu prijave bo *Strokovna komisija CZK* pregledala predložene vloge in izbrala ustvarjalce, ki ustrezajo kriterijem, ter jih vpisala v spletno bazo ustvarjalcev CzK.
- Izbrani ustvarjalci bodo po potrditvi uvrstitve v bazo ustvarjalcev CzK obveščeni po e-pošti.
- Vloge se bodo obravnavale periodično, vpis v bazo se bo posodabljal enkrat tedensko.
- CzK lahko vlagatelje kadarkoli pozove k dopolnitvi vloge.
- Poziv je odprt do zaprtja.

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

OSEBNI PODATKI	PODATKI O PRAVNI OSEBI
Ime in Priimek	Dolgi naziv pravnoorganizacijske oblike (iz PRS):
Slika	Kratki naziv pravno organizacijske oblike (iz PRS)
Izobrazba	Naslov, Mesto, Poštna št., Država
Kratka biografija (v opisu z največ 600 besedami strnite relevantne vsebine, ki zajemajo naslednje alineje):	
Izobraževanje (Dokončana najvišja šola, univerza, Stopnja izobrazbe, Študijska področja ali specializacije)	
Poklicna pot (Relevantne zaposlitve in delovne izkušnje, Področja dela ali industrije, Posebej se navedejo kompetence (specializirana znanja) ustvarjalca)	
Ključne kompetence ⁶ (izberite največ pet ključnih kompetenc)	

BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN,
OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI
SODELOVANJA

ZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST
USTVARJALCEV CZK

POGOJI ZA VPIS V SKUPNOST
USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

KONTAKTNI PODATKI

Telefon, E-naslov

Spletna stran

LinkedIn, Facebook, Instagram, Pinterest, Behance

REGISTRACIJSKI PODATKI

E-naslov (uporabniško ime), Geslo

KONTAKTNI PODATKI

Ustvarjalec je specializiran za delo na določenem področju ali podpodročju kulturnega in kreativnega sektorja (KKS), kar dokazuje z vsaj 5 izvedenimi referenčnimi projekti za vsako izbrano področje ali pod področje. Ustvarjalec lahko izbere največ 3 polja (področja ali pod področja), ki bodo v bazo vpisana kot njegova specializacija.

1. OBLIKOVANJE

1.1. Grafično oblikovanje

1.2. Produktno oblikovanje

1.3. Modno oblikovanje

1.4. Unikatno oblikovanje

1.5. Oblikovanje materiala

1.6. Oblikovanje interierja

1.7. Spekulativno oblikovanje

1.8. Trajnostno oblikovanje

1.9. Interaktivno oblikovanje

1.10. Tipografija/oblikovanje črkovnih vrst

1.11. Storitveno oblikovanje (SD – service design)

1.12. Oblikovanje uporabniške izkušnje⁶ (UX)

1.13. Oblikovanje izkušnje stranke⁷ (CX)

1.14. Upravljanje oblikovanja (DM)

1.15. Raziskovanje na področju oblikovanja

1.16. Oblikovanje zgodb (Storytelling)

1.17. Oblikovanje procesov (DP – design process)

1.18. Informacijsko oblikovanje

1.19. Odprtokodno oblikovanje

1.20. Družbeno oblikovanje

1.21. Oblikovanje razstav

1.22. Participatorno oblikovanje

2. ARHITEKTURA

2.1. Arhitektura

2.2. Urbanizem

2.3. Krajinska arhitektura

2.4. Zgodovina in teorija arhitekture

2.5. Oblikovanje interierja

2.6. Druge prostorske intervencije

3. OGLAŠEVANJE

4. VIZUALNE UMETNOSTI

5. KULTURNA DEDIŠČINA

6. ARHIVSKA DEJAVNOST

7. KNJIŽNIČNA DEJAVNOST

8. KNJIGA

9. KULTURNO-UMETNOSTNA VZGOJA

10. GLASBENE UMETNOSTI

11. UPRIZORITVENE UMETNOSTI

12. MEDMEDIJSKE UMETNOSTI

13. MEDIJI

14. PROGRAMSKA OPREMA

15. IGRE

16. FILM

17. AVDIOVIZUALNA DEJAVNOST

18. KULTURNI TURIZEM

19. DRUGO UMETNIŠKO USTVARJANJE

Definiranje števila let delovnih izkušenj na izbranem področju KKS:

Za vsako izbrano področje KKS se navede pet (5) referenčnih projektov:

REFERENČNI PROJEKTI

Za vsak projekt se izpolni obrazec Referenčni projekti, ki ne sme presegati ene (1) strani A4. Navedejo se naslednji podatki:

Naziv naročnika	Dodana vrednost kreativnega prispevka k projektu (največ 50 besed),
Kontakti naročnika za preveritev reference (ime, priimek, e-naslov, telefon),	Vrednost projekta v EUR,
Gospodarski sektor ⁸ , v katerega sodi izveden referenčni projekt,	Opis specializiranih znanj v projektu – ključne besede (največ deset besed za vsak projekt),
Starost naročnika ⁹ ,	Obdobje izvajanja projekta (mesec, leto – mesec, leto),
Naziv projekta,	Povezava do spletne strani projekta (neobvezno),
Aktivnosti projekta (največ 20 besed),	Vizualno gradivo (največ štiri slike v formatu PDF, JPEG).

BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN,
OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI
SODELOVANJA

ZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST
USTVARJALCEV CZK

POGOJI ZA VPIS V SKUPNOST
USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

NAGRADE

Naziv prejete nagrade:

Kategorije nagrad¹⁰:

Leto prejema:

Relevantnost nagrade (nacionalna, mednarodna):

OPOMBE

- V skupnost CzK vpisani ustvarjalci so zavezani k preprečevanju dvojnega financiranja in podvajanja ustvarjalnega sodelovanja, kar pomeni, da istim upravičencem (podjetjem) ne smejo izvajati vsebinsko enakih aktivnosti, ki so financirane iz drugih javnih programov.
- Kandidati pod kazensko in materialno odgovornostjo odgovarjajo za pravilnost navedb v vlogi.



Financira
Evropska unija



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



OPOMBE

BESEDILO POZIVA

CILJNE SKUPINE, NAMEN, OBLIKA IN PREDVIDENI NAČINI SODELOVANJA

ZAKAJ SE VPISATI V SKUPNOST USTVARJALCEV CZK

POGOJI ZA VPIS V SKUPNOST USTVARJALCEV

PROCES VPISA V SKUPNOST

PODATKI ZA VPIS V SKUPNOST

¹ Evropska komisija (2018) k pojmu kulturni in kreativni sektor šteje »vse sektorje, katerih dejavnosti temeljijo na kulturnih vrednotah, umetniških ter drugih individualnih ali kolektivnih ustvarjalnih izrazih. Vključujejo razvoj, ustvarjanje, produkcijo, razširjanje in ohranjanje dobrin ter storitev, ki vsebujejo kulturne, umetniške ali druge ustvarjalne izraze in povezane funkcije, kot je izobraževanje ali upravljanje. Ti sektorji imajo potencial za ustvarjanje inovacij in delovnih mest, zlasti na področju intelektualne lastnine. Sektorji vključujejo arhitekturo, arhive, knjižnice in muzeje, umetniške obrti, avdiovizualno (vključno s filmom, televizijo, videoigami in multimedijo), oprijemljivo in neoprijemljivo kulturno dediščino, oblikovanje (vključno z modnim oblikovanjem), festivale, glasbo, književnost, uprizoritvene umetnosti, knjige in založništvo, radio ter likovne umetnosti.«

² Kreativni in kulturni sektor (KKS) opredeljuje dejavnosti, ki združujejo ustvarjalnost s proizvodnjo in distribucijo dobrin in storitev. CzK vključuje naslednja temeljna področja KKS, določena skladno z evropskimi dokumenti in področji dela Ministrstva za kulturo RS: oblikovanje, arhitektura, oglaševanje, vizualna umetnost, kulturna dediščina, knjiga in založništvo, kulturno-umetnostna vzgoja, glasbene umetnosti, uprizoritvene umetnosti, medmedijske umetnosti, mediji, arhivska in knjižnična dejavnost, programska oprema in igre, film in avdiovizualna dejavnost, kulturni turizem in drugo umetniško ustvarjanje.

³ Oblikovanje uporabniške izkušnje (UX): Osredotoča se na izkušnjo posameznega uporabnika med interakcijo z določenim izdelkom, storitvijo ali digitalnim vmesnikom. Cilj UX je zagotoviti, da je uporaba izdelka ali storitve za posameznega uporabnika čim bolj intuitivna, učinkovita in prijetna.

⁴ Oblikovanje izkušnje stranke (CX): Osredotoča se na celotno izkušnjo stranke med celotnim procesom interakcije s podjetjem, od prvega stika z blagovno znamko do nakupa izdelka ali storitve, uporabe izdelka ali storitve ter po nakupnem servisu. Cilj CX je ustvariti pozitiven, dosleden vtis pri vsaki točki stika s stranko in zagotoviti, da stranka doživi celostno zadovoljstvo.

⁵ Ključne kompetence: Kreativnost in inovativnost, Tehnične veščine, Komunikacijske spretnosti, Sodelovanje in timsko delo, Projektno vodenje, Reševanje problemov, Samostojnost in samoiniciativnost, Kulturna pismenost, Občutek za estetiko, Etika in profesionalnost, Finančna pismenost, Marketing in promocija, Digitalne veščine, Strateško razmišljanje, Učenje in prilagodljivost, Mreženje in gradnja odnosov, Čustvena inteligenca, Kritično mišljenje, Prilagodljivost in odpornost, Vodenje in mentorstvo, Organizacijske veščine, Drugo: vpišite.

⁶ Oblikovanje uporabniške izkušnje (UX): Osredotoča se na izkušnjo posameznega uporabnika med interakcijo z določenim izdelkom, storitvijo ali digitalnim vmesnikom. Cilj UX je zagotoviti, da je uporaba izdelka ali storitve za posameznega uporabnika čim bolj intuitivna, učinkovita in prijetna.

⁷ Oblikovanje izkušnje stranke (CX): Osredotoča se na celotno izkušnjo stranke med celotnim procesom interakcije s podjetjem, od prvega stika z blagovno znamko do nakupa izdelka ali storitve, uporabe izdelka ali storitve ter po nakupnem servisu. Cilj CX je ustvariti pozitiven, dosleden vtis pri vsaki točki stika s stranko in zagotoviti, da stranka doživi celostno zadovoljstvo.

⁸ Gospodarski sektorji:

- Proizvodnja: obsega pridobivanje surovin, proizvodnjo polizdelkov, proizvodnjo izdelkov, kot so vozila, elektronika, hrana, pijača, oblačila, pohištvo, papir, kemikalije, plastične mase, farmacevtski izdelki, kovine, nekovinski izdelki in računalniške komponente.
- Storitveni sektor: različne storitve, kot so računovodstvo, pravne storitve, svetovanje, oglaševanje, čiščenje, popravila in vzdrževanje.
- Finančni sektor: vključuje bančništvo, zavarovalništvo, investicijske storitve, borze in podobno.
- Informacijska tehnologija (IT): področje, ki zajema razvoj programske opreme, računalniško omrežje, spletno oblikovanje, digitalno varnost in druge tehnološke storitve.
- Trgovina: vključuje maloprodajo, debelo prodajo, e-trgovino, trgovinske verige, franšize in druge oblike trgovinskih dejavnosti.
- Zdravstveni sektor: zdravstvena nega, farmacija, medicinska tehnologija, zdravstveno zavarovanje in drugi povezani sektorji.
- Izobraževalni sektor: vključuje šolski sistem, visoko šolstvo, izobraževalne tehnologije, izobraževalno svetovanje in usposabljanje.
- Mediji in zabava: novinarstvo, televizija, radio, film, glasba, videoigre, spletni mediji, zabaviščni parki, prireditve in podobno.
- Turizem in gostinstvo: vključuje hotelsko in gostinsko industrijo, letalski prevoz, turistične agencije, turistične destinacije in storitve, povezane s potovanji.
- Nepremičninski sektor: nakup, prodaja, najem in upravljanje nepremičnin, investiranje v nepremičnine, gradbeništvo in arhitektura.
- Kmetijski sektor: rastlinska pridelava, živinoreja, sadjarstvo in vinogradništvo, gojenje trajnic, rastlinska varstva in agrokemija, kmetijska mehanizacija in tehnologija, kmetijski marketing in trženje.

⁹ Starost naročnika:

- zagonsko (angl. start-up) podjetje (0-5 let)
- zrelo podjetje (+5 let)

¹⁰ Kategorija nagrad: seznam v ločenem dokumentu Excel - Nagrade kultura, umetnost in oblikovanje.