



smart
AIInnovators

SMARTAINNOVATORS

Promover la transformación digital impulsada por la IA y la innovación en las escuelas de FP para el cambio social y una mejor adaptación de las habilidades al mercado laboral



Sobre el proyecto

La rápida digitalización de la última década ha transformado muchos aspectos del trabajo y de la vida cotidiana. Impulsada por la innovación y la evolución tecnológica, la transformación digital está cambiando la sociedad, el mercado laboral y el futuro del trabajo, e inevitablemente el de la E&T. Las empresas tienen dificultades para contratar personal altamente cualificado en diversos sectores económicos, incluido el digital. Impulsar las competencias digitales a todos los niveles contribuye a aumentar el crecimiento y la innovación y a construir una sociedad más justa, cohesionada, sostenible e integradora. Tener competencias digitales y adquirir nociones básicas de informática puede ayudar a las personas de todas las edades a ser más resilientes, mejorar su participación en la vida democrática y estar protegidas y sentirse a salvo en línea.

Los socios



EN ESTE NÚMERO

SOBRE EL PROYECTO

REUNIÓN TRANSNACIONAL 3 & 4

PRÓXIMOS PASOS

CONTÁCTANOS



SMARTAINNOVATORS.EU



La 3.ª y 4.ª reunión transnacional del proyecto

Durante este periodo se celebraron otras dos reuniones de seguimiento, en Bilbao los días 24 y 25 de enero, y en Belgrado, el 23 de mayo, en las instalaciones de POLITEKNIKA TXORIERRI e ITHS respectivamente. El objetivo de las reuniones era tratar e intercambiar las ideas sobre los avances del proyecto, las actividades pendientes y los próximos pasos. Se prestó especial atención al **3.º resultado del proyecto: la plataforma de smartAInnovators y la aplicación móvil**, para la que ya se ha realizado un trabajo crucial.

Además, se presentó la hoja de ruta para el **4.º resultado del proyecto: el Paquete MAKERSPACE de SmartAInnovators para la innovación digital**, y se definieron las siguientes acciones.



Próximos pasos

- Pruebas en la plataforma y finalización
- Aplicación para dispositivos móviles
- Taller «Train the Trainer»
- Hackathon nacionales
- Paquete MAKERSPACE de smartAInnovators

El principal objetivo del proyecto es impartir conocimientos al alumnado e impulsar sus competencias digitales. **¡Llega el Hackathon nacional!** Un taller que busca enseñar el material de smartAI y ayudar al alumnado a desarrollar su propio «Lucky Game». **¡No te lo pierdas y mantente al tanto!**

¿QUIERES CONOCER
NUESTRA
PLATAFORMA?
¡HAZ CLICK [AQUÍ!](#)



¡TAMBIÉN PUEDES
LEER NUESTRAS
NEWSLETTER
ANTERIORES!

¡BÚSCALAS [AQUÍ!](#)

Nuestra siguiente reunión transnacional del proyecto y la formación C1 (juntar al alumnado de cada país participante) se celebrará en Chipre, el próximo abril.



Co-funded by
the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta comunicación es responsabilidad exclusiva de su grupo de autores. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Núm. proyecto: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011