Plan de acción: DIRECTRICES DEL MAKERSPACE

Autor (es): POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP.

smartAInnovators: PROMOVER LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL IMPULSADA POR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA INNOVACIÓN EN LOS CENTROS DE FP PARA EL CAMBIO SOCIAL Y UNA MEJOR ADECUACIÓN DE LAS CUALIFICACIONES AL MERCADO LABORAL

Número de proyecto: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

Co-funded by the European Union

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo de la Comisión Europea.
Esta comunicación refleja únicamente las opiniones de su autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Este documento puede copiarse, reproducirse o modificarse de acuerdo con las normas anteriores. Además, debe mencionarse claramente el nombre de los autores del documento y todas las partes aplicables del aviso de copyright.
Todos los derechos reservados. Copyright 2021 smartAInnovators

CC BY NC SA

INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO

ACRÓNIMO DEL PROYECTO:

smartAInnovators

TÍTULO DEL PROYECTO:

PROMOVER LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL IMPULSADA POR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA INNOVACIÓN EN LOS CENTROS DE FP PARA EL CAMBIO SOCIAL Y UNA MEJOR ADECUACIÓN DE LAS CUALIFICACIONES AL MERCADO LABORAL

NÚMERO DE PROYECTO:

2021-1-PL01-KA220-FP-000033011

PÁGINA WEB:

https://smartainnovators.eu/

CONSORCIO:

- **SPOLECZNA AKADEMIA NAUK** (Polonia) - **Coordinador**
- **POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP** (España)
- **ATLANTIS ENGINEERING AE** (Grecia)
- **A & A EMPHASYS INTERACTIVE SOLUTIONS Ltd** (Chipre)
- **PCG POLSKA Sp. Z.o.o.** (Polonia)
- **ATERMON B.V.** (Países Bajos)
- **SREDNJA SKOLA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE** (Serbia)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN - ¿Qué es un MakerSpace? 1
PROPÓSITO - ¿Cuál es el uso/objetivo? 1
INSTALACIONES MAKERSPACE - ¿Cuál es el equipamiento necesario? 2
MAKERSPACE POR PAÍS 2
- ESPAÑA 2
- CHIPRE 3
- POLONIA 4
- SERBIA 5
- GRECIA 6
- PAÍSES BAJOS 7

smart AInnovators

Co-funded by the European Union

CREACIÓN DE UN MAKERSPACE

INTRODUCCIÓN - ¿Qué es un MakerSpace?

Como su nombre indica, un MakerSpace es un lugar o aula especializada con el propósito específico de que los usuarios prueben los materiales de formación, actividades, plataformas, herramientas online, etc. Básicamente, se trata de la configuración de una gran sala con recursos para apoyar el aprendizaje basado en proyectos de los alumnos/usuarios.
Uno de los objetivos de este proyecto es crear un MakerSpace dirigido al uso de todos los resultados de smartAInnovators. Mediante el uso de tiempo no escolar o escolar, los usuarios de este MakerSpace serán capaces de lograr las habilidades dirigidas para la tecnología de IA, desarrollo de juegos y habilidades STEAM basados en sinergias con el mercado laboral.
Esta actividad se centra en la creación de un aula MakerSpace por país. No obstante, cabe destacar que las especificaciones de cada MakerSpace no se limitan a un conjunto general de directrices, sino que son consecuencia de las necesidades de cada país en concreto. En otras palabras, cada MakerSpace creado durante este proyecto no serán en absoluto idénticos. Cada uno de ellos será el resultado de las demandas a las que se enfrente cada organización con respecto a sus usuarios.
Por supuesto, hay algunas disposiciones generales que todos los MakerSpaces necesitan tener, como un aula grande capaz de acoger a todo el alumnado interesado en participar en el curso, ordenadores para todos los individuos y que sean capaces de utilizar Python y Unity (en el caso del smartAInnovators MakerSpace), etc.
En este documento se explicará en primer lugar el uso u objetivo del MakerSpace de smartAInnovators, las directrices generales sobre cómo crearlo, el equipamiento necesario, etc. Después, cada país escribirá la descripción, especificaciones, etc. sobre los MakerSpaces específicos de su país.

PROPÓSITO - ¿Cuál es el uso/objetivo?

Como ya se ha explicado brevemente, el objetivo de la creación de un MakerSpace es que todos los usuarios interesados dispongan de un lugar amplio y totalmente equipado que puedan utilizar para adquirir las competencias específicas en tecnología de IA, desarrollo de juegos y competencias STEAM basadas en sinergias con el mercado laboral.

El objetivo es crear un MakerSpace, personalizado a la demanda de cada país, en el que el alumnado reciba conocimientos teóricos y, al mismo tiempo, tenga la libertad de experimentar con las herramientas facilitadas. En este caso, todos los materiales de formación creados durante el proyecto smartAInnovators se proporcionarán junto con las directrices de la plataforma. Todos los materiales creados son de libre acceso para garantizar que los formadores y/o el alumnado puedan acceder a ellos en varios idiomas.

En definitiva, el MakerSpace dará la oportunidad a sus usuarios de demostrar sus habilidades, a la vez que aprenden individualmente y en grupo mediante el uso de ejercicios dinámicos. Además, también proporcionará una enseñanza social, ya que todo el curso se centra en la idea de concienciar sobre las tendencias ludópatas de los jóvenes de la sociedad actual.

INSTALACIONES MAKERSPACE - ¿Cuál es el equipamiento necesario?

Para la correcta instalación de un MakerSpace, es necesario seguir algunas directrices generales y básicas. Después, es recomendable que cada organización responsable del MakerSpace decida el mejor curso de acción y las implementaciones necesarias.
En cuanto a lo básico descrito anteriormente:

- Un aula o un espacio amplio donde puedan entrar cómodamente un mínimo de 15 personas, y con buena iluminación y ventilación.
- Instalaciones que tienen en cuenta diseños ergonómicos
- Una conexión WIFI gratuita
- Un ordenador individual para cada persona, capaz de soportar programas de desarrollo como Python y Unity.
- La instalación previa de todas y cada una de las aplicaciones necesarias para el curso, con el fin de no perder tiempo.
- etc.

MAKERSPACE POR PAÍS

ESPAÑA

Politeknika Ikastegia Txorierri ya ha designado un aula específica con el fin de llevar a cabo el Hackathon Nacional smartAInnovators. Las aulas de informática están equipadas con Wi-Fi, más de 20 ordenadores que pueden ejecutar todo el software necesario y un proyector. Los ordenadores están disponibles con el programa UNITY necesario para la ejecución de algunas actividades de PR1-PR4.
En las salas también hay suministro eléctrico y suficiente iluminación natural y artificial. Todos los interesados podrán familiarizarse con los resultados de los smartAInnovators porque las salas son totalmente accesibles.

El MakerSpace de Politeknika Txorierri se ha preparado para acoger el taller smartAInnovators

Un miembro del personal aprende sobre el curso de formación smartAInnovators

CHIPRE

Tras la finalización de las dos partes del C1 - Formación conjunta del personal a corto plazo/Hackathon del proyecto smartAInnovators, nuestro instructor Nicholas Moudouros comenzó la creación de los centros smartAInnovators .

Será un área designada en el Centro Emphasys donde los jóvenes y los trabajadores juveniles podrán reforzar y avanzar en sus competencias digitales. El Instituto ha invertido en hardware, como ordenadores portátiles que apoyan el programa UNITY, impresora 3D y software que el personal ha ido formando internamente para estar en mejores condiciones de ayudar tanto a formadores como a alumnado.

A cada centro de FP, organización, formador, etc. que muestre interés por el programa se le entregará el Back Pack de smartAInnovators, que contiene toda la información necesaria (PR1-PR4), con el fin de poner en práctica las herramientas proporcionadas dentro de su organización.

Además de las actividades que se realizarán durante el curso, se organizarán hackathons.

Se ha instalado el software UNITY en todos los ordenadores del laboratorio.

POLONIA

La Universidad de Ciencias Sociales de Polonia dispone de muchas aulas que pueden utilizarse para la formación. Se eligieron espacios específicos en dos campus principales: el de Lodz y el de Varsovia. Las aulas de informática disponen de Wi-Fi, 17 ordenadores capaces de soportar todo el software necesario y un proyector. Las aulas están eguipadas también en amplia iluminación, tanto natural como artificial y suministro eléctrico. Las aulas son totalmente accesibles para que todas las personas interesadas, también con discapacidades, puedan familiarizarse con los resultados de smartAInnovators.

SERBIA

Hemos empezado a instalar software en el aula que se utilizará para la formación en Python y Unity. El aula dispone de Wi-Fi, 20 ordenadores y un proyector. Todavía se está trabajando continuamente en la instalación y organización del makerspace.

Instalación del software

Makerspace

GRECIA

ATLANTIS Engineering ha preparado un espacio designado en nuestras instalaciones donde toda persona interesada podrá familiarizarse con los productos smartAInnovators y también tendrá la posibilidad de utilizarlos y probarlos.
La espaciosa sala está equipada con ordenadores portátiles capaces de soportar Python, amplia iluminación, tanto natural como artificial, conexión WIFI, suministro eléctrico, aire acondicionado y una pantalla de TV que puede utilizarse para presentaciones.

Imagen 1: Instalación del software

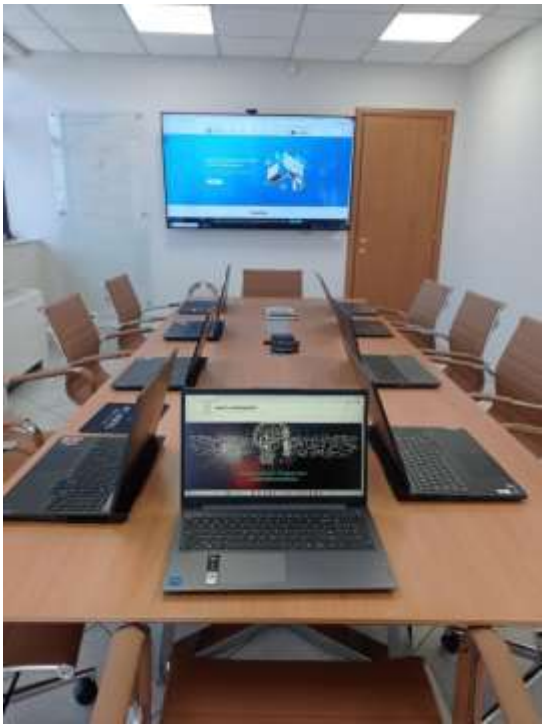

Imagen 2: Makerspace

PAÍSES BAJOS

Tras la finalización de las dos partes de la C1 - Formación conjunta del personal a corto plazo/Hackathon del proyecto smartAInnovators, nuestro instructor David Tsenti comenzó la creación de los centros virtuales smartAInnovators.

Habrá un grupo designado en Facebook, donde se anunciarán seminarios web con los temas del proyecto smartAInnovators para que los jóvenes y las instituciones de FP puedan asistir. El Instituto ha invertido en hardware, como ordenadores portátiles que apoyan el programa UNITY y, por supuesto, el smartAI 'Lucky Game' para poder aprender y replicar.

A cada centro de FP, organización, formador, etc. que asista a estos seminarios web se le entregará el Back Pack de smartAInnovators, que contiene toda la información necesaria (PR1-PR4), con el fin de implementar las herramientas dadas dentro de su organización.

www.smartainnovators.eu