smart AInnovators

Plan działania: WYTYCZNE DLA MAKERSPACE

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

smartAInnovators: PROMOWANIE CYFROWEJ TRANSFORMACJI I INNOWACJI OPARTYCH NA SZTUCZNEJ INTELIGENCJI W SZKOŁACH WETERYNARYJNYCH NA RZECZ ZMIAN SPOŁECZNYCH I LEPSZEGO DOPASOWANIA UMIEJĘTNOŚCI DO RYNKU PRACY

Numer projektu: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

Co-funded by the European Union

Projekt współfinansowany przez Komisję Europejską. Niniejszy komunikat odzwierciedla jedynie poglądy autora, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za sposób wykorzystania zawartych w nim informacji.

Niniejszy dokument może być kopiowany, powielany lub modyfikowany zgodnie z powyższymi zasadami. Ponadto należy wyraźnie wskazać autorów dokumentu i wszystkie stosowne części informacji o prawach autorskich. Wszelkie prawa zastrzeżone. © Copyright 2021 smartAInnovators

CC BY NC SA

INFORMACJE O PROJEKCIE

AKRONIM PROJEKTU:

smartAInnovators

TYTUŁ PROJEKTU:

PROMOWANIE CYFROWEJ TRANSFORMACJI I INNOWACJI OPARTYCH NA SZTUCZNEJ INTELIGENCJI W SZKOŁACH WETERYNARYJNYCH NA RZECZ ZMIAN SPOŁECZNYCH I LEPSZEGO DOPASOWANIA UMIEJĘTNOŚCI DO RYNKU PRACY

NUMER PROJEKTU:

2021-1-PL01-KA220-VET-000033011

STRONA INTERNETOWA:

https://smartainnovators.eu/

KONSORCJUM:

- **SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK** (Polska) - **Koordynator**
- **POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP** (Hiszpania)
- **ATLANTIS ENGINEERING AE** (Grecja)
- **A & A EMPHASYS INTERACTIVE SOLUTIONS Ltd** (Cypr)
- **PCG POLSKA Sp. Z.o.o.** (Polska)
- **ATERMON B.V.** (Holandia)
- **SREDNJA SKOLA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE** (Serbia)

smart AInnovators

Co-funded by the European Union

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE - Czym jest MakerSpace? 1

CEL - Jakie jest zastosowanie/cel? 1

MAKERSPACE FACILITIES - Jakie jest niezbędne wyposażenie? 2

MAKERSPACE NA KRAJ 2

- HISZPANIA 2
- CYPR 3
- POLSKA 4
- SERBIA 5
- GRECJA 6
- HOLANDIA 7

smart AInnovators

Co-funded by the European Union

KONFIGUROWANIE MAKERSPACE

WPROWADZENIE - Czym jest MakerSpace?

Jak sama nazwa wskazuje, MakerSpace to wyspecjalizowana lokalizacja lub sala lekcyjna, której konkretnym celem jest umożliwienie użytkownikom wypróbowania materiałów szkoleniowych, działań, platform, narzędzi online itp. Zasadniczo jest to konfiguracja dużego pomieszczenia z zasobami wspierającymi naukę opartą na projektach uczniów/użytkowników.
Jednym z celów tego projektu jest stworzenie MakerSpace skierowanego do wszystkich użytkowników smartAInnovators. Wykorzystując czas pozaszkolny lub szkolny, użytkownicy tej lokalizacji MakerSpace będą mogli osiągnąć docelowe umiejętności w zakresie technologii AI, tworzenia gier i umiejętności STEAM w oparciu o synergię z rynkiem pracy.
Działanie to koncentruje się na stworzeniu klasy MakerSpace w każdym kraju. Niemniej jednak należy podkreślić, że specyfikacje każdego MakerSpace nie ograniczają się do ogólnego zestawu wytycznych, ale są konsekwencją potrzeb każdego konkretnego kraju. Innymi słowy, każda przestrzeń MakerSpace stworzona w ramach tego projektu nie będzie identyczna. Każda z nich będzie wynikiem wymagań, przed jakimi stoi każda organizacja w odniesieniu do swoich użytkowników.
Oczywiście istnieją pewne ogólne warunki, które muszą posiadać wszystkie MakerSpace, takie jak duża sala lekcyjna, która może pomieścić wszystkich uczniów zainteresowanych udziałem w kursie, komputery dla wszystkich osób, które są w stanie korzystać z Pythona i Unity (w przypadku smartAInnovators MakerSpace) itp.
W tym dokumencie najpierw zostanie wyjaśnione zastosowanie lub cel smartAInnovators MakerSpace, ogólne wytyczne dotyczące jego tworzenia, niezbędny sprzęt itp. Następnie każdy kraj napisze opis, specyfikacje itp. dotyczące MakerSpace w swoim kraju.

CEL - Jakie jest zastosowanie/cel?

Jak już wcześniej pokrótce wyjaśniono, celem stworzenia MakerSpace jest zapewnienie wszystkim zainteresowanym użytkownikom obszernej i w pełni wyposażonej lokalizacji, którą mogą wykorzystać do osiągnięcia docelowych umiejętności w zakresie technologii AI, tworzenia gier i umiejętności STEAM w oparciu o synergię z rynkiem pracy.

Celem jest stworzenie MakerSpace, dostosowanego do potrzeb każdego kraju, w którym uczniowie otrzymają wiedzę teoretyczną, a jednocześnie będą mieli swobodę eksperymentowania z dostarczonymi narzędziami. W tym przypadku wszystkie materiały szkoleniowe stworzone w ramach projektu smartAInnovators zostaną udostępnione wraz z wytycznymi dotyczącymi platformy. Wszystkie stworzone materiały są dostępne bezpłatnie, aby zapewnić trenerom i / lub uczniom dostęp do nich w różnych językach.

Krótko mówiąc, MakerSpace da użytkownikom możliwość udowodnienia swoich umiejętności, ucząc się indywidualnie i grupowo poprzez wykorzystanie dynamicznych ćwiczeń. Co więcej, zapewni również nauczanie społeczne, ponieważ cały kurs koncentruje się na idei podnoszenia świadomości na temat tendencji hazardowych młodzieży w obecnym społeczeństwie.

MAKERSPACE FACILITIES - Jakie jest niezbędne wyposażenie?

Aby prawidłowo skonfigurować lokalizację MakerSpace, należy przestrzegać pewnych ogólnych i podstawowych wytycznych. Następnie zaleca się, aby każda organizacja odpowiedzialna za MakerSpace zdecydowała o najlepszym sposobie działania i niezbędnych wdrożeniach, które musi wykonać.
Jeśli chodzi o podstawy opisane wcześniej:

- Sala lekcyjna lub duża przestrzeń, w której wygodnie może przebywać co najmniej 15 osób, z dobrym oświetleniem i wentylacją.
- Obiekty uwzględniające ergonomiczne projekty
- Bezpłatne połączenie WIFI
- Indywidualny komputer dla każdej osoby, zdolny do obsługi programów deweloperskich, takich jak Python i Unity.
- Wcześniejsza instalacja każdej aplikacji potrzebnej do kursu, aby nie tracić czasu.
- itp.

MAKERSPACE NA KRAJ

HISZPANIA

Politeknika Ikastegia Txorierri wyznaczyła już specjalną salę lekcyjną w celu przeprowadzenia krajowego hackathonu smartAInnovators. Klasy IT są wyposażone w Wi-Fi, ponad 20 komputerów, na których można uruchomić całe wymagane oprogramowanie, oraz projektor. Komputery są dostępne z wymaganym programem UNITY niezbędnym do realizacji niektórych działań z PR1-PR4.
W pomieszczeniach zapewniono również zasilanie oraz wystarczającą ilość naturalnego i sztucznego oświetlenia. Każdy zainteresowany będzie mógł zapoznać się z wynikami smartAInnovators, ponieważ pomieszczenia są całkowicie dostępne.

MakerSpace Politeknika Txorierri został przygotowany do przeprowadzenia warsztatów smartAInnovators.

Pracownik dowiaduje się o szkoleniu smartAInnovators

CYPR

Po zakończeniu obu części C1 - krótkoterminowego wspólnego szkolenia personelu / hackathonu projektu smartAInnovators, nasz instruktor Nicholas Moudouros rozpoczął konfigurację hubów smartAInnovators .

Będzie to wyznaczony obszar w Centrum Emphasys, w którym młodzi ludzie i osoby pracujące z młodzieżą będą mogły wzmacniać i rozwijać swoje umiejętności cyfrowe. Instytut zainwestował w sprzęt, taki jak laptopy wspierające program UNITY, drukarkę 3D i oprogramowanie, które pracownicy szkolili wewnętrznie, aby być w stanie lepiej pomagać zarówno trenerom, jak i uczniom.

Każda szkoła VET, organizacja, trener itp., która wykaże zainteresowanie programem, otrzyma pakiet smartAInnovators Back Pack, który zawiera wszystkie potrzebne informacje (PR1-PR4), w celu wdrożenia narzędzi podanych w ich organizacji.

Oprócz działań, które będą wykonywane w trakcie trwania kursu, organizowane będą hackathony.

Oprogramowanie UNITY zostało zainstalowane na wszystkich komputerach w laboratorium.

POLSKA

Wyższa Szkoła Nauk Społecznych w Polsce posiada wiele sal, które można wykorzystać do celów szkoleniowych. Wyznaczone przestrzenie zostały wybrane w dwóch głównych kampusach: w Łodzi i w Warszawie.

Sale informatyczne wyposażone są w Wi-Fi, 17 komputerów zdolnych do obsługi całego niezbędnego oprogramowania oraz projektor. Pomieszczenia wyposażone są również w odpowiednie oświetlenie, zarówno naturalne, jak i sztuczne oraz zasilanie elektryczne. Sale są w pełni dostępne, więc każda zainteresowana osoba, również niepełnosprawna, będzie mogła zapoznać się z możliwościami smartAInnovators.

SERBIA

Rozpoczęliśmy instalację oprogramowania w klasie, które będzie wykorzystywane do celów szkoleniowych Python i Unity. Sala wyposażona jest w Wi-Fi, 20 komputerów i projektor. Wciąż trwają prace nad instalacją i organizacją makerspace.

Instalacja oprogramowania

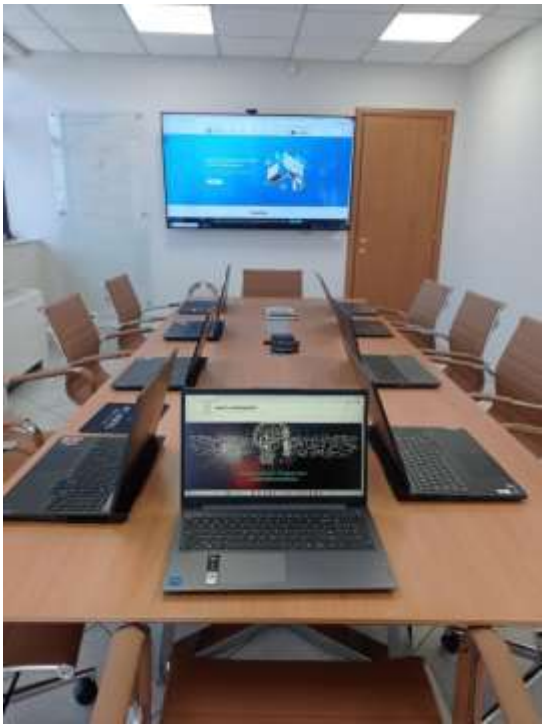
Makerspace

GRECJA

ATLANTIS Engineering przygotował w naszej siedzibie wyznaczoną przestrzeń, w której każda zainteresowana osoba będzie mogła zapoznać się z wyjściami smartAInnovators, a także będzie mogła z nich skorzystać i je wypróbować.

Przestronny pokój wyposażony jest w laptopy zdolne wytrzymać pracę w Pythonie, wystarczające oświetlenie, zarówno naturalne, jak i sztuczne, połączenie WIFI, zasilanie elektryczne, klimatyzację i ekran telewizyjny, który może być używany do prezentacji.

Obraz 1: Instalacja oprogramowania



Obraz 2: Makerspace

HOLANDIA

Po zakończeniu obu części C1 - krótkoterminowego wspólnego szkolenia personelu / hackathonu projektu smartAInnovators, nasz instruktor David Tsenti rozpoczął konfigurację wirtualnych hubów smartAInnovators.

Na Facebooku zostanie utworzona grupa, w której będą ogłaszane webinaria na tematy związane z projektem smartAInnovators, w których będą mogli uczestniczyć młodzi ludzie i instytucje kształcenia i szkolenia zawodowego. Instytut zainwestował w sprzęt, taki jak laptopy, które wspierają program UNITY, i oczywiście smartAI "Lucky Game", aby móc się uczyć i powielać.

Każda szkoła VET, organizacja, trener itp., który weźmie udział w tych webinariach, otrzyma pakiet smartAInnovators Back Pack, który zawiera wszystkie potrzebne informacje (PR1-PR4), aby wdrożyć narzędzia podane w ich organizacji.

www.smartainnovators.eu