

SUBVENCIONES RECIBIDAS

FUNDACIÓN CANARIA LIVING LAB PARA LA INVESTIGACIÓN

SUBVENCIÓN 1

SUBVENCIÓN PÚBLICA, DESTINADA A LA FINANCIACIÓN DEL «PROGRAMA INVESTIGO», DE CONTRATACIÓN DE PERSONAS JÓVENES DEMANDANTES DE EMPLEO EN LA REALIZACIÓN DE INICIATIVAS DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN, EN EL MARCO DEL PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA.

TÍTULO DEL PROYECTO: “Inteligencia Artificial en las competencias para el empleo”

IMPORTE: 246.465,34 €

ADMINISTRACIÓN CONCEDENTE: Servicio Canario de Empleo

DESCRIPCIÓN DE LA FINALIDAD:

La finalidad de este proyecto es la de digitalizar la formación de las habilidades requeridas para un trabajo determinado mediante un servicio de entrenamiento a través de una plataforma de realidad virtual en los cuales los usuarios puedan desarrollar las competencias necesarias para un trabajo determinado de manera eficaz y segura, utilizando para ello aproximaciones basadas en *data science* y en inteligencia artificial, generando una relación con las actuaciones de las líneas establecidas en las bases.

OBJETIVOS:

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo general del presente proyecto es diseñar un sistema de inteligencia artificial capaz de predecir las competencias más adecuadas que puede adquirir el usuario de una plataforma de entrenamiento en RV, facilitando así el aprendizaje y reciclaje de trabajadores para su incorporación al puesto más adecuado para el mismo dentro de una nueva empresa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

OG1. Desarrollar y entrenar un modelo de IA capaz de predecir las competencias más adecuadas a desarrollar por un usuario de una plataforma de entrenamiento en RV.

OG2. Desplegar el modelo desarrollado de IA en la plataforma para validar sus resultados. OE1. Recoger datos de los usuarios de la plataforma de entrenamiento en RV.

OE2. Analizar cuál es el modelo de IA más adecuado para realizar las predicciones (Métodos Bayesianos, Redes Neuronales, Deep Learning...).

OE3. Entrenar modelo de IA con los datos recogidos en el OE1 y testear el modelo con un dataset de prueba.

OE4. Analizar el desempeño del modelo respecto a las métricas de pr

OE5. Desplegar el modelo en la plataforma de entrenamiento en RV y validar sus resultados.

RESULTADOS PREVISIBLES:

Se esperan obtener los siguientes resultados de este proyecto:

- Obtener un sistema de realidad virtual capaz de realizar una formación específica en *soft-skills* y en determinadas habilidades.
- Analizar los datos de los participantes en la formación basándose en sus elecciones y en su comportamiento a través de diferentes acciones (reconocimiento de voz, *eye-tracking*,...).
- Generar informes a partir de los datos analizados que representen fielmente el grado de desarrollo de las *soft-skills* del participante, mostrando cuales están más desarrolladas que otras, además de generar un perfil comportamental para cada usuario.

SUBVENCIÓN 2

RESOLUCIÓN DE LA PRESIDENCIA DEL SERVICIO CANARIO DE EMPLEO POR LA QUE SE CONCEDE UNA SUBVENCIÓN DE FORMA DIRECTA A LA ENTIDAD FUNDACIÓN CANARIA LIVING LAB PARA LA INVESTIGACIÓN, PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO “REALIDAD VIRTUAL PARA EVALUAR Y ENTRENAR”, EN EL MARCO DEL PROYECTO DE INVERSIÓN DEL COMPONENTE 23 “NUEVAS POLÍTICAS PÚBLICAS PARA UN MERCADO DE TRABAJO DINÁMICO, RESILIENTE E INCLUSIVO” DEL PLAN DE RECUPERACIÓN TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA.

TÍTULO: “REALIDAD VIRTUAL PARA EVALUAR Y ENTRENAR”

IMPORTE SUBVENCIONADO: 250.000,00 €

ADMINISTRACIÓN CONCEDENTE: Servicio Canario de Empleo

DESCRIPCIÓN DE LA FINALIDAD:

Este proyecto se configuró como un proyecto piloto diseñado para innovar en metodologías de aprendizaje, entrenamiento y evaluación, usando realidad virtual, neurociencia e inteligencia artificial, que permitió a los participantes desarrollar competencias claves para las nuevas necesidades laborales.

La formación tuvo como objetivo identificar y entrenar competencias de liderazgo mediante realidad virtual, con el fin de mejorar las competencias horizontales de cada uno de los participantes (*soft skills*), más específicamente, la empatía, la asertividad y las habilidades comunicativas.

OBJETIVOS/LOGROS ALCANZADOS:

OBJETIVOS GENERALES:

El objetivo principal del proyecto fue la innovación en metodologías de formación para el uso por parte del Servicio Canario de Empleo, pudiendo mejorar la eficacia y la eficiencia de sus programas, se abarcaron los procesos formativos y evaluativos de competencias que no han sido tratadas ni demandadas, anticipándose así a las necesidades del mercado laboral.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Los objetivos específicos del programa fueron:

1. El empleo de la Realidad Virtual como plataforma transversal de evaluación de distintas capacidades horizontales, centrandolo el proyecto en una primera fase de capacidades de liderazgo.
2. El análisis de resultados del uso y eficacia de la realidad virtual y neurociencia en los procesos formativos de competencias transversales.
3. El análisis de variables de competencias por puestos/segmentos para el diseño de nuevos programas formativos personalizados e innovadores adelantándose a la demanda.
4. El último objetivo específico fue el de generar capacidades innovadoras de formación en Canarias para la mejora del tejido emprendedor y educador.

LOGROS:

La primera fase del curso fue la de Neuroevaluación. Esta herramienta de neuroevaluación fue tecnológica y científicamente validada y evaluó competencias horizontales (*soft skills*), más específicamente capacidades de liderazgo basado en el modelo neurocientífico de liderazgo generalista, el modelo Grawe, a través de medidas implícitas y realidad virtual. La obtención de métricas se llevó a cabo bajo un paradigma de evaluación oculta y utilizando medidas psicofisiológicas y señales comportamentales para la obtención de procesos implícitos cerebrales relacionados con el modelo de liderazgo.

Una vez que el participante finalizó la neuroevaluación, se le generó un informe sobre sus estilos de comportamiento. Este informe desarrolló 10 comportamientos diferentes que se agruparon en las dimensiones siguientes: intrapersonales (autogestión, toma de decisiones y gestión del cambio) e interpersonales (comunicación, trabajo en equipo y gestión de conflictos). Estas dimensiones dieron lugar a los estilos de liderazgo, que nos ayudaron a entender cómo tendemos a comportarnos a la hora de dirigir y liderar personas. Finalmente, en base a los comportamientos específicos y el estilo de liderazgo de cada uno de los participantes, se dedujo el análisis del encaje de las diferentes culturas empresariales.

El informe concluyó con un resumen del perfil comportamental del participante y con una propuesta de plan de acción. La finalidad de esto último fue centrarnos en potenciar aspectos que nos portan o mejorar aquellos que no suman tanto (o hacer ambas cosas), para así mejorar nuestro comportamiento.

La última fase del curso fue la de entrenamiento y se comenzó con ella una vez el participante ya había realizado la neuroevaluación y recibido el informe. En la fase de entrenamiento se pusieron en práctica tres conceptos principales: asertividad, empatía y habilidades comunicativas.

En cuanto a los resultados obtenidos, en general la mayoría de los participantes consiguieron su objetivo siendo muy positivo el resultado que los participantes le dieron a la formación. Para esta comprobación se realizaron varios cuestionarios de satisfacción los cuales obtuvieron la siguiente media de resultados:

- Calidad de contenidos impartidos: 9/10
- Valoración de los coach que estuvieron al frente de los talleres grupales y de la formación del campus virtual: 9.6 /10

- Valoración de la atención recibida por parte de los dinamizadores del curso: 9.6/10
- Valoración general del curso: 9/10

SUBVENCIÓN 3

CONVOCATORIA EFECTUADA MEDIANTE RESOLUCIÓN DE 30 DE NOVIEMBRE DE 2022, DE LA PRESIDENTA, DESTINADA A LA FINANCIACIÓN DEL DESARROLLO DE ACCIONES PARA LA FORMACIÓN DE CUALIFICACIÓN Y RECUALIFICACIÓN DE LA POBLACIÓN ACTIVA, VINCULADA PRIORITARIAMENTE A CUALIFICACIONES PROFESIONALES EN SECTORES ESTRATÉGICOS Y MEJORA DE LAS CAPACIDADES PARA LA TRANSICIÓN ECOLÓGICA, EN EL MARCO DEL PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA Y SE ACUERDA SU TRAMITACIÓN POR URGENCIA.

TÍTULO: “Cursos de Unreal y Avatares Metahumanos y Metaverso”

IMPORTE SUBVENCIONADO: 299.754,00 €

ADMINISTRACIÓN CONCEDENTE: Servicio Canario de Empleo

DESCRIPCIÓN DE LA FINALIDAD:

El principal objetivo de esta acción formativa ha sido capacitar y formar a segmentos priorizados de la sociedad canaria en la transformación digital, abordando las tecnologías más actualizadas para estos ámbi

El propósito principal de estas acciones formativas ha sido proporcionar a los participantes las herramientas necesarias para especializarse en campos relacionados con tecnologías emergentes y de vanguardia. Es un hecho que, para mantenerse competitivo en el sector tecnológico, es fundamental contar con conocimientos y habilidades actualizadas que sean de gran valor para el ámbito profesional, siendo en este caso enfocado al sector tecnológico. Esto no sólo mejora la profesionalidad del individuo, sino que también fortalece sus capacidades empresariales, especialmente en el campo del emprendimiento.

Las habilidades creativas e innovadoras resultan críticas para el alumnado, ya que les permite proponer soluciones esenciales, novedosas y más eficientes a los problemas y retos existentes en el sector, en sus organizaciones y en sus contextos particulares. Estos talleres proporcionaron las herramientas y conocimientos necesarios para especializarse en las nuevas tendencias originadas por el metaverso.

Desde la comprensión teórica hasta la creación de avatares y entornos hiperrealistas, así como la implementación de funciones interactivas entre ellos, los participantes adquirieron una amplia gama de habilidades prácticas y teóricas para destacar en un sector tecnológico en constante evolución

OBJETIVOS/LOGROS ALCANZADOS:

- Dotar a los alumnos de conocimientos teóricos y prácticos de tecnologías avanzadas y su aplicación en el sector tecnológico: en la mejora de la competitividad y/o el emprendimiento y en la resolución de problemas del sector.

- Poseer y comprender conocimientos sobre conceptos, alcance y oportunidades
- de las tecnologías más avanzadas, que aportan una base u oportunidad para ser original en el desarrollo y/o aplicación de ideas, en un contexto de especialización en la profesión.
- Saber comunicar las conclusiones, así como los conocimientos y las razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- Poseer las habilidades de aprendizaje que permitan continuar estudiando de un modo, en gran medida, autodirigido o autónomo.
- Desarrollar capacidad creativa e innovadora, enfocada a dar nuevas soluciones a viejos problemas del sector, sus organizaciones y contextos.

El objetivo principal de la formación consistía en ofrecer un programa formativo que estuviese dirigido a mujeres desempleadas, desempleados no mujeres, desempleados de larga duración y ocupados mayores de 55 años.

Cada programa formativo se componía de los siguientes contenidos y objetivos:

- Información. Cuyo objetivo era el de saber identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- Comunicación. Cuyo objetivo era el de saber comunicar en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.
- Creación de contenido. Cuyo objetivo era el de saber crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, videos...), integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, así como saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
- Seguridad. Cuyo objetivo era el de conocer sobre la protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, uso de seguridad y el uso seguro y sostenible.
- Resolución de problemas. Cuyo objetivo era el de identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada, acorde a la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales.

Todos los objetivos previstos se han cumplido en relación a los alumnos formados, por lo que no han existido desviaciones al respecto.