



EULEP

Abstracto:

**El desarrollo de
itinerarios formativos
orientados a las
necesidades del alumno
y del mercado laboral**



**Co-funded by the
European Union**

Tabla de contenidos

El proyecto EULEP.....	3
Beneficiarios de EULEP	3
Resultados de la fase de preparación de las actividades formativas	3
a) Análisis del mercado laboral y de las necesidades de aprendizaje	3
b) Desarrollo de itinerarios de aprendizaje	5
Pasos siguientes	8



El proyecto EULEP

EULEP es la Plataforma Europea de Experiencias de Aprendizaje. EULEP es un "Centro de Excelencia Profesional" que se esfuerza por mejorar el papel de la Educación y Formación Profesional (EFP) en el aprendizaje permanente. Está dirigido a empresas, proveedores de EFP, estructuras de gobernanza de FP, formadores de FP y estudiantes de ocho países.

Reúne a 20 organizaciones (cámaras de comercio, proveedores de EFP, instituciones de educación superior y otras partes interesadas del sector público) de 8 países bajo el liderazgo de Eurochambres.

Los socios trabajan conjuntamente con los siguientes objetivos:

- Hacer que la educación y formación profesional continua (C-FP) sea más atractiva para el aprendizaje permanente;
- Ofrecer a las empresas módulos de formación nuevos y a medida que correspondan a sus necesidades de competencias en materias orientadas a la innovación (inteligencia artificial (IA), realidad virtual (RV) e innovación social (IS));
- Mejorar y reciclar las capacidades de las personas con capacidades y competencias relevantes para el mercado laboral en IA, RV e IS;
- Desarrollar metodologías innovadoras de enseñanza y aprendizaje centradas en el alumno para el desarrollo profesional continuo de los formadores de EFP.
- Establecer o reforzar triángulos de conocimiento a nivel regional y nacional gracias a la triangulación negocio - proveedor de FP - European Digital Innovation Hub (EDIH);
- Integrar la EFP en las estrategias de desarrollo económico regional y reforzar su gobernanza, situándola en una senda sostenible.

Beneficiarios de EULEP

Como se ha mencionado anteriormente, EULEP se dirige a las empresas, los proveedores de EFP, las estructuras de gobernanza de la EFP, los formadores de FP y los alumnos con una serie de actividades específicas.

En el presente documento se presentan los resultados de la fase de preparación de las actividades de formación.

Para sus actividades formativas, EULEP se dirige a formadores de FP y empresas, y se ha puesto en marcha la fase de preparación, teniendo esto en cuenta.

Resultados de la fase de preparación de las actividades formativas

a) Análisis del mercado laboral y de las necesidades de aprendizaje

La base del trabajo realizado en el proyecto EULEP se encuentra en el análisis del mercado laboral y las necesidades de aprendizaje del Paquete de Trabajo 2. Los socios del proyecto

siguieron un enfoque ascendente y centrado en el usuario final. La metodología constó de 6 pasos principales:

1. Investigación documental
2. Encuesta a empresas
3. Definición de las personas (alumno y formador)
4. Definición de los resultados de aprendizaje
5. La formación necesita una revisión de la realidad
6. Identificación de criterios de reconocimiento/validación

Los resultados del análisis se presentan en los informes: [Necesidades de mano de obra para la mejora y el reciclaje profesional en inteligencia artificial, realidad virtual e innovación social](#) y [Recomendaciones para el desarrollo de módulos de formación transnacionales](#). Estos resultados y recomendaciones son la base para el desarrollo de las rutas de aprendizaje, ya que los módulos y las unidades se han derivado de los resultados de aprendizaje identificados.

En resumen, los socios de EULEP acordaron las siguientes dos personas para los usuarios finales y el formador:

1. Learner Persona: usuario final de la formación: propietario de una pyme, gerente o cualquier empleado que necesite adaptar sus habilidades a la creciente digitalización de las operaciones y procesos comerciales influenciados por la IA / realidad virtual.
2. Formador Persona: Formador C-VET con experiencia en procesos de Transformación Digital en sectores empresariales.

Para los usuarios finales, los resultados de aprendizaje identificados para la IA, la RV y la IS se han agrupado en diferentes categorías:

Resultados de aprendizaje de la IA	Resultados de aprendizaje de RV	Resultados de aprendizaje de la IS
Conocimiento de las tecnologías de IA	Conocimiento de las tecnologías de realidad virtual	Introducción a la IS como herramienta para el cambio organizacional
Análisis de procesos de negocio	Análisis de procesos de negocio	Competencias de Entrecamp para la gestión del cambio: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con otros • Movilizar recursos, movilizar a otros
Implementación de tecnologías de IA	Implementación de tecnologías de realidad virtual	
Evaluación de tecnologías de IA	Evaluación de tecnologías de realidad virtual	

Colaboración y comunicación en el lugar de trabajo	Colaboración y comunicación en el lugar de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> • Tomar la iniciativa • Pensamiento creativo • Detección de oportunidades • Pensamiento ético y sostenible
Adaptación al cambio	Adaptación al cambio	

Para los formadores, los principales resultados de aprendizaje son:

- Comprender los principios del aprendizaje de adultos
- Diseño instruccional
- Estrategias de aprendizaje activo
- Aprendizaje potenciado por la tecnología
- Evaluación y valoración
- Habilidades de comunicación y facilitación

b) Desarrollo de itinerarios de aprendizaje

Como resultado de los pasos anteriores, se proponen las siguientes tres rutas de aprendizaje:

1. Inteligencia Artificial para Usuarios Empresariales
2. Realidad virtual para usuarios empresariales
3. Innovación social para usuarios empresariales

El itinerario de aprendizaje **Inteligencia Artificial para Usuarios Empresariales** consta de cuatro módulos y 11 unidades:

Módulo 1: Adentrarse en el mundo de las tecnologías de IA	Módulo 2: Exploración de la aplicación de la IA para los procesos de negocio	Módulo 3: Seguimiento y evaluación de las tecnologías de IA	Módulo 4: Gestión del cambio al adoptar la IA
1.1 Presentación de las últimas tecnologías de IA y sus posibles aplicaciones en las operaciones empresariales, incluidas las capacidades y limitaciones de la IA	2.1 Análisis DAFO (y otras herramientas) sobre la aplicación de la IA en los procesos y operaciones de la empresa	3.1 Desarrollo de un marco de seguimiento y evaluación de la IA: <ul style="list-style-type: none"> • Definición de criterios (incluidos los KPI) • Configuración de métricas • Análisis de impacto 	4.1 Liderazgo de equipos y trabajo en equipo en un entorno cambiante – adaptación a la introducción de nuevas tecnologías
1.2 El uso de tecnologías de IA para mejorar los procesos empresariales:	2.2 Cuestiones éticas relacionadas con el uso de la IA: regulaciones,	<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas de usabilidad • Recopilación de comentarios de los usuarios 	4.2 Comunicación: el papel de la comunicación y cómo comunicarse

<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones con los clientes • Recursos humanos • Marketing digital • Procesos de comercio electrónico 	<p>privacidad de datos, seguridad y sesgo. Conocimiento de los antecedentes legales y las mejores prácticas.</p>		<p>con los diferentes grupos objetivo</p>
<p>1.3 Cómo mantenerse al día con los últimos avances en tecnologías de la IA y su posible aplicación en la empresa</p>	<p>2.3 Desarrollo de un plan de implementación de la IA y hojas de ruta de implementación</p>		<p>4.3 Evaluaciones de competencias relacionadas con las necesidades del lugar de trabajo</p> <p>4.4 Desarrollo de un plan de formación y una hoja de ruta para el reciclaje profesional, la mejora de las capacidades o la contratación de nuevos empleados en consonancia con los resultados de la evaluación de competencias.</p>

La ruta de aprendizaje **Realidad Virtual para Usuarios Empresariales** consta de cuatro módulos y 11 unidades:

Módulo 1: Adentrarse en el mundo de las tecnologías de realidad virtual	Módulo 2: Explorando la aplicación de la RV para los procesos de negocio	Módulo 3: Monitorización y Evaluación de Tecnologías de RV	Módulo 4: Gestión del cambio al adoptar la RV en la empresa
<p>1.1 Presentación de las últimas tecnologías de realidad virtual y sus posibles aplicaciones en las operaciones comerciales, incluidas las capacidades y limitaciones de realidad virtual</p>	<p>2.1 Análisis DAFO (y otras herramientas) sobre la aplicación de la IA en los procesos y operaciones de la empresa</p>	<p>3.1 Desarrollo de un marco de seguimiento y evaluación de la RV:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de criterios (incluidos los KPI) • Configuración de métricas • Análisis de impacto • Pruebas de usabilidad 	<p>4.1 Liderazgo de equipos y trabajo en equipo en un entorno cambiante – adaptación a la introducción de nuevas tecnologías</p>
<p>1.2 El uso de tecnologías de RV</p>	<p>2.2 Cuestiones éticas relacionadas</p>		<p>4.2 Comunicación: el papel de la</p>

para mejorar los procesos comerciales	con el uso de la realidad virtual: regulaciones, privacidad de datos, seguridad y sesgo. Conocimiento de los antecedentes legales y las mejores prácticas.	• Recopilación de comentarios de los usuarios	comunicación y cómo comunicarse con los diferentes grupos objetivo
1.3 Cómo mantenerse al día con los últimos avances en tecnologías de realidad virtual y su posible aplicación en la empresa	2.3 Desarrollo de un plan de implementación de RV y hojas de ruta de implementación (incluida la selección de la tecnología de RV adecuada y su adaptación a los objetivos específicos)		4.3 Evaluaciones de habilidades relacionadas con las necesidades del lugar de trabajo 4.4 Desarrollo de un plan de formación y una hoja de ruta para el reciclaje profesional, la mejora de las capacidades o la contratación de nuevos empleados en consonancia con los resultados de la evaluación de competencias.

El itinerario de aprendizaje **Innovación Social para Usuarios Empresariales** consta de tres módulos y 21 unidades:

Módulo 1: Introducción a la Innovación Social como Herramienta para el Cambio Organizacional	Módulo 2: Gestión de cambios internos	Módulo 3: Gestión de cambios externos
1.1 Transición digital: el posible efecto de la introducción de nuevas tecnologías en los procesos productivos, la estructura de la plantilla, las prácticas de gestión y el entorno operativo de las empresas	2.1 Trabajo en equipo: trabajo con otros: creación de un espíritu de equipo, cooperación, apropiación conjunta de los resultados, lluvia de ideas creativa conjunta, transformación de ideas en acción como equipo.	3.1 Introducción a la "Responsabilidad Social Corporativa"
1.2 Definición de innovación social y sus dos dimensiones en el contexto de los procesos de	2.2 Resolución de problemas y conflictos: enfrentar desafíos, resolver problemas y convertirlos en	3.2 Objetivos de Desarrollo Sostenible y digitalización

adaptación de las empresas: 1) cambios internos de la empresa relacionados con la introducción de nuevas tecnologías; 2) Procesos externos de la empresa – "Responsabilidad Social Corporativa" (RSC)	oportunidades, resolver conflictos	
1.3 La innovación social como herramienta para mitigar los efectos de los cambios en las empresas y contribuir al éxito del proceso de adaptación	2.3 Gestión de la diversidad	3.3 Investigación de mercado orientada al cliente
1.4 El papel de las habilidades blandas y la actitud emprendedora para la adopción de nuevas tecnologías en las empresas	2.4 Liderazgo y toma de iniciativa	3.4 Análisis de la cadena de suministro sobre los efectos de la introducción de tecnologías digitales
	2.5 Formar a la plantilla (sobre nuevas tecnologías, plan de desarrollo personal, plan de carrera...)	3.5 Comunicación efectiva
	2.6 Gestión del tiempo	3.6 Pensamiento ético
	2.7 Gestión de recursos para la adopción de nuevas tecnologías digitales	
	2.8 Comunicación efectiva (con diferentes partes interesadas y a través de diversos medios)	
	2.9 Pensamiento creativo	
	2.10 Pensamiento ético	
2.11 Desarrollo sostenible		

Pasos siguientes

Los socios del proyecto van a desarrollar los materiales de formación para los diferentes módulos y unidades, teniendo en cuenta que el contenido se proporcionará a través del aprendizaje en línea.

Los materiales de enseñanza/aprendizaje se cargarán en la Plataforma Europea de Experiencia de Aprendizaje (una plataforma de aprendizaje en línea) que el proyecto está desarrollando.

Está prevista una formación inicial a través de la plataforma con formadores de Educación y Formación Profesional (EFP) de los países socios del proyecto. A continuación, se llevarán a

cabo diferentes sesiones piloto con proveedores locales y regionales de FP y formación en cada país (Austria, Bélgica, Chipre, Francia, Italia, Letonia, España, Turquía). Durante las sesiones piloto, se recopilarán comentarios de los participantes y los materiales de capacitación, se pueden ajustar si es necesario.

En un tercer paso, los formadores de FP de los ocho países formarán a las empresas (los usuarios finales) sobre los temas de la EULEP.

A largo plazo, los cursos EULEP pasarán a formar parte de los programas de formadores de FP en los países participantes.

Para obtener más información sobre el proyecto EULEP, visite nuestro sitio web:

www.eulep.eu.

El resumen ha sido redactado por WKÖ, líder del paquete de trabajo 3.

@ EULEP socios del consorcio, 2023 (www.eulep.eu)

Se permite la reproducción de cualquier información aquí presentada siempre que no se altere y se cite la fuente.

Esta publicación sólo contiene información general. En ningún caso su contenido puede considerarse asesoramiento profesional.

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la EACEA. Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

