



EULEP

Informe de Concursos de Competencias

Entregable D6.4

Entregable nº 21



Co-funded by the
European Union

Índice

Introducción	3
1. Resumen del concurso	4
Áreas temáticas.....	4
Tipos de desafíos	4
Participantes.....	6
Sector ocupacional	6
Información de la empresa.....	7
Estado de la formación EULEP	7
Organización práctica	8
Lugar y equipamiento	8
Duración	8
Evaluación.....	9
Resultados producidos	13
2. Retroalimentación	14
3. Testimonios de ganadores de los concursos de competencias	16
4. Conclusión	19

Introducción

EULEP reúne a 20 organizaciones de 8 países, que trabajan conjuntamente con los siguientes objetivos:

- hacer que la formación profesional (FP) continua sea más atractiva para el aprendizaje a lo largo de toda la vida,
- ofrecer a las empresas módulos formativos nuevos y personalizados que correspondan a sus necesidades de habilidades en materias orientadas a la innovación (inteligencia artificial, realidad virtual e innovación social),
- establecer o reforzar triángulos de conocimiento a nivel regional y nacional gracias a la triangulación entre empresas - proveedor de formación profesional - Centro Europeo de Innovación Digital (EDIH),
- integrar la FP en las estrategias regionales de desarrollo económico y reforzar su gobernanza, situándola en un camino sostenible.

El atractivo y la excelencia de la FP pueden potenciarse mediante concursos de competencias, que fomentan y empoderan el desarrollo profesional de los alumnos para que den un paso más allá en su carrera. Al mismo tiempo, los concursos de competencias sirven como herramienta para la educación informal, que complementa directamente las actividades de desarrollo de capacidades realizadas en el marco del proyecto.

En el marco del paquete de trabajo 6, y tomando como base la metodología común establecida (entregable D6.3/ nº 20), los socios del proyecto organizaron concursos de competencias en sus respectivos países.

El presente informe ofrece una visión de los concursos de competencias de los países participantes y sus resultados.

El documento comienza con una visión general de las áreas temáticas elegidas y los tipos de desafíos abordados, antes de mostrar los perfiles de los participantes y su participación previa en EULEP. A continuación, se describe la organización práctica de los concursos, incluyendo el lugar, el equipamiento y la duración. El informe continúa describiendo los criterios de evaluación y los diferentes actores implicados en la evaluación de forma resumida antes de profundizar en la implementación de los concursos y sus resultados. El informe termina con los comentarios de los participantes y testimonios de los ganadores de los concursos de competencias.

1. Resumen del concurso

En esta sección se exponen las áreas temáticas de los concursos, así como los tipos de desafíos abordados.

La metodología común establecida ofreció orientación general para los socios del proyecto en cuanto a áreas temáticas y tipos de desafíos a abordar, dado que todos los países personalizaron las formaciones EULEP para adaptarse a las necesidades de sus empresas. Los principales criterios para definir el área temática y el tipo de desafío fueron la complementariedad entre los concursos de competencias y la fase de desarrollo de capacidades de EULEP y el hecho de que el área temática debía estar vinculada a una o varias de las materias de EULEP (Inteligencia Artificial – IA, Realidad Virtual – RV o Innovación Social – IS).

Áreas temáticas

En todos los países participantes, los socios eligieron sus áreas temáticas de acuerdo a la metodología común.

Siete países eligieron la IA como área temática principal para sus concursos de competencias, con cinco países invitando a los participantes a explorar la realidad virtual y cuatro proponiendo la innovación social como tema. Como se puede ver en la siguiente tabla, cinco de los ocho países ofrecieron concursos de competencias en varias de las áreas temáticas de EULEP, mientras Austria, Francia y España ofrecieron concursos en todas las áreas temáticas.

País	Área temática
Austria	IA, RV, IS
Bélgica	IA
Chipre	IA, RV
Francia	IA, RV, IS
Italia	IA
Letonia	RV, IS
España	IA, RV, IS
Turquía	IA

Tipos de desafíos

En cuanto a los tipos de desafíos que los participantes tuvieron que afrontar, se pueden distinguir dos categorías principales: desafíos reales y desafíos ficticios.

En el escenario de desafíos reales, se pidió a los participantes que resolvieran un problema vinculado a su contexto empresarial u organizacional, por ejemplo, utilizando herramientas de IA generativa para la creación de texto e imagen en un entorno empresarial profesional (IA), desarrollando una visión estratégica del estado actual de su organización para 2035 (IS), o aplicando habilidades digitales avanzadas en un contexto empresarial, con un enfoque en IA y RV/RA.

En el escenario del desafío ficticio, los socios del proyecto propusieron un caso ficticio a los participantes, que estos tendrían que resolver gracias al conocimiento adquirido a través de EULEP y con la orientación de los formadores. Dos ejemplos son: 1) Diseñar una solución basada en IA que permita a las pymes gestionar automáticamente las solicitudes de información desde la web u otros canales digitales, y distinguir inteligentemente entre: leads de ventas (al equipo de ventas), preguntas genéricas (respuestas automáticas) y jóvenes talentos interesados en prácticas u oportunidades laborales (identificados y atendidos con respuestas específicas y seguimiento inicial); 2) Transformar una empresa ficticia de red de carga de vehículos eléctricos en una empresa tecnológica líder basada en datos, teniendo en cuenta tres tareas interconectadas: visión inteligente, solución inteligente, promoción inteligente.

Para resolver los desafíos, los participantes podían buscar inspiración en cualquiera de los módulos EULEP que habían aprendido durante la fase de desarrollo de capacidades y demostrar que habían adquirido los resultados de aprendizaje correspondientes.

País	Tipo de desafío	Tema
Austria	Real	Se encargó a los participantes desarrollar una propuesta de innovación que demostrara la aplicación práctica del contenido del curso.
Bélgica	Real	El reto animaba a los participantes a identificar y automatizar tareas profesionales repetitivas o que consumen mucho tiempo con la ayuda de la IA.
Chipre	Real	El tipo de desafío abordado estaba basado en escenarios y orientado a soluciones, requiriendo que los participantes desarrollaran y presentaran casos de uso prácticos.
Francia	Real	Para el concurso de IA, se pidió a los participantes que trabajaran en un caso de uso concreto directamente vinculado a sus propias actividades profesionales, permitiendo evaluar la creación de contenido apoyada por IA en condiciones laborales reales. El concurso de RV se centró en el uso profesional de la realidad virtual y la realidad aumentada (RA). El concurso de IS tenía como objetivo evaluar la comprensión y aplicación de los conceptos de innovación social por parte de los participantes, con especial atención a las prácticas gerenciales y posturas de liderazgo.
Italia	Ficticio	Los participantes tenían que inventar y desarrollar una solución original a un problema ficticio pero concreto, propuesto por el profesor, usando lo que aprendieron durante el curso.
Letonia	Real	En el concurso de IS, los participantes abordaron el reto de la sostenibilidad organizativa analizando sus estructuras actuales

		e identificando brechas sociales o medioambientales. En el concurso de RV, los participantes tenían la tarea de analizar problemas reales dentro de su industria u organización específica y proponer una solución realista basada en RV.
España	Real	IA: Optimización de procesos empresariales para pymes RV: Aplicación de tecnologías inmersivas en pymes IS: Estrategia de Transformación Digital para Innovación organizativa
Turquía	Ficticio	Los participantes fueron desafiados a transformar una empresa ficticia de red de carga de vehículos eléctricos en una empresa tecnológica líder basada en datos.

Participantes

En total, 160 participantes se registraron en todos los países y 149 participaron en los concursos y presentaron sus propuestas.

El número de participantes varió mucho de un país a otro y los socios del proyecto de Bélgica tuvieron los mayores problemas para atraer participantes. Al mismo tiempo, hay que considerar que la región de Bruselas es la región más pequeña que participa en el proyecto, contando con menos empresas que las demás regiones participantes. El gran número de participantes en Francia se explica por el hecho de que los concursos de competencias formaban parte de los cursos de formación, mientras que en los demás países se organizaban principalmente por separado.

País	Número de participantes
Austria	6
Bélgica	4
Chipre	8
Francia	60
Italia	7
Letonia	28
España	8
Turquía	28

Sectores ocupacionales

Los participantes procedían de una amplia variedad de sectores profesionales, entre ellos:

- Trabajo por cuenta propia y propietarios de negocios
- Formación y educación
- Marketing y servicios empresariales
- Hospitalidad y servicios

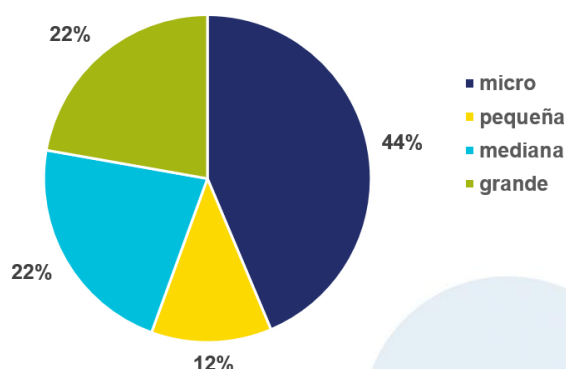
- Sanidad y atención social
- Construcción e industria
- Directivos de empresas y ejecutivos corporativos
- Derecho

Los participantes desempeñaban diferentes funciones y roles dentro de sus organizaciones. La mayoría de los encuestados, casi un tercio (31,5%), pertenecía a la categoría de empleados. La dirección intermedia y la categoría "Otros" —que incluye roles como formadores y trabajadores autónomos— representaban cada una el 20,7% de los encuestados, mientras que el 19,6% ocupaba puestos de alta dirección. Había pocos maestros de oficios (5,4%) o expertos en TIC (2,2%) entre los encuestados.

Información de la empresa

Según las respuestas recibidas, prevalecieron las microempresas, con un 44% de los participantes trabajando en microempresas. En comparación, el 22% de los encuestados trabajaba para organizaciones medianas o grandes, mientras que el 12,1% trabajaba en pequeñas empresas.

Tamaño de empresa



Estado de la formación EULEP

Se preguntó a los participantes si habían participado en las sesiones de fortalecimiento de capacidades de EULEP, y el 70% respondió positivamente a la pregunta. En todos los países participantes, los socios del proyecto ofrecieron a los alumnos de las sesiones de desarrollo de capacidades la posibilidad de participar en los concursos de competencias. Dado el interés dispar entre los estudiantes de los cursos EULEP, los socios austríacos, belgas, chipriotas y letones decidieron ampliar la propuesta a la comunidad empresarial. En Francia, Italia, España y Turquía, los concursos de competencias se integraron en la fase de desarrollo de capacidades y formaron parte del proceso de aprendizaje y la evaluación final.

Organización práctica

Lugar y equipamiento

En seis de los ocho países participantes, los concursos se celebraron en línea. En Chipre y Francia, tuvieron lugar en persona.

Los concursos online consistían en la presentación de informes en diferentes formatos (ppt o pdf) y presentaciones o propuestas en vídeo. No se necesitó ningún equipo específico para ello, y los participantes utilizaron su propio software/hardware informático y teléfonos móviles para preparar sus trabajos.

El concurso de competencias de Chipre se organizó en las instalaciones de la Cámara de Comercio e Industria de Chipre (CCCI), en Nicosia, Chipre. A los participantes se les proporcionó la infraestructura y los materiales necesarios para impartir sus presentaciones de forma eficaz, incluyendo:

- Un televisor/pantalla inteligente para presentar sus propuestas,
- Una plantilla de presentación estructurada, alineada con los criterios de evaluación, para garantizar la coherencia y claridad en todas las presentaciones,
- Soporte técnico in situ para facilitar la entrega de las presentaciones.

En Francia, el concurso de competencias de realidad virtual tuvo lugar en la plataforma técnica FORMED Campus en La Seyne-sur-Mer, un centro de formación inmersiva equipado para experimentación en realidad virtual y realidad aumentada. Los participantes tuvieron acceso a equipos profesionales inmersivos, incluyendo cascos de realidad virtual, sistemas de simulación marítima, mesas táctiles colaborativas, aplicaciones de realidad virtual y aumentada, y muros inmersivos interactivos.

Duración

La duración de los concursos individuales de competencias varió de un país a otro, dependiendo de los criterios que los socios del proyecto definieron para sus respectivos concursos.

El plazo total para finalizar los concursos fue la segunda mitad de 2025, y todos los países lo cumplieron. Los socios belgas del proyecto organizaron un segundo concurso en febrero de 2026 para aumentar los resultados, dado que la primera edición había atraído a un número muy reducido de participantes.

La siguiente tabla ofrece una visión general del periodo de tiempo por país y los tipos de presentaciones:

País	Marco temporal	Formatos de entrega
Austria	Octubre – noviembre 2025	Presentación del informe en pdf o ppt
Bélgica	Octubre 2025 + febrero 2026	Informe resumen técnico en pdf y presentación de vídeo asistida por IA
Chipre	Diciembre 2025	Presentación en directo
Francia	Noviembre 2025	IA: campaña para un nuevo producto/servicio o actualización de uno existente

		RV: casos de uso en grupo + cuestionario IS: actividades en grupo + cuestionario
Italia	Julio – septiembre 2025	Envío de documentos en ppt y presentación de vídeo
Letonia	Noviembre 2025	Envío de materiales audiovisuales, informes (pdf/word) y presentaciones (ppt/canva)
España	Noviembre 2025	Presentación del informe en pdf, presentaciones en diapositivas o formato vídeo
Turquía	Septiembre 2025	hackathon online 24 horas; Presentación en directo online

Evaluación

De acuerdo con la metodología común, se nombraron comités de evaluación en todos los países participantes para la evaluación de las presentaciones de competencias.

La siguiente tabla ofrece una visión general de los diferentes actores implicados en cada país:

Tipo de actor	EN	BE	CY	FR	IT	LV	ES	TR
Formador de FP	X	X	X	X	X	X	X	X
Representante de Educación Superior					X			X
Representante de la EDIH			X		X	X	X	X
Autoridades públicas		X			X	X	X	X
Representantes de la empresa	X	X	X	X	X	X		X
Expertos externos	X	X	X		X	X		

Como se puede ver, hubo al menos 3 actores diferentes involucrados en los procesos de evaluación y a continuación se describen brevemente los procesos de evaluación en los países.

Austria: Se siguió un proceso de evaluación en dos fases durante el cual los participantes presentaron primero sus propuestas escritas –informe– por correo electrónico y las cinco mejores propuestas fueron seleccionados e invitados a hacer una presentación online de 5 minutos, seguida de una sesión de preguntas y respuestas con el jurado.

El concurso fue evaluado por cuatro jueces (incluida una mujer), dos de los cuales habían participado anteriormente en el proyecto EULEP, los cuales no solo tenían experiencia en las áreas temáticas, sino que también representaban actores clave del proyecto.

Tabla de evaluación:

Fase 1 – Informe (máximo 70 puntos)	Fase 2 – Presentación online (Top 5 participantes, máximo 30 puntos)
Relevancia e innovación (21)	Innovación y creatividad (15) – Originalidad y relevancia práctica en la presentación
Viabilidad e implementación (17.5)	Comunicación y Presentación (15)

Impacto y sostenibilidad (14)	Total: 100 puntos (70 + 30) Bonificación por entrega anticipada: +5%
Plan de comunicación (10.5)	
Cumplimiento de las Directrices (7)	

Bélgica: Los participantes enviaron sus propuestas, que consistían en un informe y una presentación de vídeo asistida por IA, por correo electrónico.

Cuatro miembros del jurado revisaron de forma independiente las propuestas y asignaron las puntuaciones según la escala acordada para garantizar una evaluación inicial imparcial. En un segundo paso, realizaron una sesión final de deliberación a través de Microsoft Teams para alcanzar un consenso sobre su evaluación y determinar a los ganadores.

Tabla de evaluación:

Relevancia de la tarea: 20%
Ambición de objetivos: 20%
Originalidad y calidad de la solución: 30%
Claridad en el informe y creatividad del vídeo: 30%

Chipre: El proceso de evaluación se llevó a cabo en directo durante el evento presencial, durante el cual los participantes dieron una presentación de 10 minutos. Los socios chipriotas optaron por un enfoque híbrido de evaluación: 70% por parte del jurado, 30% por parte del público.

Cada presentación fue evaluada cualitativamente por el comité evaluador (jurado) en función de seis criterios principales de evaluación. La puntuación final se obtuvo sumando las puntuaciones individuales y aplicando la ponderación de cada criterio

Tabla de evaluación:

Claridad y relevancia del desafío 20%
Calidad e idoneidad de la solución (IA/VR) 25%
Viabilidad y realismo del Plan de Implementación 20%
Beneficios esperados y resultados cuantificables: 20%
Innovación y creatividad 10%
Calidad de la presentación 5%

Francia: Las propuestas sobre IA se enviaron por correo electrónico, mientras que los participantes de los concursos de RV e IS participaron en una serie de actividades grupales y cuestionarios individuales durante los talleres presenciales de desarrollo de capacidades.

Para IA, todos los trabajos presentados fueron evaluados según criterios cualitativos predefinidos.

En el caso de RV, los participantes fueron evaluados mediante una combinación de actividades prácticas, trabajo reflexivo y evaluación de conocimientos. Los ganadores

fueron seleccionados en función de los resultados del cuestionario, la calidad del análisis DAFO y el nivel de implicación a lo largo de las actividades.

Para IS, el proceso de evaluación consistió en dos componentes distintos pero complementarios. La primera evaluación se basó en un cuestionario online desarrollado específicamente para el taller. En una segunda evaluación, se analizó la postura de liderazgo de los participantes durante las actividades interactivas. Los galardonados fueron seleccionados en función de la puntuación combinada más alta obtenida en ambos componentes de evaluación.

Tabla de evaluación:

IA	RV	IS
Relevancia y alineación con las instrucciones iniciales	Resultados del cuestionario	Resultados del cuestionario
Calidad y profesionalidad del resultado final	Calidad del análisis DAFO	Postura de liderazgo de los participantes durante las actividades interactivas
Eficacia y potencial demostrado para ahorrar tiempo mediante el uso de herramientas de IA	Nivel de Participación a lo largo de las actividades	
Inclusión de un elemento creativo		

Italia: Se solicitó a los participantes que subieran sus propuestas (guiones en forma de diapositivas, documentos, presentaciones en vídeo) a una carpeta compartida en línea.

Un jurado de 6 miembros (el formador del curso, un representante de cada socio italiano y el coordinador del I-Nest EDIH, que firmó el MoU con Unioncamere) evaluó las propuestas según criterios de evaluación acordados. Los miembros del jurado trabajaron de forma independiente, examinando todas los trabajos correctamente recibidos. Las puntuaciones agregadas se calcularon, luego se presentaron y discutieron durante una reunión en línea.

Tabla de evaluación:

Originalidad de la solución y capacidad para cumplir los objetivos del concurso - 30 puntos
Arquitectura a partir de la solución - 20 puntos
Prototipo demostrativo (si está presente, se presentará a través de un vídeo) - 15 puntos
Posibles evoluciones posteriores a raíz de la solución propuesta - 15 puntos
Calidad del material de presentación - 20 puntos

Letonia: Para IS, los participantes tuvieron que desarrollar un retrato de doble perfil que comparara el estado actual de su organización ("Hoy") con una visión proyectada para "2035". La evaluación se centró en la trayectoria del desarrollo y la viabilidad de los modelos de innovación social propuestos según criterios de evaluación predefinidos.

Para realidad virtual, se requirió que los participantes presentaran un caso de negocio integral para la integración de la realidad virtual. Para la evaluación, se utilizó una rúbrica estructurada de evaluación, que comprende una escala de 4 puntos en seis métricas clave. Esto permitió a los miembros del jurado evaluar los conceptos estratégicos de implementación.

En ambos casos, los miembros del jurado determinaron a los ganadores basándose en los resultados agregados de las evaluaciones y en una discusión común.

Tabla de evaluación:

RV - escala de 4 puntos (1-4)	IS
Descripción del problema	Análisis de la situación actual
Análisis de la situación	Visión de futuro
Descripción de la solución	Visión de Desarrollo Digital
Plan de Implementación	Soluciones de Innovación Social
Recursos y riesgos	Calidad de presentación
Calidad de presentación	

España: Los participantes presentaron sus propuestas a través de Moodle.

Tras la entrega, se realizó un proceso de evaluación en dos fases para garantizar la transparencia y la calidad. La fase inicial de selección redujo el número total de proyectos de quince a ocho propuestas preseleccionadas. Los proyectos preseleccionados fueron evaluados por un jurado multidisciplinar compuesto por dos representantes de cada socio del nodo catalán (seis miembros en total), basándose en los criterios de evaluación predefinidos y transparentes entre los que se incluyen relevancia, innovación, viabilidad y potencial de impacto. Los miembros del jurado se seleccionaron por su experiencia en las áreas temáticas, en Educación Superior, Formación Profesional y Formación para Adultos.

Tabla de evaluación:

IA y RV	IS
Relevancia del Desafío 20 puntos	Innovación y creatividad 20
Innovación y creatividad 20	Plan de viabilidad e implementación 30
Plan de viabilidad e implementación 20	Impacto empresarial y sostenibilidad 30
Impacto empresarial y sostenibilidad 20	Comunicación y Presentación 10
Comunicación y Presentación 10	Integración de los resultados de aprendizaje EULEP 10
Integración de los resultados de aprendizaje EULEP 10	

Turquía: La evaluación se organizó en una sesión de presentación online en directo al final del hackathon de 24 horas. Cada equipo presentó su "Hoja de Ruta de Transformación de la IA" al jurado, seguida de una sesión de preguntas y respuestas.

El jurado evaluó las propuestas basándose en una rúbrica de puntuación específica que sumaba 100 puntos en total y contaba con 6 criterios de evaluación: análisis estratégico y visión, validez de la solución técnica, creatividad e impacto de la promoción, coherencia y consistencia, habilidades de presentación y trabajo en equipo, y uso de herramientas de IA generativa.

Tabla de evaluación:

Análisis Estratégico y Visión 20 puntos
Validez de la solución técnica 20 puntos
Creatividad e impacto de la promoción 20 puntos
Coherencia y Consistencia 15 puntos
Habilidades de presentación y trabajo en equipo 15 puntos
Uso de herramientas de IA generativa 10 puntos

Resultados producidos

Como se indicó en las secciones anteriores del informe, la gran mayoría de los resultados de los concursos de competencias fueron informes en diferentes formatos, presentaciones y vídeos.

En los casos "reales", los participantes se mostraron en parte reacios a que sus resultados se compartieran públicamente. Por lo tanto, a continuación se menciona una selección limitada de resultados.

Austria: Una de las propuestas ganadoras propuso un sistema avanzado de precios impulsado por IA centrado en la fijación de precios dinámicos para reducir el desperdicio alimentario y mantener rendimientos justos para los productores. El sistema analiza los datos de precios y ventas junto con las tendencias del mercado para identificar los puntos de precios óptimos, contribuyendo así directamente tanto a la sostenibilidad como a la eficiencia económica de las cadenas de valor regionales.

Francia: Uno de los proyectos ganadores fue presentado por una microempresa. Gracias a los cursos de IA de EULEP, el ganador estuvo en posición de integrar la IA como un elemento estructurador en la oferta de servicios de la empresa, mejorando la interacción con los clientes y permitiendo ampliar su cartera de servicios.

Italia: Un proyecto de "Compromiso con Clientes y Talento Impulsado por IA" obtuvo la puntuación más alta entre los participantes italianos en el concurso de competencias. El proyecto está diseñado para transformar el principal punto de contacto digital de la empresa, pasando de ser un centro de costes reactivo a un motor proactivo de crecimiento y ventaja competitiva. La solución propuesta es el desarrollo de un 'Motor de Inteligencia Propio': un sistema avanzado que transforma datos sin procesar (correos electrónicos, consultas web, aplicaciones) en información con capacidad predictiva. El objetivo es evolucionar el modelo de negocio, permitiendo a la empresa anticipar las necesidades de los clientes y responder con una rapidez y precisión que la competencia no puede igualar, favoreciendo así una colaboración más eficaz e interacciones más inteligentes.

Tras presentar la visión estratégica y la propuesta de valor del proyecto, se describe la planificación formal, detallando tanto los aspectos técnicos relacionados con la tecnología que se utilizará como los aspectos financieros. Una estrategia de adopción y gestión del cambio contribuye a abordar la implementación y los aspectos de recursos humanos del proceso de transición digital.

España: Una de las propuestas de los ganadores se centró en la implementación de IA para la gestión de talleres y repuestos en su organización. El objetivo era mejorar las operaciones diarias del taller y la gestión de piezas, incluyendo: Interpretación en lenguaje natural de solicitudes de piezas por voz o texto, Diagnóstico asistido mediante IA a partir de síntomas descritos por voz, predicción de necesidades de piezas y mantenimiento, optimización inteligente de la planificación del taller y automatización de informes y alertas. Se ha diseñado para una implementación progresiva por fases, con métricas de éxito claramente definidas, como la reducción del tiempo de reparación/diagnóstico, reducir errores en el pedido de piezas y reducir las compras urgentes ocasionadas por problemas de inventario.

Turquía: En un contexto ficticio, el proyecto ganador desarrolló un sistema de IA llamado "SmartLocateAI" que ayudaría a optimizar el uso de las estaciones de carga de vehículos eléctricos, maximizando el retorno de la inversión y la satisfacción del usuario.

El proyecto partió de la suposición de que la selección de ubicaciones incorrectas para las estaciones de carga eléctrica provocaba colas en algunas estaciones mientras que otras seguían infrautilizadas.

El sistema de IA analiza datos históricos de las estaciones y factores ambientales para recomendar las ubicaciones más adecuadas para nuevas estaciones de carga. Recopila una amplia gama de datos (tasas de ocupación de estaciones existentes, densidad de tráfico, número de estaciones, tipos de ubicación...) y luego emite predicciones de rendimiento y asigna puntuaciones a las estaciones (alta, media o baja eficiencia).

Los beneficios tangibles esperados al implementar el sistema *SmartLocateAI* incluyen el logro más rápido de tasas óptimas de ocupación mediante una selección de ubicación más precisa, la prevención del desperdicio de recursos evitando áreas de bajo rendimiento y una mejor experiencia de usuario al distribuir la demanda de forma más eficaz.

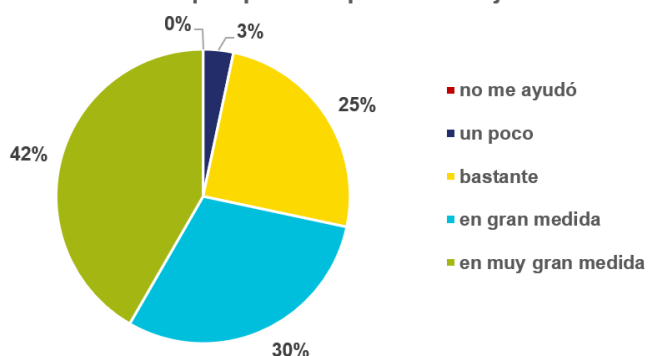
Además de ser organizados a nivel nacional y regional, los ganadores de los concursos de competencias fueron invitados a la conferencia final del proyecto en Bruselas y gran parte de los mismos participaron activamente en los debates y sesiones de preguntas y respuestas durante el evento.

2. Retroalimentación

Los socios del proyecto recopilaron opiniones de los participantes de los concursos de competencias y, teniendo en cuenta las respuestas recibidas, la actividad se consideró una experiencia positiva para ellos.

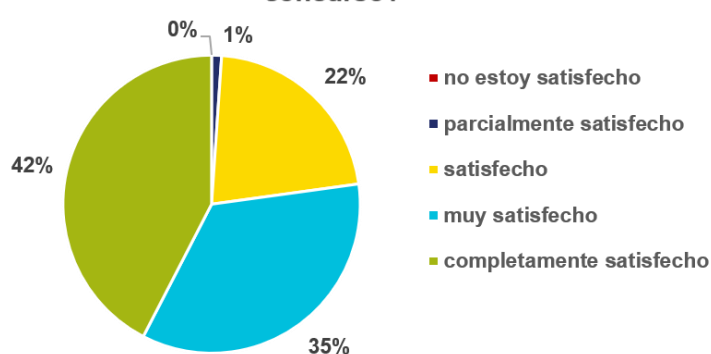
Cuando se les preguntó hasta qué punto el desafío ayudó a los participantes a obtener nuevas perspectivas para su trabajo, casi tres cuartas partes de los encuestados afirmaron que les ayudó en gran o muy gran medida.

¿En qué medida te ayudó este desafío a obtener nuevas perspectivas para tu trabajo?



Un nivel similar de participantes expresó un alto nivel de satisfacción con la actividad, afirmando que están muy satisfechos o completamente satisfechos.

¿Cual es tu nivel de satisfacción con el concurso?



Los participantes también compartieron lo que les resultó más útil sobre los concursos y a continuación se puede encontrar un resumen de los comentarios principales:

- La oportunidad de adquirir nuevas perspectivas, reflexionar críticamente sobre el propio trabajo y participar en tareas prácticas.
- Aplicación de herramientas aprendidas en los módulos EULEP.
- Exposición a situaciones profesionales realistas sin riesgos de seguridad.
- Intercambio entre iguales y aprendizaje colectivo.
- Orientación y apoyo.
- La oportunidad de aplicar conocimientos recién adquiridos en un escenario empresarial real.
- La transición del aprendizaje teórico a la implementación práctica permitió a los participantes consolidar su comprensión de la inteligencia artificial y evaluar críticamente su potencial real y sus limitaciones dentro de un contexto organizacional.
- Aprender sobre las herramientas, funcionalidades y su aplicación empresarial.

3. Testimonios de ganadores de los concursos de competencias

Con el objetivo de continuar la promoción de la formación profesional y de los concursos de competencias, el consorcio decidió recopilar testimonios de los ganadores de los concursos de competencias y difundirlos hasta que finalice el proyecto.

Se recibieron diversos testimonios, todos ellos mostrando el aprecio de los participantes por el concurso o lo que aprendieron de él.

Los testimonios también están disponibles en la página web del proyecto EULEP en la sección de resultados: <https://eulep.eu/results/>.

SKILLS COMPETITION



La verdadera competición no era contra los demás, sino contra nuestras propias suposiciones sobre lo que la IA puede hacer por un pequeño negocio. Cuando dejamos de pensar en la IA como un tema de estudio y empezamos a usarla como una herramienta para resolver un problema específico, todo encajó."



SKILLS COMPETITION



La IA es un término pequeño que da puerta a un mundo de posibilidades. El reto para las personas es encontrar la forma en la que trabajadores y empresas puedan innovar de la manera más eficiente posible."



SKILLS COMPETITION

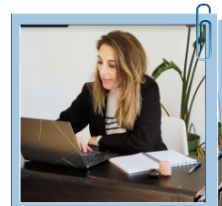


¿Qué fue lo que más aprecié? El equilibrio entre comprender los beneficios de la IA y ser consciente de los riesgos y limitaciones."





SKILLS COMPETITION

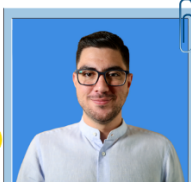


ELODIE DI BONO
Elodie Di Bono Consulting, BE

La AI no nos reemplaza; nos muestra cuánto podemos mejorar.”



SKILLS COMPETITION



CHARIS MAIMARIS
Marketing Manager, Knowledgecy, CY

La innovación es importante cuando soluciona un problema real cotidiano. Esta competición me mostró que la IA es más útil no cuando sustituye a las personas, sino cuando ayuda a los equipos a trabajar más rápido, comunicarse mejor y ser más consistentes.”



SKILLS COMPETITION



ANDREAS ZELOU
IT Manager, C.G. Papaliosou LTD, CY

Los comentarios de los mentores y jueces me ayudaron a simplificar la historia y a reforzar los controles de riesgo (con intervención humana). El éxito se consigue con acción, no planes perfectos.”



SKILLS COMPETITION



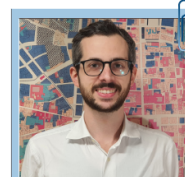
BEGGA AMOUGOU
Nutrition Strategy Consultant, Bea Nutrition & Performance, FR

La IA no nos sustituye; nos da una estructura para potenciar nuestra experiencia. La innovación empieza donde termina el miedo a lo desconocido. Esta competición me enseñó que la agilidad tecnológica es primordial para dar soporte al mundo del mañana.”





El autoaprendizaje en nuevas tecnologías es la verdadera “inteligencia artificial”.


SKILLS COMPETITION


MATTIA GENTILI
 Italian Chartered Building Surveyor,
 Studio Tecnico Geniale, IT

SKILLS COMPETITION


PAOLO VEZZALI
 Independent Business Advisor, IT



La inteligencia artificial solo crea valor cuando se integra bien en los procesos empresariales y se alinea con las capacidades humanas y de la organización; la innovación no se trata solo de tecnología, sino de cómo aplicarla de manera responsable y estratégica.”



Gracias a la competición descubrí herramientas de IA que no conocía y me di cuenta de lo fácil que pueden adaptarse a la realidad de nuestra empresa.”


SKILLS COMPETITION


SIMONA POLLORSI
 Administrative Manager, LAURINI
 OFFICINE MECCANICHE SRL, IT

SKILLS COMPETITION


DAVID ENRICH
 Software Engineer, BonÀrea, ES



Desde el punto de vista de la empresa, buscamos constantemente formación en IA, pero es difícil encontrar programas que sean a la vez de calidad y aplicables a las necesidades reales del negocio. Lo que más valoré sobre EULEP es que está diseñado precisamente para cerrar esa brecha entre el aprendizaje y la implementación.”




SKILLS COMPETITION


Esta competición no fue solo una experiencia tecnológica para mí; fue un proceso en el que descubrí mis propios límites. Las herramientas de IA que aprendí actuaron como un “segundo cerebro”, permitiéndonos trabajar en equipo de manera cohesiva, cubrir el vacío en los datos, tomar decisiones rápidas y finalizar una presentación profesional en cuestión de minutos.”


SKILLS COMPETITION


La verdadera innovación no se trata solo de usar nuevas herramientas; se trata de descubrir cómo reinventarse a través de ellas. Esa noche – con tiempo limitado y recursos escasos – comprendí que, cuando la tecnología adecuada se encuentra con la visión correcta, “imposible” no es nada más que una palabra.”



4. Conclusión

Los concursos de competencias en el marco del proyecto EULEP demostraron ser herramientas útiles para la promoción de la FP continua en los países participantes y los participantes quedaron muy satisfechos con los resultados.

Los participantes tuvieron la oportunidad de emplear el conocimiento adquirido en EULEP en situaciones reales, incluso aquellos que presentaron un proyecto para un negocio ficticio, y pudieron ver la utilidad de la formación para su trabajo.

Los socios del proyecto eligieron diferentes modos de implementación para los concursos, teniendo en cuenta las particularidades de sus respectivos territorios en cuanto al interés de las empresas en los temas EULEP y su disponibilidad.

Para futuras ediciones de este tipo de concursos de competencias que involucren empresas, debe tenerse en cuenta una idea clave: ser breves, pragmáticos y realistas. El tiempo es dinero para las empresas, y estas necesitan ver un retorno de la inversión.



EUROCHAMBRES



UNIONCAMERE



tepav



Este informe ha sido redactado por Eurochambres.

© EULEP 2026

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

Esta publicación contiene solo información general, y en ningún caso el contenido puede considerarse asesoramiento profesional.

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los de los 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.

