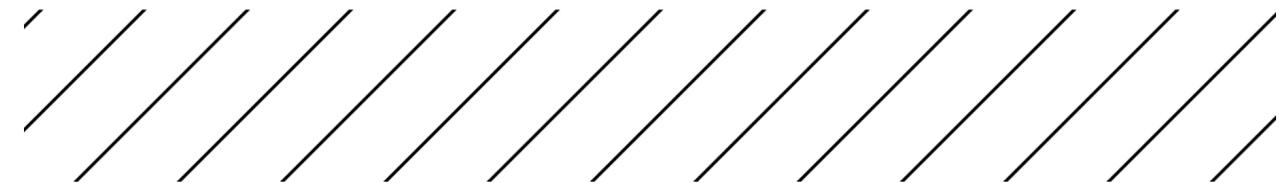




_ Proyecto Model_IA

Ekintzen jarraipena 2024 /
Seguimiento actividades 2024

Informazio batzordea 2024ko urtarrilaren 30ean.
Comisión informativa 30 de enero de 2024.



_ Introducción

Proyectos innovadores de emprendimiento y empleo estable y de calidad

Programa del Departamento de empleo, cohesión social e igualdad de Diputación Foral de Bizkaia.

| Objeto | Desarrollo de proyectos innovadores en materia de emprendimiento y empleo estable y de calidad |
|--------------------------|---|
| Entidades beneficiarias | Asociaciones, fundaciones y entidades sin ánimo de lucro del Territorio Histórico de Bizkaia. |
| Acciones subvencionables | Diseño, desarrollo, y ejecución de proyectos que conlleven nuevas ideas, nuevas formas de hacer o una metodología innovadora en materia de emprendimiento y empleo estable y de calidad. |
| Normativa | DECRETO FORAL 25/2023, de 14 de marzo, de la Diputación Foral de Bizkaia |

_ Introducción

Proyectos innovadores de emprendimiento y empleo estable y de calidad

Pilares clave:



_ Introducción

Antecedentes

Pro_IoT (2021-2022)

Fomento de proyectos de emprendimiento innovador relacionados **con Internet de las Cosas (IoT)**.

30 jóvenes participaron aumentando su experiencia y conocimiento en un entorno real de emprendimiento mediante el uso de la tecnología.

Los y las jóvenes trabajaron en **retos de digitalización reales** de empresas de Ermua y Mallabia.

ProgramaTU (2022-2023)

Proyecto enfocado a mejorar la empleabilidad de personas del IFPB Ermua-Mallabia a través de **formación en programación y pensamiento computacional**.

Proceso de **aprendizaje con metodologías ágiles** que buscaron la independencia y proactividad de las personas.

Los datos obtenidos se analizaron y monitorizaron de tal forma que se pudiera incidir en las personas que más dificultades presentaban.



{ Toolbox }
academy

_ Introducción

Contexto

Emprendimiento juvenil 18-34 años (Comisión Europea 2022).

- España: 7,6%
- Media Europea: 9,5% (Similar Euskadi)
- Suecia (16,9%), Dinamarca (16,7%) y Finlandia (16,2%).

Nuevos modelos de negocio y oportunidades de negocio.

- 10-15% de los empleos con alto riesgo de automatización en 2023 y 40% en 2050 (OCDE).
- IA fuente de hasta 6 millones de nuevos puestos de trabajo para 2030 (OCDE).

Emprendimiento de interés juvenil

- Universidad de Deusto: 70% de los jóvenes emprendedores españoles emprenden en un ámbito relacionado con sus intereses personales.
- Deloitte: 80% de los jóvenes emprendedores estadounidenses eligen emprender en un ámbito que les apasiona.

_ Introducción

Contexto

La Universidad de Oxford: “los sectores más afectados por la automatización serán los que requieren tareas repetitivas y rutinarias, como la producción, la logística, la atención al cliente y la administración”

Universidad de Oxford, McKinsey Global Institute: **“Las personas trabajadoras que quieran adaptarse a estos cambios necesitarán desarrollar las habilidades necesarias para los empleos del futuro”:**

- Habilidades cognitivas complejas: Pensamiento crítico, resolución de problemas, capacidad de aprendizaje continuo...
- Habilidades sociales y emocionales: Habilidades de comunicación, trabajo en equipo, resolución de conflictos...
- **Habilidades digitales: Habilidades y recursos tecnológicos, capacidad de uso de las TIC, ...**



_ Objetivo

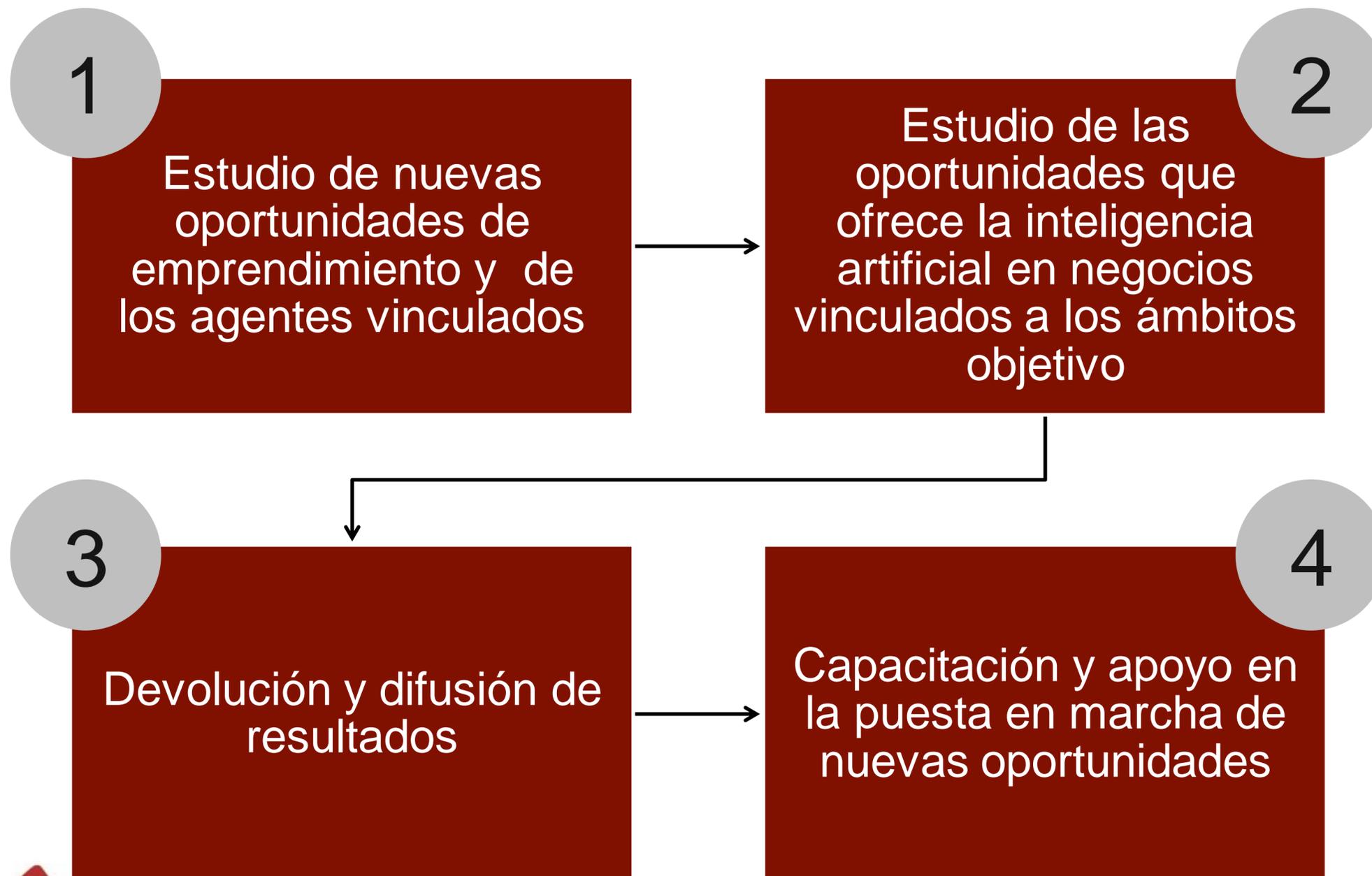
Objetivo principal del proyecto

Fomentar el **emprendimiento y participación de personas jóvenes** a través de nuevas líneas y oportunidades que ofrece la **inteligencia artificial** en ámbitos específicos de interés juvenil: **deporte, música y diseño.**

Model_IA



Fases principales del proyecto



1. Estudio de nuevas oportunidades de emprendimiento en ámbitos de interés juvenil.

Objetivo:

Identificar las oportunidades emergentes en los sectores del deporte, la música y el diseño, impulsadas por la inteligencia artificial y los agentes clave involucrados en estos campos.

Actividades:

- 1.1 **Estado del Arte:** Análisis de oportunidades con IA en música, deporte y diseño.
- 1.2 **Ecosistema de Agentes:** Identificación de actores clave en el deporte, música y diseño.
- 1.3 **Consulta y Contraste:** Conocer la percepción de agentes sobre oportunidades e impacto de la IA.

Resultados :

- Estado del arte de los ámbitos seleccionados e identificación de nuevas oportunidades.
- Análisis del estado actual de la IA en los tres ámbitos.
- Comprensión de las percepciones del ecosistema de agentes.



_ Fases

2. Estudio de las oportunidades que ofrece la inteligencia artificial en negocios vinculados a los ámbitos objetivo

Objetivo:

Promover **capacidades de IA como oportunidades laborales.**

Actividades:

2.1 **Identificación de Oportunidades:** Análisis de tendencias y oportunidades actuales en deporte, música y diseño con IA.

2.2 **Contraste de Impacto:** Obtener percepciones de actores clave mediante entrevistas y encuestas.

2.3 **Identificación de Modelos de Negocio:** Definir nuevas oportunidades basadas en IA.

Resultados :

- Estudio detallado de nuevas oportunidades.
- Análisis del impacto de la IA en los ámbitos de estudio.
- Identificación de barreras y desafíos para la implementación efectiva de la IA.
- Recomendaciones y estrategias para el aprovechamiento de oportunidades.



3. Devolución y difusión de resultados de los estudios de nuevas oportunidades de emprendimiento basados en IA.

Objetivo:

Difusión de oportunidades de emprendimiento basadas en IA en deporte, música y diseño.

Actividades:

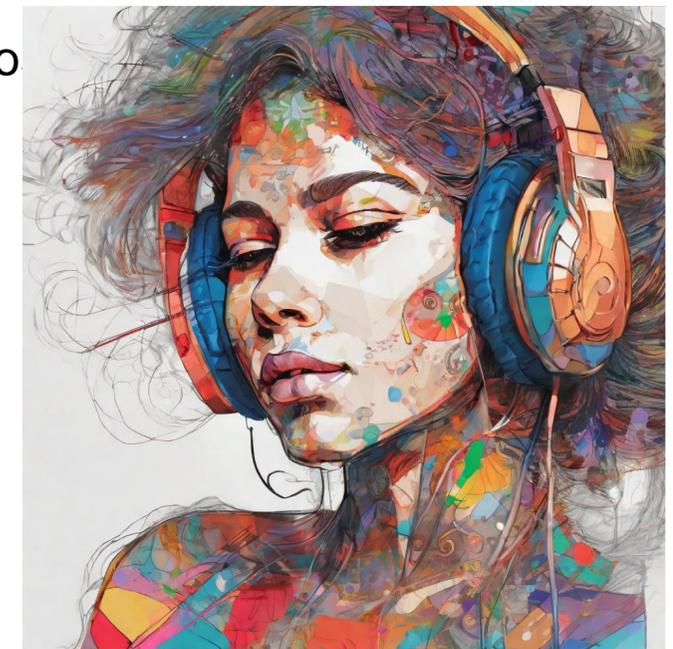
3.1 **Entrevistas para Contraste:** Entrevistas con agentes empresariales y emprendedores para compartir y contrastar resultados.

3.2 **Difusión de Resultados:** Utilización de medios de comunicación, redes sociales y web para alcanzar audiencias interesadas.

3.3 **Jornadas de Devolución:** Organización de eventos de presentación y diálogo sobre los resultados juveniles.

Resultados :

- Amplia difusión de resultados mediante diversos canales.
- Estímulo del diálogo y participación activa en jornadas.
- Retroalimentación de agentes clave.
- Fomento de la participación juvenil en oportunidades de emprendimiento basadas en IA.



4. Capacitación y apoyo en la puesta en marcha de nuevas oportunidades de negocio y emprendimiento basadas en la IA

Objetivo:

Brindar herramientas y habilidades para aprovechar oportunidades de negocio con IA en deporte, música y diseño.

Actividades:

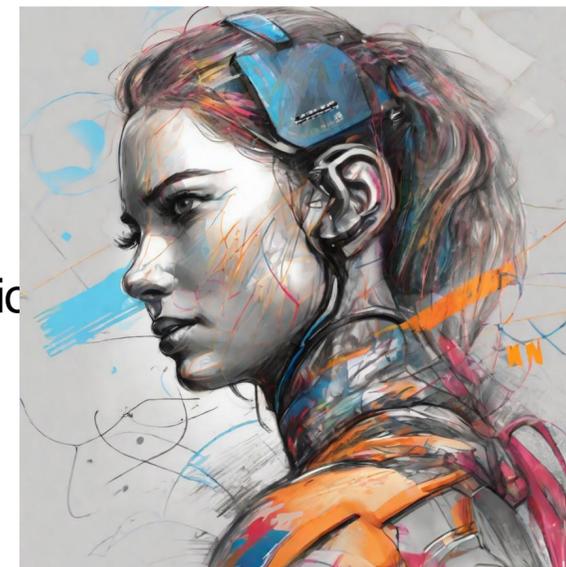
4.1 **Píldoras Formativas en IA:** Organización de sesiones formativas enfocadas en IA para emprendedores, trabajadores y agentes interesados en deporte, música y diseño.

4.2 **Identificación de Oportunidades:** Reuniones para identificar personas y agentes interesados en iniciar nuevas oportunidades de negocio basadas en IA.

4.3 **Apoyo en el Despliegue:** Brindar asesoramiento, recursos, y apoyo en la puesta en marcha de iniciativas empresariales con enfoque en IA.

Resultados :

- Mayor capacitación y habilidades en las personas interesadas.
- Identificación de nuevas iniciativas empresariales y oportunidades de negocio.
- Fomento de la innovación y emprendimiento juvenil.
- Participación activa de jóvenes en formaciones y emprendimiento.



| | 2023 | | | | | | | 2024 | | | |
|---|----------|---|---|---|---|---|---|------|---|---|---|
| | M | J | J | A | S | O | N | D | E | F | M |
| F1. Coordinación del proyecto | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A1.1 Seguimiento y evaluación del proyecto | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A1.2 Cierre del proyecto | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| F2. Estudio de nuevas oportunidades de emprendimiento en ambitos de interés juvenil | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A2.1 Estudio del estado del arte en materia de oportunidades de negocio en los ámbitos de interés juvenil | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A2.2 Estudio del ecosistema de agentes vinculados a los ámbitos de interés juvenil | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A2.3 Consulta y contraste de oportunidades de negocio e impacto de la IA con agentes de los ecosistemas | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| F3. Estudio de las oportunidades que ofrece la inteligencia artificial en negocios vinculados a los ámbitos objetivo | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A3.1 Identificación de oportundiades de la IA en los ámbitos de estudio | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A3.2 Contraste del impacto de la IA en oportunidades de negocio en los ámbitos de interés | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A3.3 Identificación de oportunidades y nuevos modelos de negocio basados en IA | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| F4. Devolución y difusión de resultados de los estudios | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A4.2 Entrevista con agentes para el contraste de los resultados | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A4.2 Difusión de resultados alcanzados en los estudios previos | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A4.3 Organización de jornadas para la devolución resultados | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| F5. Capacitación y apoyo en la puesta en marcha de nuevas oportunidades de negocio y emprendimiento | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A5.1 Organización de píldoras formativas en el ámbito de la IA | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A5.2 Identificación de oportunidades de negocio y emprendimiento | [Shaded] | | | | | | | | | | |
| A5.3 Apoyo en el despliegue de las oportunidades de negocio y emprendimiento | [Shaded] | | | | | | | | | | |

Solicitud Prórroga



_ Presupuesto Model_IA

Presupuesto del proyecto 2023 - 2024

| Ingresos | |
|--|--------------------|
| Proyectos innovadores de emprendimiento y empleo estable y de calidad - DFB departamento de empleo, inclusión social e igualdad. | 49.807,00 € |
| Total ingresos | 49.807,00 € |
| Gastos | |
| Gastos de personal | 32.006,00 € |
| Servicio de apoyo técnico especializado al proyecto | 10.000,00 € |
| Píldoras formativas en el ámbito de la IA | 3.000,00 € |
| Costes indirectos | 4.801,00 € |
| Total Gastos | 49.807,00 € |

_ Estado del proyecto (en elaboración)

4. Resultados relevantes deportes:

Comportamientos antideportivos y trampas en competiciones:

- IA podía **identificar casos de dopaje** con una precisión del 95 %, frente al 80 % de los métodos tradicionales (Universidad de Stanford, "Using AI to detect doping," 2022.)
- IA podía identificar **casos de trampa** en partidos con una precisión del 90 % (Universidad de Oxford, "Using AI to detect match-fixing," 2022.).
- La Agencia Mundial Antidopaje afirma que la IA ha ayudado a detectar un mayor número de casos de dopaje en los últimos años.

Recopilación y análisis de datos deportivos:

- El análisis de datos puede llevar a **mejoras notables en el rendimiento** de los/as atletas en un rango del 10 al 15% ("The Impact of Data Analytics on Sports Performance", Deloitte)

Nutrición y recuperación de atletas

- Con un modelo de aprendizaje automático se pueden **predecir alrededor del 80% de las lesiones** con una precisión del 50%, aproximadamente. (Gonçalves, M. B., Araújo, etc. (2022). Análisis de datos para predecir lesiones deportivas.)

Rendimiento individual y colectivo:

- La IA puede ayudar a los atletas a **mejorar su rendimiento** individual en un 10% ("Universidad de Harvard, "How AI is transforming sports," 2022.)
- La IA se puede utilizar para analizar datos sobre el rendimiento de los equipos para **identificar patrones y tendencias que puedan ayudar a mejorar su rendimiento.**



_ Estado del proyecto (en elaboración)

4. Resultados relevantes deportes:

Gestión de datos y registros de salud de los/as atletas:

- Los atletas que utilizaron un dispositivo de seguimiento del rendimiento durante seis semanas **mejoraron su rendimiento** en un 5%. (Universidad de Loughborough, "The impact of wearable technology on athlete performance," 2022.)
- Se encontró que los atletas que utilizaron un dispositivo de seguimiento del rendimiento para **identificar signos de fatiga** tuvieron un **25% menos de riesgo de lesión** ("Using wearable technology to reduce athlete injury risk," 2022.).

Toma de decisiones en tiempo real durante eventos deportivos:

- Se han identificado trece aplicaciones que muestran cómo la inteligencia artificial se ha incorporado de manera efectiva en diversas aplicaciones y tecnologías deportivas con el objetivo de **mejorar el análisis de rendimiento**.
- La IA podía **ayudar a los entrenadores a tomar mejores decisiones en el campo**, lo que resultó en una mejora del 10% en el rendimiento del equipo (Universidad de Stanford, "Using AI to improve athletic performance," 2022.).

Logística y programación de eventos deportivos:

- El ojo humano tan solo es capaz de retener en torno al 30% de lo que sucede durante un partido. La IA permite ayudar a **extraer e interpretar conclusiones relacionadas con el juego**, a raíz de toda aquella información que es recabada durante un encuentro. (McKinsey & Company, "The business value of artificial intelligence," 2022.)



_ Estado del proyecto (en elaboración)

4. Resultados relevantes diseño:

Automatización de tareas repetitivas:

- La IA puede automatizar tareas repetitivas, como la **creación de maquetas, la edición de imágenes y el diseño de tipografías**.
- La IA puede ayudar a los diseñadores a **generar diseños de productos un 50% más eficientes** (Autodesk, "The State of Design Survey 2022," 2022.) (Adobe, "How AI is transforming the future of design," 2022.).

Generación de elementos gráficos y diseños:

- El 75% de las personas usuarias juzgan la credibilidad de un sitio web por su diseño.
- El 87% de las personas considera que la **experiencia de usuario/a** es importante a la hora de elegir un producto.
- El 60% de los y las consumidoras pagarían más por productos con un diseño superior. (Forbes, "The importance of design in the digital age," 2022.)

Análisis de tendencias de diseño:

- Las marcas emplean IA para analizar datos de RRSS y **tendencias de moda**, ayudando en la toma de decisiones sobre diseño y producción.
- Ejemplo: Stitch Fix emplea la IA para **personalizar recomendaciones** de moda deportiva.



_ Estado del proyecto (en elaboración)

4. Resultados relevantes diseño:

Mejora en la toma de decisiones:

- La IA puede ayudar a las empresas a tomar decisiones más informadas un 20% (McKinsey & Company, "The business value of artificial intelligence," 2022)

Selección de materiales y recursos:

- Tendencias innovadoras y de creación inspiradas en la naturaleza, como el diseño biomimético que tiene el potencial de lograr un ahorro de energía de hasta un 80% (McKinsey & Company, "The business value of artificial intelligence," 2022.)
- La IA puede ayudar a la empresa a reducir el uso de agua en un 25% (Nike. (2023). Nike's commitment to sustainability.).

Simulación de conceptos de diseño en entornos virtuales:

- La Realidad Virtual y el diseño virtual de espacios interiores basada en 3D refleja buenos resultados, mejorando la viabilidad del espacio interior.
- El 60% de las empresas están explorando el uso de la RV y la RA (The State of Augmented Reality. (2023).)

Sostenibilidad:

- La IA tiene el potencial de reducir el consumo de energía en el sector del diseño en un 25% (A. A. Khan, M. A. Khan, M. A. Noor, and S. A. Khan, "The potential of artificial intelligence for sustainability in design," Nature Sustainability)
- La IA se puede utilizar para reducir la huella de carbono de los productos en un 15% (Siemens, "Artificial intelligence for sustainability," 2021.).

_ Estado del proyecto (en elaboración)

4. Resultados relevantes música:

Etiquetado y caracterización de catálogos musicales:

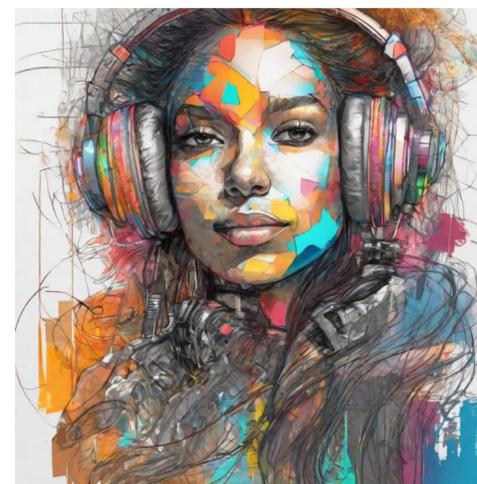
- La IA puede ayudar a **automatizar el etiquetado y la caracterización** de catálogos musicales, lo que puede ahorrar tiempo y esfuerzo a los profesionales de la industria musical.
- IA puede ayudar a etiquetar y caracterizar catálogos musicales un 80% más rápido que los métodos tradicionales (Spotify, "How AI is changing the music industry," 2022.)

Recomendación de música:

- Las personas usuarias de servicios de streaming de música que reciben **recomendaciones personalizadas** son más propensos a volver a utilizar el servicio (Nielsen, "The power of personalized music recommendations," 2022.)

Generación de música:

- Los algoritmos de IA pueden **generar música** original a partir de un conjunto de datos de música existente.
- La IA puede generar música indistinguible de la música compuesta por humanos. El algoritmo se entrenó en un conjunto de datos de música de 1,5 millones de canciones. (Universidad de Stanford, "DeepMind creates AI that can generate music indistinguishable from human-composed songs," 2022.)



_ Estado del proyecto (en elaboración)

4. Resultados relevantes música:

Composición automática:

- La empresa Jukedeck ha creado un algoritmo de IA que puede **componer música** automáticamente. El algoritmo se ha entrenado en un conjunto de datos de más de 100 millones de canciones.

Promoción y gestión de artistas:

- Los/as artistas que utilizan la IA para **promocionar su música** son más propensos a aumentar su audiencia.
- El 70% de los artistas encuestados por la empresa UTA creen que la IA es una herramienta importante para su carrera





_ Model_IA

Ekintzen jarraipena 2024 / Seguimiento actividades 2024

Informazio batzordea 2024ko urtarrilaren 30ean.
Comisión informativa 30 de enero de 2024.

