



AWS Futuro IA

Información para el profesorado

I HACKATHON de PartyRock de desarrollo de APPs con IA Generativa aplicada a los entornos productivos.

Bienvenidos al primer Hackathon de la iniciativa AWS FUTURO IA

Este documento detalla el funcionamiento del **Hackathon** para que vosotros, los docentes, podáis acompañar, evaluar y guiar al alumnado de forma efectiva durante todo el proceso, gracias a una serie de pautas guiadas para facilitar el contenido aplicable en el aula. Durante la primera sesión de introducción vuestro alumnado, supuestamente ha tenido que concretar los siguientes puntos:

- **Planteamiento inicial de la APP:** idear una propuesta de solución innovadora mediante IA Generativa
- **Prototipado inicial:** crear una primera versión básica en PartyRock.

A lo largo de las próximas sesiones, los diferentes grupos de trabajo mejorarán su proyecto con base en las siguientes fases:

- **Re-prompting y mejora:** analizar los resultados, redefinir prompts y optimizar la APP.
- **Prototipado final:** presentar la APP mejorada lista para su evaluación.

El profesorado tendréis hasta el final de las sesiones de trabajo autónomo del alumnado para determinar una selección de proyectos.

Semanas	Actividad
Semana 1	Presentación del Hackathon + sesión inicial
Semana 2-3	Trabajo autónomo en las aulas
Semana 4	Selección de semifinalistas por parte del profesorado
	Selección de finalistas por el equipo de Academia de Inventores
	Gran Final

En las próximas hojas os compartimos los recursos necesarios que podréis usar con vuestros alumnos durante la fase de trabajo autónomo en las aulas. También encontraréis una rúbrica de evaluación para guiar el proceso de selección que realizaréis con el fin de escoger los equipos semifinalistas.

Deberéis mandarnos un correo a party.rock@academiadeinventores.com con el nombre de los equipos seleccionados por vuestra parte.



AWS Futuro IA

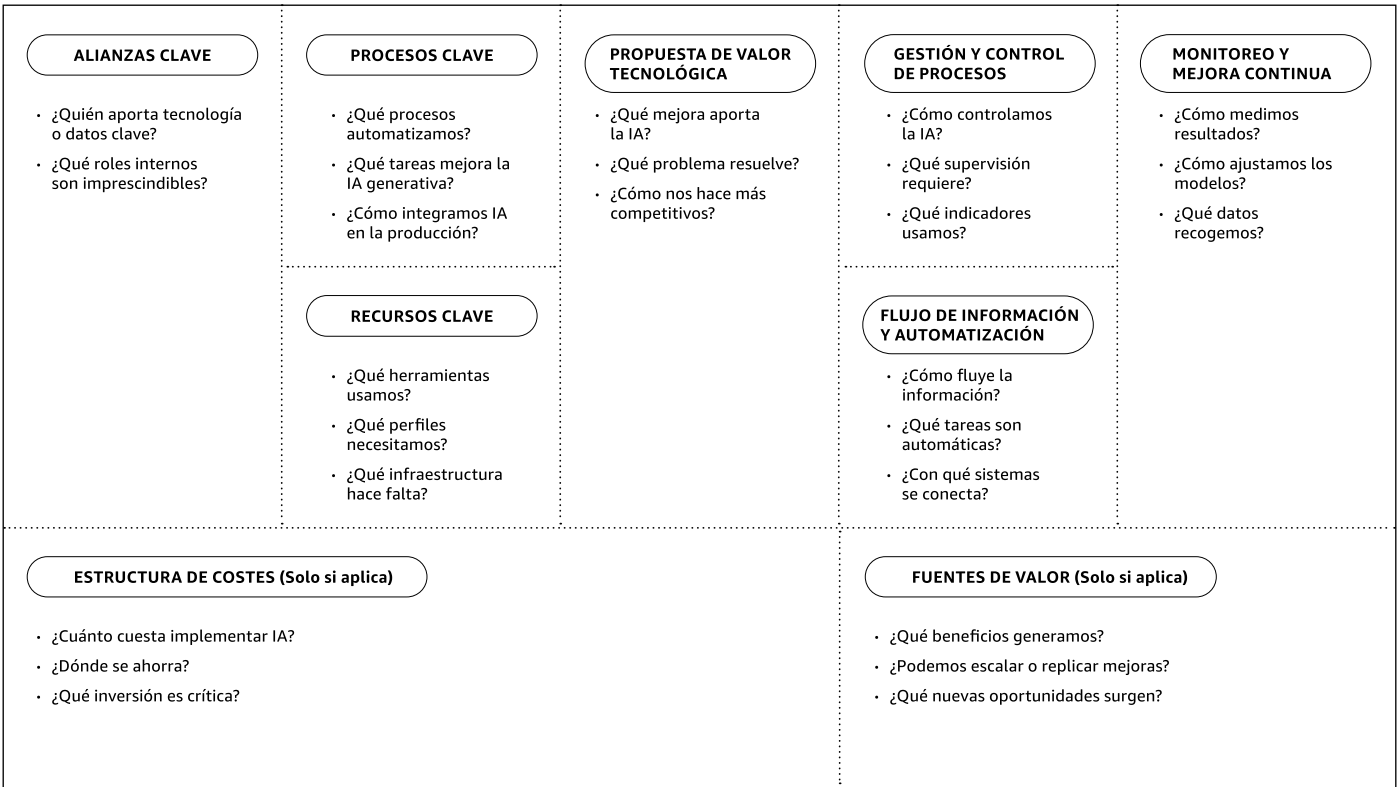
Información para el profesorado

I HACKATHON de PartyRock de desarrollo de APPs con IA Generativa aplicada a los entornos productivos.

Trabajo en las aulas. Material didáctico con pautas a seguir

En primer lugar, con el objetivo de que vuestros alumnos sean capaces de analizar y definir el proceso que tratan de digitalizar de manera óptima planteamos que rellenen un Canvas, para que se realicen preguntas y cuando les den respuesta, puedan definir lo más detallado posible su APP.

Modelo de procesos productivos : Diseña tu estrategia



Trabajo en las aulas. Material didáctico con pautas a seguir

Una vez tengan su APP definida, tendrán que plantear de nuevo su prompt inicial, el cual guardarán en algún documento (word, google docs, etc).

A continuación, incluirán este prompt en **PartyRock** y analizarán los resultados obtenidos a través de los modelos escogidos de IA Generativa.

APLICACIÓN INICIAL

Deberá incluir al menos una funcionalidad básica que refleje la idea principal del proyecto.

Re - Prompting:

Comparación entre los resultados esperados y los obtenidos:

Trabajo en las aulas. Material didáctico con pautas a seguir

Cuando los alumnos ya se hayan familiarizado con la interfaz de la aplicación y sepan sus objetivos concretos a lograr es entonces cuando tienen que entrar en el modo edición y, poco a poco, cambiando el **prompting** de cada uno de los widgets generados conseguir los resultados que desean lograr con su APP.

APLICACIÓN FINAL

Versión definitiva del prototipo, con todas las funcionalidades implementadas y optimizadas.

Descripción de Widgets utilizados:

Modificaciones y refinamiento de la APP:

***¡La aplicación debe estar publicada y accesible para su evaluación!**

Trabajo en las aulas. Evaluación por parte del profesorado

Cuando hayan terminado las semanas de trabajo en las aulas, los **profesores deberán evaluar** las propuestas de los alumnos y escoger las **APPs semifinalistas**. Para acompañaros en este proceso de evaluación, os dejamos a continuación la consecución de los resultados de aprendizaje del módulo de digitalización aplicada a los sectores productivos:

A) Resultados de aprendizaje a cubrir:

4. Identifica aplicaciones de la IA (inteligencia artificial) en entornos del sector donde está enmarcado el título describiendo las mejoras implícitas en su implementación.
6. Desarrolla un proyecto de transformación digital de una empresa de un sector relacionado con el título, teniendo en cuenta los cambios que se deben producir en función de los objetivos de la empresa.

B) Consecución de los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación:

La elaboración de un prototipo de aplicación para digitalizar un proceso empresarial utilizando IA Generativa es una excelente manera de alcanzar los resultados de aprendizaje 4 y 6 y proporcionar a los estudiantes una experiencia práctica en la transformación digital de empresas. Este enfoque permite abordar ambos resultados de aprendizaje de manera integral y aplicada.

Para el primer resultado de aprendizaje (4), centrado en la identificación de aplicaciones de IA en sectores productivos, el desarrollo del prototipo permitirá a los estudiantes:

- **Identificar** la importancia de la IA en la automatización de procesos y su optimización.
- **Valorar** la importancia presente y futura de la IA.
- **Identificar** los sectores con implantación más relevante de IA.
- **Describir** como influye la IA en el sector del título.

Para el segundo resultado de aprendizaje (6), enfocado en el desarrollo de un proyecto de transformación digital, la creación del prototipo permitirá a los estudiantes:

- **Identificar** los objetivos estratégicos de la empresa.
- **Identificar** y alinear las áreas de producción/negocio y de comunicaciones.
- **Identificar** las áreas susceptibles de ser digitalizadas.
- **Analizar** el encaje de AD (áreas digitalizadas) entre sí y con las que no lo están.
- **Analizar** las posibles brechas de seguridad en cada una de las áreas.
- **Definir** el tratamiento de los datos y su análisis.
- Tener en cuenta la **integración** entre datos, aplicaciones, plataformas que los soportan, entre otros.
- **Documentar** los cambios realizados en función de la estrategia.

Este enfoque práctico no solo permite a los estudiantes demostrar su comprensión de los conceptos teóricos, sino que también les proporciona experiencia práctica en la aplicación de IA Generativa en un contexto empresarial real, preparándolos efectivamente para los desafíos de la transformación digital en sus futuros roles profesionales.

Trabajo en las aulas. Evaluación por parte del profesorado

La **fecha límite de entrega** por parte de los alumnos coincidirá con el último día que se haya previsto de trabajo autónomo en las aulas. De este modo, los profesores podrán evaluar el trabajo realizado y ese mismo día deberán compartir los semifinalistas con el equipo de Academia de Inventores. Para que el profesorado pueda determinar los grupos que pasan a la siguiente fase, a continuación dejamos una **rúbrica de evaluación** que puede guiar el proceso

Cada criterio se evaluará en una escala del 1 al 4 según los niveles descritos. La evaluación se basará en la observación directa del proceso y la calidad del resultado final.

Criterio	1 - Insuficiente	2 - Aceptable	3 - Bueno	4 - Sobresaliente
Ideación (20%)				
Prototipado (15%)				
Redacción de prompts (20%)				
Testeo (15%)				
Mejoras y depuración (15%)				
Publicación (15%)				

Los profesores tendrán que recordar en las aulas, que los alumnos hagan entrega de las URLs de sus aplicaciones a través del formulario 2.

Aquellas aplicaciones que no se entreguen a través del formulario quedarán eliminadas directamente del proceso de selección.

TODAS LAS APPS DEBEN COMPARTIRSE EN “MODO PÚBLICO”

Formulario 2

Introduce aquí el código QR del formulario 2

Proceso de evaluación, selección de semifinalistas y finalistas

Los profesores deben compartir con el equipo de Academia de Inventores la selección realizada de los **semifinalistas**. Deberán hacerlo a través del correo electrónico:

party.rock@academiadeinventores.com

Haz click aquí, donde vuestros alumnos semifinalistas encontrarán una **plantilla de presentación** que pueden utilizar en la Gran Final para explicar sus proyectos en el Salón de Actos.

PRESENTACIÓN 

El equipo de Academia de Inventores realizará la evaluación de la parte técnica de las APPs de los semifinalistas. Tras este proceso, escogerá los **5 finalistas** que deberán presentar sus ideas en el Salón de Actos frente a un jurado muy especial.

La Gran Final

Todos los grupos semifinalistas estarán invitados a una jornada de cierre del Hackathon en el Salón de Actos del Centro. Al comienzo de la jornada se anunciarán los 5 equipos finalistas, los cuales deberán presentar sus ideas.

En esta última fase, el **jurado estará compuesto** por:

- **Representantes del centro educativo:** docentes o miembros del equipo directivo que aportarán su visión pedagógica y evaluarán la aplicabilidad de los proyectos en el ámbito educativo.
- **Representante de Academia de Inventores:** experto en innovación y educación STEAM, encargado de valorar la creatividad, el diseño y el impacto formativo de los prototipos.
- **Representantes de AWS (Amazon Web Services):** profesionales con experiencia en Inteligencia Artificial y desarrollo de aplicaciones en la nube, que analizarán la viabilidad técnica y la correcta implementación de herramientas basadas en IA Generativa.
- **Representante institucional:** miembro de los organismos de Gobierno de la Comunidad Autónoma.

Este jurado final evaluará las presentaciones de los 5 equipos finalistas. Tras su deliberación, se seleccionarán los **3 equipos ganadores del centro**.

¡Muchísimas gracias a todos por la participación y mucha suerte!