



# Deep.

## PROYECTO DEEP

### Digital Entrepreneurship for Employability Path

### CASOS DE ESTUDIO – BUENAS PRÁCTICAS

#### Contenidos

CENTRO PARA LA FORMACIÓN CREATIVA (CCT) [] .....	2
Puntos Fuertes y lecciones aprendidas.....	4
<i>DUALIZA BANKIA. TRAINING EN COMPETENCIAS DIGITALES EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL DUAL[]</i> .....	5
Puntos Fuertes y lecciones aprendidas.....	6
<i>RED EMPRESARIAL ACTIVA PARA JÓVENES (AYEN)</i> .....	7
Puntos Fuertes y lecciones aprendidas.....	8
<i>ARTES 4.0 – ROBÓTICA AVANZADA, TECNOLOGÍAS DIGITALES DE CAPTACIÓN Y SISTEMAS 4.0</i> .	9
Puntos Fuertes y lecciones aprendidas.....	11
NORTE DIGITAL.....	11
Puntos fuertes y lecciones aprendidas.....	12
<i>TIC-TAC PROYECTO CORRESPONDIENTE A LA COMPETENCIA INFORMÁTICA</i> .....	12
Puntos fuertes y lecciones aprendidas.....	14
<i>BI-REX – INNOVACIÓN DE MACRODATOS Y BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA</i> .....	14





# Deep.

## [CENTRO PARA LA FORMACIÓN CREATIVA \(CCT\) \[1\]](#)

*La misión del Centro para la formación creativa (Center for Creative Training - CCT) es mejorar el aprendizaje general del entorno en Bulgaria a través de la aplicación de soluciones tecnológicas personalizadas para las instituciones educativas, la creación de un programa innovador de captación de maestros y programación juvenil.*

El CCT es el creador de los 16 programas de formación de docentes. El programa de formación está dirigido a la importante integración y al enfoque holístico de la tecnología en las aulas. Entre los programas formativos más frecuentados hay “Escuela en la nube”, “Diseño y ejecución de las TIC”, e “Instrumentos para la enseñanza atractiva”. Todos los programas formativos están aprobados por el Ministerio de Educación Búlgaro y tienen un Certificado de Excelencia ISO. La posición del CCT es que la adquisición de las nuevas tecnologías y la formación de los docentes son por sí mismas insuficientes para lograr la transformación educativa. Lo que se necesita es un enfoque holístico que combina la importante aplicación de la tecnología, la concepción innovadora del ambiente de aprendizaje, y un plan estratégico. La transformación educativa tiene que tener un claro objetivo, sincronizado con las demandas de hoy, adaptado al futuro.

Las iniciativas del CCT están resumidas a continuación:

- Las escuelas del futuro – Asesores tecnológicos y socios en la creación de un entorno educativo tecnológicamente innovador para el programa “Escuelas del futuro” de América para la Fundación Búlgara.
- El campamento científico – El programa internacional “Campamento científico”, tiene lugar en Bulgaria, pensado y organizado por el CCT, reúne a los jóvenes y a los científicos para 5 días de talleres y actividades científicas.
- La iniciativa ‘Escuela en la nube’ pretende integrar las plataformas en la nube para la educación en Bulgaria.
- ‘La realidad virtual y aumentada en el ambiente de aprendizaje’. Incluye unos métodos de enseñanza innovadores basados en el uso de aplicaciones como *Google Expedition*.

El CCT ofrece la educación LEGO para fomentar las disciplinas STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, diseño y matemáticas) prestando especial atención al desarrollo cognitivo de los estudiantes.

---

<sup>1</sup> <https://cct.bg/>





# Deep.

- Inicio
  - La razón principal para introducir todas las iniciativas citadas anteriormente es la necesidad de transformar la educación implementando las soluciones tecnológicas y las herramientas disponibles.
  - ¿Cuáles eran los objetivos principales para lograr la iniciativa?
- Grupos destinatarios
  - Jóvenes;
  - Niños vulnerables;
  - Niños procedentes de entornos desfavorecidos;
  - Niños que pertenecen a grupos de minorías;
  - Profesores y otro personal docente.

Desde 2008, el CCT ha estado activamente involucrado en el campo de la transformación educativa. En 2017, el CCT se convirtió en el primer y único socio oficial de Google para la enseñanza en Bulgaria y en la zona para los servicios de desarrollo profesional (*G suite for education*) y de ventas (dispositivos de Chromebook).

Los expertos del equipo de CCT están activos en numerosas iniciativas educativas y tecnológicas, algunas de ellas son:

- La Innovadora Comisión Escolar para el Ministerio de la Educación;
- El grupo de trabajo sobre la estrategia para el desarrollo educativo para el municipio/ayuntamiento de Plovdiv;
- Convertirse en los sólo innovadores certificados de Google en el campo de la enseñanza en Bulgaria;
- Los coordinadores nacionales del programa “Campamento Espacial Turco” en Bulgaria: [www.spacecamp.cct.bg](http://www.spacecamp.cct.bg);
- Estructuras de apoyo (por ejemplo, estructuras municipales, convenio colectivo, legislación, centros y universidades de investigación);
- Fondos:
  - Fondos, incentivos políticos y públicos, costes de inversión;
  - Rendimiento de las inversiones (si medible).





# Deep.

## *Puntos Fuertes y lecciones aprendidas*

*El enfoque holístico realizado para la digitalización de la enseñanza, con la introducción de la nueva formación moderna y los métodos de aprendizaje, tuvo un impacto positivo general en el fomento de la educación.*

*El enfoque general crea las condiciones para un proceso de aprendizaje interesante y atractivo que genera y mantiene el interés de los jóvenes para el aprendizaje, y reduce la posibilidad de abandono escolar prematuro.*





# Deep.

## DUALIZA BANKIA. TRAINING EN COMPETENCIAS DIGITALES EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL DUAL<sup>2</sup>

*La iniciativa pretende proporcionar competencias y educación a los estudiantes en la formación profesional dual. Han creado cursos que van alternando lo que se recibe en un centro educativo y lo que se recibe en una empresa.*

*Dualiza Bankia es la marca mediante la cual la Fundación Bankia para Formación Dual canaliza todas sus actividades para promover y mejorar el prestigio de la formación profesional y su modo dual. Eso representa el inequívoco compromiso adquirido por Bankia con la promoción de la educación, como una manera para mejorar la sociedad, combatir la desigualdad, y promover la más grande cohesión social y más concretamente la Formación Profesional. La suposición detrás de estas actividades es que la formación práctica mejora las posibilidades de empleabilidad para los estudiantes y la competitividad de las empresas.*

El tipo de medidas implementadas está articulado por convenios entre Bankia, los Consejos de las comunidades autónomas, los gobiernos locales y las asociaciones empresariales locales.

Una vez acordadas, se seleccionan una serie de centros educativos en los que se imparte la formación.

Los estudiantes reciben entre 150 y 200 horas de formación adicional para sus programas de competencias digitales, que refuerzan las competencias profesionales necesarias para emplear el perfil profesional que el sector empresarial exige en términos de digitalización, permitiéndoles de aumentar su calidad profesional y mejorando su empleabilidad.

En la segunda fase, los estudiantes usan las competencias adquiridas en las empresas.

Las empresas se benefician de este programa de varias maneras. Reciben jóvenes con formación tecnológica en competencias que son escasas en el mercado laboral y, además, cuando contratan a jóvenes menores de 30 años, reciben reducciones y bonos en sus cotizaciones a la Seguridad Social.

El contenido de la formación Ditec incluye los siguientes elementos:

- Digitalización: el objetivo es que los estudiantes tomen conciencia del impacto y la importancia de la digitalización en el desarrollo empresarial. Las principales metodologías de innovación se centran en el cliente para el diseño y el desarrollo ágil de los productos digitales.

<sup>2</sup> <https://www.dualizabankia.com>





# Deep.

- Herramientas: Slack, Trello, Google G Suite, Business Model Canvas, Customer Journey, Empathy Map, etc.
- Marketing digital: su objetivo es introducir a los estudiantes en las principales técnicas de marketing digital, diseño de un plan de marketing digital, posicionamiento web.
- Herramientas: Semrush, SeoMoz, Majestic, Google Adwords, Facebook Ads, G. Analytics and Mailchimp.
- Experiencia de usuario (Eu): el propósito de este elemento es evaluar el conocimiento de los estudiantes sobre la Eu, y enseñarles que impacto tiene la Eu sobre la empresa como herramienta para la lealtad del cliente digital.
- Tools: Nav Flow, Information Architecture, Atomic Design, Wireframes with POP, Mockups with Proto.io
- Programación Web: su finalidad es ayudar a los jóvenes para que adquieran las competencias técnicas para el Desarrollo de las aplicaciones web. El interfaz del desarrollo se basa en el marco de Google (AngularJS) y el motor se basará en el marco de Django. Herramientas: SQLite databases, JS languages, AngularJS, Python, Django, HTML5, CSS3, Chrome Console.

El proyecto está financiado por los fondos de la Fundación Bankia, por los fondos europeos y la participación de las Comunidades Autónomas.

## *Puntos Fuertes y lecciones aprendidas*

*El programa proporciona estudiantes de formación profesional con educación en competencias digitales que no están incluidas en su programa formativo.*

*Eso proporciona a las empresas la posibilidad de acercarse a gente que tiene una formación profesional y una buena gama de competencias digitales, de esta manera aumenta la competitividad de las empresas.*

*Tener un buen repertorio de competencias digitales es fundamental en la vida cotidiana de cada ciudadano, pero sobre todo para los profesionales, de cada rama.*

*Es un valor añadido para la formación de los trabajadores “manuales” o de los operadores y no sólo para aquellas personas con un perfil académico especialmente relacionado a la computación o a las TIC.*





# Deep.

## RED EMPRESARIAL ACTIVA PARA JÓVENES (AYEN)<sup>3</sup>

*El objetivo del proyecto es construir una red empresarial internacional que facilita a los NINIS, entre 25 y 29 años, para descubrir las necesidades/oportunidades que hay en su propia comunidad, que se pueden desarrollar en nuevos negocios y trabajos en Bulgaria. La creación de una red de instancias pertinentes les permitirá trabajar juntos y compartir sus experiencias y opiniones sobre como los jóvenes pueden crear su propio trabajo. A través de una amplia gama de herramientas innovadoras, el proyecto refuerza las comunidades empresariales regionales existentes para fomentar la creación sostenible de empleos.*

Las actividades dentro de la iniciativa:

- Reclutar, incluir e integrar a los NINIS en los entornos empresariales existentes.
- Asistirlos en el desarrollo de las ideas individuales y del negocio, basadas en las necesidades locales, las oportunidades y los recursos.
- Ofrecer a los NINIS el acceso a los conocimientos y a los mercados a través de viajes internacionales de estudio, prácticas locales e internacionales.
- Involucrar a empresarios con experiencia y jubilados expertos en tutoría.
- Utilizar y probar las herramientas digitales en operaciones diarias como input para el desarrollo del producto/servicio y de la oferta/demanda interna.
- Creación de un sistema de motivación de gamificación exploratoria digital y un Sistema Económico Local para impulsar la actividad económica localmente.
  - Inicio
    - Las principales razones para introducir la iniciativa es que muchos jóvenes no están dispuestos a mudarse para encontrar trabajo, o simplemente no tienen las competencias necesarias para encontrar trabajo en otro pueblo, en otra ciudad o en otro país. Por tanto, hay la necesidad de crear nuevos trabajos donde los jóvenes viven y residen.
    - Objetivos principales:
      - Facilitar la búsqueda de trabajo para los jóvenes;
      - Crear nuevos trabajos en las ONG y en las empresas sociales;
      - Ayudar y apoyar a los jóvenes para empezar su propio negocio.

<sup>3</sup> <https://www.rapiv.org/en/>





# Deep.

- Grupo objetivo
  - Jóvenes que no tienen trabajo, educación o formación entre 25 y 29 años
  - Las comunidades de soporte empresarial;
  - Los mentores con experiencia;
- Características específicas: está dirigida a la desigualdad social y a la distribución regional del trabajo;
- Estructuras de soporte: ONG, empresas sociales, autoridades gubernamentales centrales y locales;
- Fondos:
  - Cofinanciado por el EEE y Fondo de Subvenciones de Noruega para el Regreso del Empleo Juvenil para la inversión.

## *Puntos Fuertes y lecciones aprendidas*

*El proyecto podría tener efectos positivos sobre la economía local en las regiones participantes, gracias a la creación de nuevas oportunidades de trabajo y a la total de la fuerza de trabajo juvenil. Esta característica es transmisible por sí misma. Por lo que concierne la sostenibilidad, los socios deben considerar lo necesario para seguir mejorando las competencias de los jóvenes, así como los requisitos para mantener las necesidades y las relevancias de un trabajo en particular o de un negocio. Las necesidades identificadas demuestran que sigue importando de dónde vienes y dónde vives por lo que concierne las oportunidades de trabajo y el desarrollo profesional, a pesar del mundo digitalizado y móvil en el que vivimos. Ulteriores ofertas y recursos son necesarios para llevar los beneficios de la digitalización a otras partes del país.*





# Deep.

## ARTES 4.0 – ROBÓTICA AVANZADA, TECNOLOGÍAS DIGITALES DE CAPTACIÓN Y SISTEMAS 4.0<sup>4</sup>

*ARTES es un centro multi tecnológico que desarrolla proyectos innovadores de Industria 4.0 para apoyar a las pymes y a las microempresas para que tengan éxito en el camino de digitalización.*

*ARTES 4.0 es uno de los 8 Centros de Competencia seleccionados por el Ministerio de Desarrollo Económico conforme con el Plan Nacional Industria 4.0 en Italia.*

*A través de ARTES 4.0 y de sus instalaciones, las empresas y las compañías privadas tienen la posibilidad de acceder a muchas oportunidades de financiación, hasta € 200,000 directamente desde el Ministerio del Desarrollo Económico.*

ARTES 4.0 comunica sus iniciativas y sus programas a las pymes, fundaciones privadas y públicas, asociaciones y agencias gubernamentales.

Las actividades de ARTES cubren las siguientes áreas:

- Robótica, Inteligencia Artificial y “máquinas colaborativas”
- Sistema de control basado en modelos para el análisis multivariable
- Tecnologías para la optimización en tiempo real del proceso
- Aplicación y tecnologías para el almacenamiento y el tratamiento de datos
- Infraestructuras software básicas
- Tecnologías de ciberseguridad
- Realidad virtual y aumentada y sistemas de telepresencia multisensorial
- Tecnologías robóticas y de realidad aumentada y de sistemas de sensores para el mantenimiento preventivo y la formación
- Tecnologías 4.0 para mejorar la salud de los empleados y la seguridad en el trabajo
- Desarrollo y caracterización de materiales avanzados
- Digitalización y robotización de los procesos
- Tecnologías, redes, sistemas y comunicación, a la vez inalámbrico y alámbrico.

---

<sup>4</sup> <https://artes4.it/>





# Deep.

Los servicios de ARTES 4.0 entran en las siguientes categorías:

- **ORIENTACIÓN:**

En una colaboración con el Centro de Innovación Digital nacional e internacional, ARTES 4.0 ha evaluado el nivel de madurez digital y tecnológica de sus clientes con el objetivo de apoyarlos proactivamente durante la digitalización de sus procesos y recursos.

- **EDUCACIÓN y FORMACIÓN:**

ARTES 4.0 desarrolla aulas y proyectos de formación considerablemente centrados en las TIC y en la “inteligencia robótica” con el objetivo de fomentar, promover y difundir las competencias de la Industria 4.0 y la educación digital entre las vigentes y futuras generaciones de emprendedores.

- **PROYECTOS INNOVADORES:**

ARTES 4.0 garantiza el acceso a los recursos del Ministerio del Desarrollo Económico con el objetivo de facilitar el desarrollo de la innovación, la investigación industrial, y los proyectos experimentales TI. Estas iniciativas están dirigidas a productos extraordinarios, mejora de procesos y servicios por la adopción de las tecnologías avanzadas en el campo de investigación 4.0.

## ASESORÍA PARA LA GESTIÓN EMPRESARIAL

- servicios de innovación del modelo de negocio
- exploración tecnológica
- gestión de la innovación
- marketing
- análisis documental de las dinámicas macroeconómicas y sociales relacionadas con la Industria 4.0.





# Deep.

## *Puntos Fuertes y lecciones aprendidas*

*El refuerzo del MiUR y del Ministerio del Desarrollo Económico (MiSE) garantiza la gran fiabilidad de cada actividad dirigida y promovida con la organización; ARTES 4.0 “captura”, entiende y satisface las necesidades de innovación expresadas por las empresas, en especial por las pymes, ayudándolas a identificar su innovación y camino competitivo.*

*ARTES 4.0 es también un acelerador de innovación que aumenta considerablemente las aplicaciones industriales, el desarrollo de los productos y el diseño, la calificación laboral y las oportunidades de empleo para todos.*

*Las exitosas estrategias de digitalización requieren como condición obligatoria la proliferación del sistema socio-económico, de un solidario ecosistema intersectorial que permite y desencadena el gran traslado del conocimiento.*

*Dicho enfoque ascendente es mucho más eficaz y eficiente que un aséptico compromiso financiero que no está enmarcado en ninguna estrategia concreta a largo plazo.*

## **NORTE DIGITAL<sup>5</sup>**

*Norte Digital pretende ayudar las PYMES basadas en el Norte de Portugal a beneficiarse del potencial de la economía digital.*

*El proyecto Norte Digital apoya las PYMES en el proceso de desarrollo de una estrategia digital, ayudándolas a facilitar la creación de las condiciones necesarias para luchar en el mercado global.*

Las acciones de *Norte Digital* son las siguientes: aumentar el número de pymes en la economía digital; mejorar el acceso a nuevos mercados y la creación de nuevos productos y servicios; cualificar y preparar hasta 50 pymes para entrar en el mercado internacional; crear tres gabinetes para apoyar las pymes en el proceso de transición general; concurrir a la promoción y a la mejora de las sinergias intersectoriales; empoderar a nuevas empresas que piensan “fuera de la caja”; facilitar y promocionar las sinergias entre las pymes en función de las tendencias digitales; contribuir a reforzar los indicadores de progreso de las pymes; y, por último, consolidar el trabajo cualificado promoviendo la interconexión entre la formación ofrecida y las necesidades del mercado, es decir en

<sup>5</sup> <https://www.nortedigital.pt/>





# Deep.

términos de competencias digitales y conocimiento de las TIC. Para desempeñar su misión, así como las conferencias y las presentaciones, Norte Digital proporciona estudios diagnósticos, asesoría y formación de pilotos para las pymes.

## *Puntos fuertes y lecciones aprendidas*

*Hasta ahora la iniciativa se ha implementada sólo a nivel regional. Tiene un enorme potencial para ser aplicables también a otras regiones. Al mismo tiempo es también sostenible, como la demanda para el apoyo proporcionado por Norte Digital crecerá en los próximos años. Debería aplicarse a los programas de formación integral dirigidos a la vez al liderazgo de las pymes y a los empleados, para impulsar el proceso de transición digital.*

## **TIC-TAC PROYECTO CORRESPONDIENTE A LA COMPETENCIA INFORMÁTICA**<sup>6</sup>

*El Centro Rosa Chacel, en Colmenar Viejo, ha recibido un premio en el Concurso Nacional de Buenas Prácticas en centros docentes 2019, por desarrollar un programa pionero que adapte la educación al mundo tecnológico de hoy. El centro fue premiado por 'TIC-TAC. Proyecto de acompañamiento de la competencia digital', un trabajo que incluye a todos los estudiantes que reciben una formación digital, no solo desde el punto de vista tecnológico, sino también desde las relaciones entre los estudiantes.*

El Proyecto TIC-TAC ha permitido llevar a cabo la gestión integral en el campo de las TIC, cubriendo aspectos como la administración, la formación de los docentes, la innovación metódica, la difusión de experiencias y la evaluación de las medidas.

---

<sup>6</sup> <https://iesrosachacel.net/>

With the support of the Erasmus+ programme of the European Union. This document and its contents reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





# Deep.

El proyecto tiene dos objetivos generales:

- Proporcionar a los estudiantes herramientas para que tomen conciencia del valor y para que aprendan a controlar su identidad digital.
- Involucrar a toda la comunidad docente, y a los estudiantes en particular, en el desarrollo de las competencias digitales.

La escuela ha implementado una nueva manera de evaluar las competencias digitales de los estudiantes, pasando de la valoración de los contenidos a través de encuestas y evaluaciones cualitativas a una nueva forma de acción con tres líneas. La organización didáctica se centra en la participación de la comunidad educativa y de la comunicación.

Por lo que concierne la organización didáctica, los elementos centrales son: el portfolio del estudiante, el marco para la evaluación de las competencias digitales y la competencia digital del boletín.

Valoración de las competencias digitales: se adoptó una perspectiva centrada en el alumno, empezando con la identificación de las competencias digitales que cada estudiante debe adquirir durante su formación académica, y tomando como punto de referencia las tareas específicas que deben dominar. Luego, se centraron en el docente, elaborando un registro graduado por el nivel educativo de las competencias digitales y la comprobación del aprendizaje. Por último, una serie de portfolios personales y digitales con la prueba de aprendizaje realizada por todos los estudiantes.

El portfolio digital acompaña a los estudiantes por todo el recorrido educativo. Cada estudiante crea una página web básica al principio de su permanencia en el centro que será su portfolio digital. El portfolio debe contener el contenido digital de las páginas por cada curso, la actividad digital por cada asignatura. Cada estudiante los sube de manera ordenada en su portfolio donde tienen acceso solo los docentes.

La competencia digital del boletín se genera desde la valoración de cada docente de las actividades para las que son responsables. Al final del curso, el centro informa a cada familia sobre la capacidad de aprendizaje de los estudiantes a través de un boletín, en el cual están evaluadas las competencias digitales. Ese boletín facilita a la vez la participación de los estudiantes en las tareas y la percepción global del proceso por los profesores y la comunidad docente. En el boletín, es fácil ver lo que ha sido evaluado y entender el proceso de manera global.





# Deep.

## *Puntos fuertes y lecciones aprendidas*

*Las competencias digitales pueden ser aprendidas al estar vinculadas a cualquier actividad académica.*

*Es recomendable empezar a enseñarlas lo antes posible y mantenerlas durante todas las fases, adaptadas a las necesidades de la actividad.*

*El proceso de aprendizaje empieza proporcionando docentes motivados y cualificados. La viabilidad de las actividades depende casi enteramente de la implicación de la comunidad educativa, desde que los centros tienen ya las herramientas y las instalaciones apropiadas.*

*El grado de transferibilidad como una experiencia innovadora es muy alto desde que puede exportarse a cualquier centro o modalidad educativa que tiene los medios básicos para implementar la formación.*

## **BI-REX – INNOVACIÓN DE MACRODATOS Y BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA**<sup>7</sup>

*Bi-rex actúa como un centro de apoyo estratégico y funcional para las empresas manufactureras orientadas hacia la digitalización y la automatización de los procesos incluidos en el marco nacional Industria 4.0.*

*Bi-rex reúne el conocimiento de la red Alta Tecnología de Emilia (laboratorios industriales, infraestructuras, Centro de innovación Digital) con el objetivo de desarrollar grandes soluciones TIC debidamente ajustadas a las necesidades de las PYMES.*

Bi-rex centra sus esfuerzos en dos principales áreas de desarrollo:

- Los macrodatos y los nuevos modelos de negocio digital aplicados a/para las industrias manufactureras.

En otras palabras: permiten que las nuevas tecnologías faciliten el procesamiento de los macrodatos y la aplicación de unos recursos tecnológicos altamente sofisticados como AI,

---

<sup>7</sup> <https://bi-rex.it/>





# Deep.

aprendizaje automático y diagnóstico preventivo para la eficiencia y la competencia de la empresa;

- Fabricación aditiva

Relacionada sobre todo a las actividades principales de la cadena de valor de cualquier empresa manufacturera, la fabricación aditiva consiste en aplicar las nuevas tecnologías a la transformación de las informaciones principales.

La misión de Bi-rex está reducida en 3 objetivos a largo plazo:

1. Establecer un sistema de formación, orientación y consultoría para las empresas estrechamente integradas a otros Centros de Innovación a nivel nacional.
2. Empoderar y fortalecer un gran ecosistema que prospera de proyectos innovadores, desarrollos experimentales aplicados a las necesidades del destinatario, a las iniciativas públicas y privadas enfocadas en la investigación y en la competitividad de la empresa.
3. Comprobar, validar y pilotar una planta de demostración y producción para fomentar aún más la adopción de las tecnologías facilitadoras e innovadoras 4.0 para la dirección de empresa y la competencia de las PYMES.

Además, Bi-rex tiene un fuerte enfoque en la formación digital y en el asesoramiento, que está permitido gracias a varios programas de captación, conferencias, talleres, eventos y mesas redondas adaptados sobre la base del público objetivo.

Bi-rex proporciona experiencia y conocimientos especializados en lo que se conoce como "tecnologías facilitadoras" para la digitalización de la industria manufacturera;

- Las tecnologías de producción inteligente – nuevas tecnologías de producción que conectan todos los elementos coexistentes con la producción: operadores humanos, máquinas y herramientas.
- Las tecnologías de servicios inteligentes – en general las "infraestructuras informáticas" y las técnicas que permiten los procesos de integración entre los varios sistemas involucrados, con ningún tipo de exclusiones o barreras (tanto cultural como técnicamente).
- Las tecnologías de energía inteligente – el mantenimiento de los eficientes parámetros de consumo energético, apoyan al mismo tiempo los objetivos esenciales de RSE.



# Deep.

## *Puntos fuertes y lecciones aprendidas*

*Bi-rex destaca como una iniciativa fuerte, firme y fiable que se basa en las múltiples oportunidades emergentes del gran aprovechamiento de las tecnologías más vanguardistas, las 4.0, combinadas con los saberes antiguos y tradicionales y la experiencia de las industrias manufactureras italianas.*

*La fuerza del programa es la capacidad de grabar el mutuo diálogo existente entre los diversos ecosistemas cuya armonía está permitida para garantizar:*

- *Proyectos muy innovadores destinados a aplicar soluciones nunca antes vistas para las famosas y duraderas necesidades empresariales.*
- *Un sistema productivo sin limitaciones del sector, de la empresa y de la industria.*
- *La transmisión interminable de las competencias tecnológicas.*
- *Producciones de prototipos con gran valor añadido.*
- *Una continua promoción del debate cultural que parece desesperadamente necesario a nivel nacional.*

