



AWS Futuro IA

Información general

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

¡Atención, docentes inquietos y divulgadores!

El primer Hackathon de la iniciativa **AWS FUTURO IA** está a la vuelta de la esquina y ¡vosotros sois los protagonistas!

¿Os suena la asignatura “**Digitalización aplicada a los sectores productivos**”?

¡Con este evento queremos ayudaros! Vamos a lograr que vuestro alumnado se familiarice con el uso de la **IA** para ser capaces de desarrollar aplicaciones con una herramienta llamada **PartyRock**.

En este documento encontraréis todo lo que tenéis que saber para ser capaces de explorar todo el potencial de la aplicación de Inteligencia Artificial Generativa **PartyRock**.

¡Abrid bien los ojos y atentos a las fechas!

MODALIDADES DEL EVENTO

Modalidad 1

Fase 0 [Formación online del profesorado]

- Webinars (inicial y final).
 - Píldoras formativas.
-

Fase 1 [Hackathon en el centro]

- Presentación del evento (1 hora aprox.)
 - Hackathon (3 horas aprox.)
 - Sesión de cierre (1 hora aprox.)
-

Fase 2 [Implementación a futuro de la herramienta en el aula]

Modalidad 2

Fase 0 [Formación online del profesorado]

- Webinars (inicial y final).
 - Píldoras formativas.
-

Fase 1 [Hackathon]

- Presentación del evento (1 hora aprox.)
 - Desarrollo del prototipo en las aulas (2 semanas)
 - Sesión de cierre (1 hora aprox.)
-

Fase 2 [Implementación a futuro de la herramienta en el aula]

FASE 0. FORMACIÓN ONLINE DEL PROFESORADO

Antes de comenzar, nos encargaremos de que todos los profesores aprendáis sobre la IA y en especial, sobre la herramienta **PartyRock**. Os acompañaremos a través de un **webinar** inicial, cuya fecha concretaremos según vuestra disponibilidad, en el que realizaremos una aplicación desde 0 y atenderemos vuestras preguntas sobre la herramienta y el evento.

Después, os compartiremos una serie de **píldoras formativas** en formato vídeo para documentar todo el proceso de creación de una APP desde cero. De este modo, os familiarizaréis con la herramienta para que el día del Hackathon podáis acompañar a vuestros alumnos en esta aventura supervisando la creación de sus aplicaciones y participando en la selección de los ganadores.

Por último, realizaremos otro **webinar** un poco antes de la fecha del evento para resolver cualquier duda que os pueda surgir o para compartir con vosotros líneas de actuación a futuro para que podáis continuar utilizando la herramienta en el aula tras el Hackathon en la asignatura de **"Digitalización enfocada a entornos productivos"**.

Esta fase formativa en resumen consiste en:

- **Primer webinar** "Conoce AWS FUTURO IA y la herramienta PartyRock. Prepárate para el Hackathon" (1 hora).
- **Segundo webinar** "Ruegos y preguntas. Soluciona todas tus dudas antes de la competición" (1 hora).
- **Píldora formativa** "Introducción al Hackathon de AWS FUTURO IA, la herramienta PartyRock y la Inteligencia artificial generativa".
- **Píldora formativa** "Planteamiento de prototipos de aplicaciones".
- **Píldora formativa** "Prompting".
- **Píldora formativa** "Refinamiento y testeo de aplicaciones".
- **Píldora formativa** "Publicación del prototipo".

FASE 1. HACKATHON EN EL CENTRO

Presentación del evento (1 hora aprox.)

Aterrizaremos en vuestro centro para presentar la herramienta **PartyRock** al alumnado en una presentación conjunta en el salón de actos. Durante la presentación, explicaremos a los alumnos el funcionamiento de la herramienta, la normativa del concurso y los material didáctico que tendrán que realizar a lo largo de la jornada.

Hackathon. Desarrollo de prototipos

A partir de aquí, el poder está en vuestras manos. Vuestro alumnado se dividirá en **equipos** de 4 ó 5 participantes para **crear** y mejorar su **aplicación** así como trabajar en la elaboración de los material didáctico documentando el proceso de creación y definiendo el objetivo de su APP.

Modalidad 1: (5 horas en una única jornada): a lo largo de esta fase los alumnos aprenderán a usar la herramienta y prototipar su aplicación desde 0 guiados por sus profesores, por miembros del equipo de AWS y de Academia de inventores.

Modalidad 2: (Variable - de 10 a 20 días): a lo largo de esta fase los alumnos aprenderán a usar la herramienta y prototipar su aplicación desde 0 guiados por sus profesores durante clases lectivas en el aula.

Material didáctico:

- Datos generales.
- Modelo de negocio: Diseña tu estrategia.
- Aplicación inicial.
- Aplicación final.
- Presentación de la aplicación ante el jurado.

Sesión de cierre (1 hora aprox.)

Los proyectos presentados serán evaluados en varias fases. En primer lugar, tras la entrega de todos los prototipos, el equipo docente del centro educativo seleccionará entre **10 y 15 semifinalistas**, basándose en criterios de calidad, originalidad y desarrollo del trabajo. A continuación, el equipo organizador del Hackathon revisará esas candidaturas y elegirá a los **5 proyectos finalistas** que pasarán a la fase final de evaluación.

En esta última fase, un **jurado compuesto por representantes de AWS (Amazon Web Services), Academia de Inventores, el centro educativo y las instituciones públicas** evaluarán las presentaciones de los 5 equipos finalistas. Tras su deliberación, se seleccionarán los **3 equipos ganadores del centro**.

La competición repartirá **más de 500€ en premios** en forma de dispositivos tecnológicos, distribuidos entre los equipos ganadores, con el objetivo de reconocer el talento, el esfuerzo y el potencial innovador de los participantes.

FASE 2. IMPLEMENTACIÓN A FUTURO DE LA HERRAMIENTA EN EL AULA

Una vez terminada la competición, tanto los alumnos como los docentes participantes del Hackathon pueden continuar usando la herramienta en la asignatura **“Digitalización aplicada a los sectores productivos”**. Desde la organización os facilitaremos una plantilla de memoria técnica que de manera opcional podréis trabajar en el centro con vuestros alumnos. De este modo, la evaluación del Hackathon podrá formar parte de vuestra programación didáctica de aula.

Y a partir de ahora, el límite está en vuestras manos. ¿Se os ocurre algún otro problema que podáis resolver con una APP? Ahora ya sabéis hacerlo.

Resumen de las fases:

Fases de la competición		¿En qué consiste?	¿Cuándo?	¿En qué formato?
Fase 0. Formación	Formación del profesorado	Webinars	A concretar por el centro	Videollamada
		Píldoras formativas	Después del primer webinar	Vídeos en youtube
Fase 1. Competición	Presentación del evento	Introducción al alumnado	Modalidad 1: Una jornada de aprox. 5 horas.	Charla en Salón de Actos
	Hackathon	Desarrollo de aplicaciones por grupos		Grupos de trabajo en las aulas
	Sesión de cierre del evento	Equipos finalistas y gran entrega de premios	Modalidad 2: Dos semanas de trabajo en el aula.	Acto de clausura en Salón de Actos
Fase 2. Evaluación	Implementación de la herramienta en el aula	Convertir PartyRock en una herramienta más del aula	Una vez terminada la competición	A decidir por el docente

Consejos

Crear **equipos polifacéticos** que puedan aportar diferentes perspectivas al proyecto.

Dedicar tiempo a **pensar y evaluar vuestros prompts.**

Una respuesta de la IA es tan buena como la pregunta que le haces

¡No olvidéis **divertiros** juntos!

La tecnología es más emocionante cuando la vivimos en común.

Y lo más importante...

Esta competición es una oportunidad para que vuestros alumnos descubran el **potencial de la IA**, aprendan sobre PartyRock y descubran lo emocionante que es esta nueva tecnología. Pero también es una oportunidad única para capacitar a vuestro centro en una nueva competencia tecnológica, como apoyo a la propuesta formativa de vuestro centro.

¡A por todas y que empiece la aventura!