

DigiTalent

PLAN DE PROMOCIÓN DO TALENTO DIXITAL DE GALICIA 2020



XUNTA DE GALICIA

Edita:

Xunta de Galicia

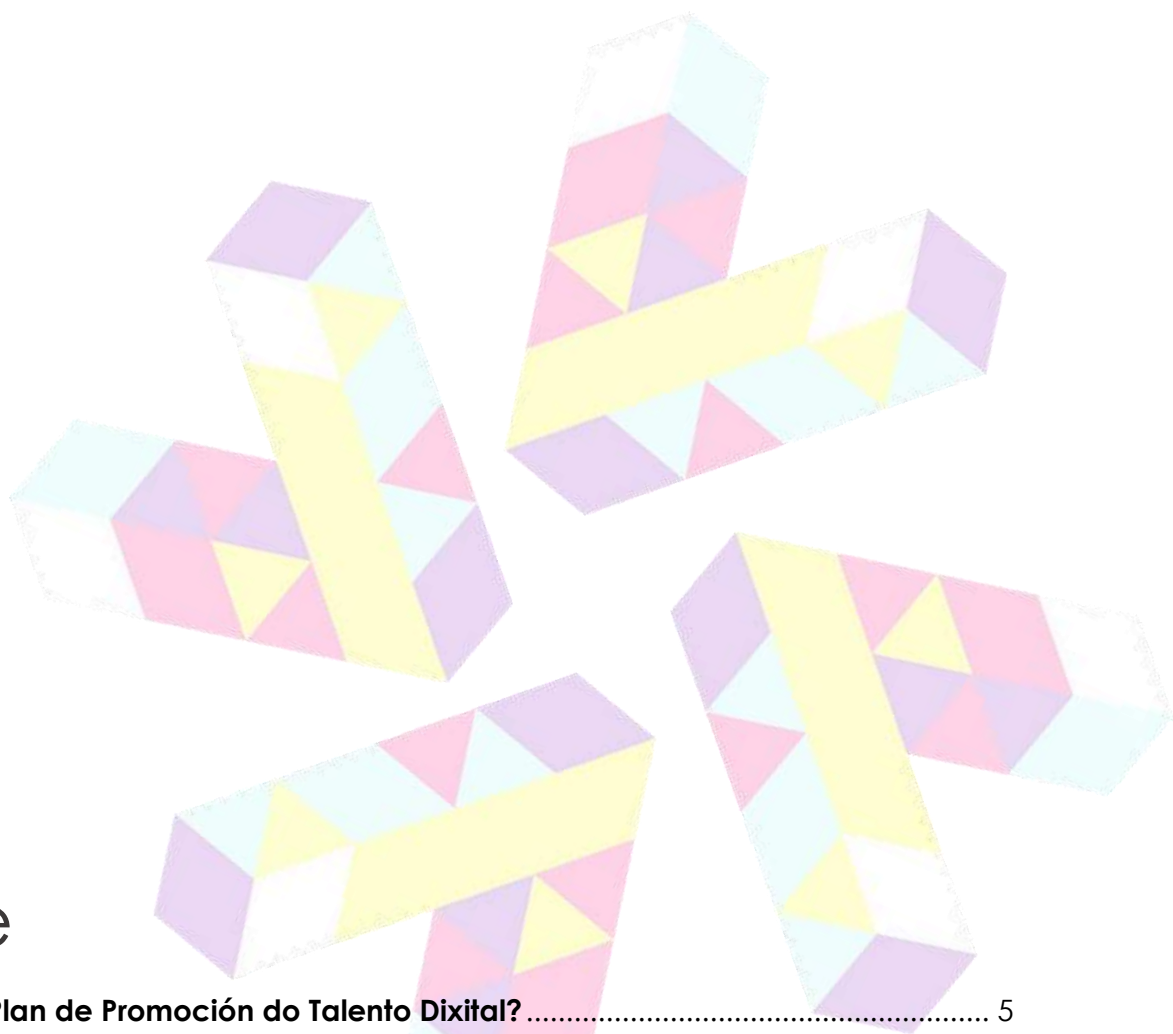
Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega)

Lugar: Santiago de Compostela

Ano: 2018

Este documento distribúese baixo licenza Creative Commons 3.0 Spain Attribution/Non Commercial. Compartir baixo a mesma licenza dispoñible en:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.gl>



Índice

1. Por que un Plan de Promoción do Talento Dixital?	5
2. En Galicia, de onde partimos?	7
3. Marco de referencia estratéxico	11
4. Adiantándonos ao futuro	13
5. Plan de acción 2017-2020	16
5.1. VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS	17
5.2. NOVOS PERFÍS DIXITAIS	25
5.3. E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL	34
6. Xestión, seguimento e control	43
7. ANEXO	45



1. Por que un Plan de Promoción do Talento Dixital?

A transformación dixital está tendo un impacto masivo no tipo de habilidades e competencias necesarias para dar resposta a un crecemento vinculado á economía dixital.

- **As novas tendencias dixitais están transformando cada vez máis a forma de operar nas empresas,** levando á automatización de tarefas 'rutinarias' e á creación de novos e diferentes tipos de emprego.

"O 90% dos postos de traballo esixe certo nivel de competencias dixitais en calquera que sexa o sector."¹

- **Está xurdindo unha importante necesidade de adquirir novas competencias multidisciplinares e dixitais,** por exemplo, en capacidades creativas, en análises de datos combinados e en materia empresarial ou de enxeñaría.

"En torno ao 40% dos traballadores da UE contan cun nivel insuficiente de competencias dixitais".²

- **A innovación dixital posiciónase como elemento tractor para a creación de emprego,** dado que favorece a creación de novas empresas e axuda a preservar e reforzar os postos de traballo actuais.

"Considerando unicamente os profesionais das TIC, creáronse máis dun millón de postos de traballo adicionais nos últimos 3 anos".²

- **A fenda entre a demanda e a dispoñibilidade de traballadores con competencias dixitais en Europa é cada vez maior,** dado que a demanda de profesionais TIC aumenta a gran rapidez en todos os sectores da economía.

"O 40% das empresas que intenta contratar profesionais das TIC ten dificultades para facelo".¹

¹ Informe "Coalición por las capacidades y los empleos digitales". Comisión Europea. Ano 2015.

² Comunicación "Digitalización de la industria europea. Aprovechar todas las ventajas de un mercado único digital". COM(2016) 180 final. Comisión Europea. Ano 2016.

Aspectos Inspiradores

- ❑ **A transformación dixital é un camiño necesario para o crecemento económico-social**, onde máis que nunca, as persoas son as protagonistas absolutas.
- ❑ **Para manter a innovación e a competitividade, as economías necesitan contar con suficientes traballadores capacitados dixitalmente** para cubrir a demanda.
- ❑ **A dixitalización está cambiando profundamente o panorama empresarial**. Á súa vez, isto repercute na velocidade coa que deben adquirirse as habilidades e competencias dixitais.
- ❑ **Afrontar o desequilibrio entre as competencias dispoñibles e as necesarias para a transformación dixital da economía é un aspecto fundamental**, que require dun esforzo colectivo público e privado, para garantir o crecemento ligado á economía dixital.

“Calcúlase que Europa contará con 500.000 postos vacantes para os profesionais TIC en 2020”.³



³ “High-Tech and Leadership Skills for Europe Conference”. Comisión Europea. Bruselas 26 de Xaneiro de 2017.

2. En Galicia, de onde partimos?

En Galicia, ao igual que no resto de Europa, a alta empregabilidade de profesionais no ámbito dixital contrasta cunha situación, continuada no tempo, de diminución do número de alumnos matriculados e titulados en estudos superiores no ámbito STEM⁴ (estudos Científicos, Tecnolóxicos, en Enxeñarías ou Matemáticas).

Tan só un 9,3% dos matriculados no sistema universitario galego cursa carreiras do ámbito científico-tecnolóxico, entendendo como tales: matemáticas, física, química, enxeñaría informática e enxeñaría de telecomunicacións.

A demanda de carreiras científico tecnolóxicas segue a mesma tendencia que amosan os estudos universitarios en xeral en Galicia aínda que cunha intensidade lixeiramente menor. Entre 2010-2016 o número total de matriculados no sistema universitario galego (SUG) descendeu un 21%, fronte a unha redución do 16% no número de alumnos matriculados en carreiras STEM (de 5.750 en 2010 a 4.821 en 2016).

En calquera caso, nos últimos anos a porcentaxe de alumnos matriculados en estudos superiores STEM mantense practicamente estable por enriba do 8,5% dos estudantes do SUG.

Táboa 1. Alumnado matriculado no Sistema Universitario de Galicia (SUG) en carreiras científico-tecnolóxicas STEM 2010-2017

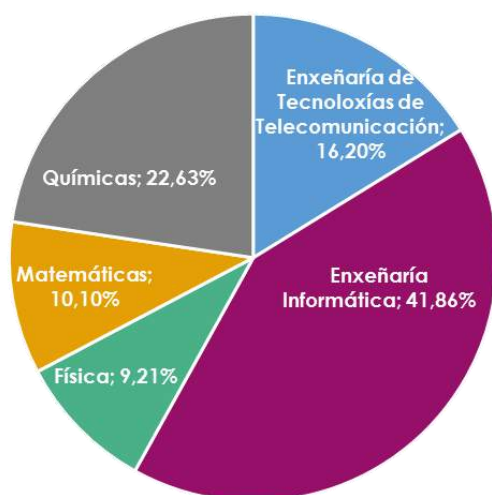
ESTUDOS DE GRAO E 1º E 2º CICLO	2010/2011	2011/2012	2012/2013	2013/2014	2014/2015	2015/2016	2016/2017*
Enxeñaría de Telecomunicación	1.151	1.075	1.024	988	893	875	781
Enxeñaría Informática	2.619	2.513	2.457	2.433	2.322	2.285	2.018
Física	486	463	436	427	410	427	444
Matemáticas	443	498	466	474	483	479	487
Químicas	1.051	1.084	1.112	740	1.069	1.103	1.091
Total estudantes STEM	5.750	5.633	5.495	5.062	5.177	5.169	4.821
Total estudantes SUG	65.370	63.037	62.130	59.353	56.160	53.710	51.861
Estudantes STEM/estudantes SUG	8,80%	8,90%	8,80%	8,50%	9,20%	9,62%	9,30%

Fonte: Instituto Galego de Estatística (2010 - 2013), Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria (2014), Ministerio de Educación, Cultura e Deporte (2015 - 2017); * Os datos correspondentes ao curso 2016/2017 son provisionais.

⁴ STEM polas súas siglas en inglés de Ciencias (Science), Tecnoloxía (Technology), Enxeñaría (Engineering) e Matemáticas (Maths).

Atendendo ás diferentes titulacións, o número de persoas matriculadas en Enxeñaría de Telecomunicacións e Enxeñaría Informática (que supoñen un 58% das persoas que estudan unha carreira STEM no curso 2016-2017) tense reducido case un 26% nos últimos 7 anos, fronte ao incremento rexistrado en persoas que inician estudos en Matemáticas (10%) ou Químicas (4%).

Gráfica 1. Distribución do alumnado titulado en carreiras científico-tecnolóxicas STEM en Galicia 2016-2017



Fonte: Ministerio de Educación, Cultura e Deporte (curso 2016 – 2017; datos provisionais)

En Galicia, en torno ao 50% dos alumnos matriculados en Bacharelato cursan a rama de ciencia e tecnoloxía⁵ mais, aínda que esta cifra pode considerarse positiva e alentadora, o certo é que a maioría deses alumnos non chega a matricularse nunha carreira do ámbito científico-tecnolóxico.

⁵ Datos e cifras do ensino non universitario. Curso 2016 – 2017. Consellería de Educación, Cultura e Ordenación Universitaria.

⁶ Ministerio de Educación, Cultura e Deporte (curso 2016 – 2017; datos provisionais).

Por outra parte, o número persoas que finalizan carreiras STEM en Galicia nos últimos anos aumentou lixeiramente, un 3,5%, fronte ao descenso acontecido para o total de titulados no conxunto universitario (-11%). En termos absolutos, dos 9.023 alumnos titulados en 2016 no SUG, 803 pertencían a carreiras científico-tecnolóxicas o que supón o 8,9% dos titulados universitarios galegos.

Ademais, o xénero continua sendo unha das barreiras que deben ser eliminadas, requírese de medidas que rompan a imaxe de que as carreiras e profesións científico-tecnolóxicas non son apropiadas para mulleres.

Atendendo, á perspectiva de xénero, tan só o 29,1% das persoas matriculadas en carreiras STEM no curso 2016 – 2017 son mulleres⁶, aspecto que se observa tamén na elección de estudos posteriores á ESO (46% dos mozos optan polo Bacharelato científico-tecnolóxico, fronte ao 33% das mozas)⁷, e igualmente no feito de que tras o Bacharelato científico-tecnolóxico, tan só o 6% das mozas elixirán estudos de enxeñaría e enxeñaría informática (34% no caso dos mozos)⁷.

⁷ "Estudio sobre los factores influyentes en la elección de estudios científicos, tecnológicos, ingenierías y matemáticas en Galicia". Xunta de Galicia – everis an NTT DATA Company. Ano 2015.

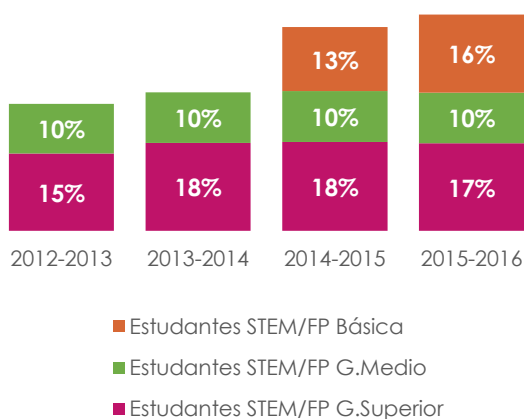
Táboa 2. Alumnado matriculado no ensino de réxime xeral non universitario en Ciclos Formativos de FP-Básica, FP-Grao Medio e FP-Grao Superior do ámbito STEM⁸ (2012-2016)

ENSINO	2012/2013	2013/2014	2014/2015	2015/2016
FP Básica	NA	NA	266	544
FP Grao Medio ⁽¹⁾	2.086	2.278	2.322	2.220
FP Grao Superior ⁽¹⁾	3.417	4.168	4.392	4.156
Total estudantes en ciclos formativos de FP - STEM	5.503	6.446	6.980	6.920
Total estudantes en ciclos formativos de FP	43.296	46.374	49.812	49.292
Estudantes STEM/ ciclos formativos de FP	12,71%	13,90%	14,01%	14,04%

Fonte: Estadística de las Enseñanzas no universitarias. Subdirección General de Estadística y Estudios del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2012 - 2016); NA: non aplica (FP Básica iniciada no curso 2014-2015); (1): inclúe ciclos formativos de FP a distancia.

Nos últimos anos a interese que suscitan os ciclos de Formación Profesional no ámbito STEM vai en aumento, producíndose un incremento do 26% no número de alumnos matriculados entre 2012-2016, mentres que o total de matriculacións medrou un 14% no mesmo período.

Gráfica 2. Distribución do alumnado matriculado no ensino de réxime xeral non universitario en Ciclos Formativos de FP-Básica, FP-Grao Medio e FP-Grao Superior do ámbito STEM



Fonte: Estadística de las Enseñanzas no universitarias. Subdirección General de Estadística y Estudios del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2012 - 2016); (FP Básica iniciada no curso 2014-2015)

En canto ao tipo de ensino, as proporcións mantéñense estables ao longo do período analizado, destacando lixeiramente os alumnos matriculados en STEM en ciclos de FP Grao Superior (en torno ao 17% do total) seguidos da FP Básica (ao redor do 14%) e unha media do 10% no caso da FP Grao Medio.

Por outra banda, dende a perspectiva de empregabilidade o sector TIC ten un gran potencial laboral en Galicia, sobre todo tendo en conta que só entre o 2010 e o 2015 o número de empresas TIC medrou en máis dun 17%. E foi en 2015 o exercicio no que, ata o momento, se rexistrou un maior incremento na cifra de compañías superando as 2.400.

En paralelo, o sector TIC galego mantivo nos últimos anos unha taxa de emprego estable en torno ao 1,6% - con máis de 16.000 profesionais empregados no 2016- nunha contorna

⁸ FP BÁSICA (Informática e comunicacións, Informática de oficina); FP GRAO MEDIO (Instalacións de telecomunicacións, Técnico de sistemas microinformáticos e redes); FP GRAO SUPERIOR (Sistemas electrotécnicos e automáticos; Sistemas de telecomunicacións e informáticos; Automatización e robótica industrial; Animación 3D, xogos e contornas interactivas; Administración de sistemas informáticos en rede; Desenvolvemento de aplicacións multiplataforma; Desenvolvemento de aplicacións web)

de redución de emprego no conxunto de Galicia⁹.

O sector TIC galego bateu o seu récord de emprego con máis de 16.000 traballadores en 2016⁹.

Un sector que mantén nos últimos anos o seu peso relativo no conxunto da economía galega en torno ao 2% do PIB total da rexión, ascendendo no ano 2014 o Valor Engadido Bruto a máis de 1.015 millóns de euros (un 1,8% do PIB).

Con todo, a demanda de profesionais neste ámbito está ao alza, algo que se reflicte no *"Informe Infojobs Esade 2016"* no que se destaca que as oito profesións emerxentes no mercado laboral español, están relacionadas co sector das tecnoloxías da información e a comunicación.

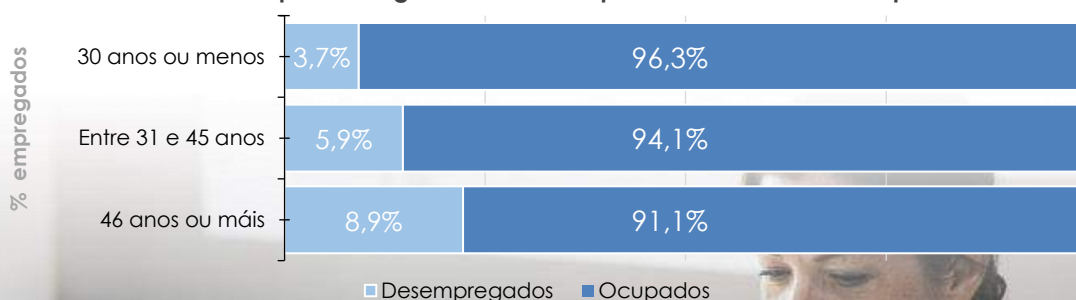
Esta afirmación, ponse de manifesto se se analiza en detalle a situación laboral de colectivos específicos como os titulados en Enxeñaría Informática que

contan cuns ratios de empregabilidade practicamente totais para todos os rangos de idade.

Segundo os datos desagregados por réxime de cotización á Seguridade Social, o Sector TIC consolídase como fonte de emprego e de autoemprego. En concreto un 80,8% do capital humano do sector TIC galego pertence ao Réxime Xeral da Seguridade Social mentres que o 19,2% restante son traballadores/as autónomos⁹.

Ademais, os especialistas do ámbito dixital dispoñen de boas condicións laborais en termos de estabilidade e retribución. Segundo os datos ofrecidos pola empresa Adecco no informe *"Empleos tecnológicos en el mercado laboral español"*, o 79,3% de persoas cunha formación tecnolóxica conta cun contrato indefinido en 2016.

Gráfica 3. Grao de ocupación segundo idade dos profesionais dixitais en España. Ano 2014



Fonte: "Estudio nacional sobre la situación laboral de los profesionales del sector TIC 2015". Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería Informática (CCII). Ano 2015

3. Marco de referencia estratéxico

A Axenda Dixital de Galicia 2020, aprobada no Consello da Xunta de Galicia o 30 de abril de 2015, ten como obxectivo impulsar un modelo de crecemento baseado na economía dixital, que contribúa a dar resposta aos desafíos aos que se enfronta Galicia en todas as áreas de desenvolvemento.

Neste contexto, conscientes da importancia que ten para Galicia contar cos profesionais que permitan impulsar a transformación dixital e a innovación tecnolóxica como fonte de competitividade e xeración de emprego, nace o presente 'Plan de Promoción do Talento Dixital de Galicia'.

Un Plan que asume o desafío que establece a Axenda Dixital de Galicia 2020 de avanzar DA COMPETENCIA TIC AO TALENTO TIC, co obxectivo final de aumentar a capacidade produtiva das empresas a través de profesionais TIC que respondan ás necesidades tecnolóxicas actuais e futuras.



O ‘Plan de Promoción do Talento Dixital de Galicia 2020’ é un plan coordinado e aliñado coas estratexias de ámbito nacional e europeo no que ao fomento das vocacións tecnolóxicas e ao impulso do emprego ligado á economía dixital se refire.

En especial, cabe destacar a “Coalición polas capacidades e empregos dixitais” posta en marcha en 2016 pola Comisión Europea para satisfacer a elevada demanda de capacidades dixitais, esenciais no mercado laboral e na sociedade actual.

Así, en liña cos principios da mencionada coalición, a Xunta asume o desafío de impulsar mecanismos de colaboración coas organizacións empresariais, universidades, colexios profesionais, centros de investigación, centros tecnolóxicos, interlocutores sociais, profesionais da educación e demais administracións co fin de reforzar as capacidades dixitais para a empregabilidade, a competitividade e a participación na sociedade.



4. Adiantándonos ao futuro

O progreso das tecnoloxías dixitais está cambiando a forma de deseñar, producir, comercializar e xerar valor a partir de produtos e servizos relacionados. Os avances tecnolóxicos están transformando os produtos, os procesos e os modelos de negocio en todos os sectores e, en último termo, creando novos patróns empresariais a medida que cambian as cadeas do valor a nivel global.

“A industria europea enfróntase ao reto de aproveitar as oportunidades dixitais de xeito pleno e con rapidez. Trátase de algo esencial para garantir a competitividade de Europa a medio e longo prazo, con implicacións para o benestar xeral.”¹⁰

En Galicia, a cidadanía e o tecido empresarial conta coas cualidades inherentes necesarias para sacar proveito da transformación dixital, entre elas un sector TIC con alto potencial e un ecosistema de empresas emerxentes en rápida expansión que, combinados cunha man de obra cualificada, poden ser factores que o impulsen o crecemento no futuro previsible.

Non obstante, só poderá sacarse o máximo proveito destas cualidades se se realiza un esforzo adicional para crear e reter talento dixital en Galicia, xa que para acadar o futuro baseado na innovación dixital é unha base fundamental asegurar que a poboación activa conte coas capacidades dixitais necesarias.

A transformación dixital é un camiño necesario, onde máis que nunca, as persoas son as protagonistas absolutas.

Porque a dixitalización non é só unha cuestión tecnolóxica, senón que ten repercusións económicas, laborais e sociais máis amplas. De feito, a dixitalización terá repercusións nos mercados de traballo: algúns empregos serán substituídos, outros crearanse e moitos veranse transformados.

“Ao longo dos últimos dez anos, creáronse uns 2 millóns de postos de traballo de profesionais TIC na UE, pero 4 de cada 10 empresas declararon en 2015 ter dificultades para cubrir estas vacantes.”¹⁰

¹⁰ Comunicación “Digitalización de la industria europea. Aprovechar todas las ventajas de un mercado único digital”. COM(2016) 180 final. Comisión Europea. Ano 2016.

“O 90% dos empregos esixe xa cando menos certo nivel de capacidades dixitais, e esas mesmas capacidades son tamén cada vez máis importantes para os que queren participar en actividades sociais e cívicas.”¹¹

Con todo, ademais das competencias dixitais, existe unha crecente demanda doutras competencias complementarias, por exemplo en materia de emprendemento e liderado. Os futuros postos de traballo requirirán unha mestura apropiada de competencias básicas, sociais e técnicas, en particular competencias dixitais e empresariais concretas.

“É máis necesario que nunca que as empresas e as administracións públicas desenvolvan modelos innovadores para garantir que dispoñerán no futuro das competencias que necesitan, xa que tanto as organizacións como as persoas deben adaptarse cada vez máis rápido a esta evolución, é dicir, adquirir novas competencias e desenvolver as xa adquiridas para seguir contando no futuro. A falta de coñecemento e competencias adecuadas adoita mencionarse como o maior obstáculo ao que se enfrontan.”¹²

A rápida aplicación de medidas para que os profesionais galegos dispoñan das capacidades necesarias para reforzar a competitividade rexional debe ser unha prioridade que acompañe á transformación dixital, e precisamente por este motivo xurde o *Plan de Promoción de Talento Dixital en Galicia* coa visión posta en:

ASEGURAR QUE GALICIA COMPITE COMO REXIÓN DE REFERENCIA A NIVEL EUROPEO NO ÁMBITO DA TRANSFORMACIÓN DIXITAL A TRAVÉS DE PROFESIONAIS QUE RESPONDAN ÁS NECESIDADES TECNOLÓXICAS ACTUAIS E FUTURAS.

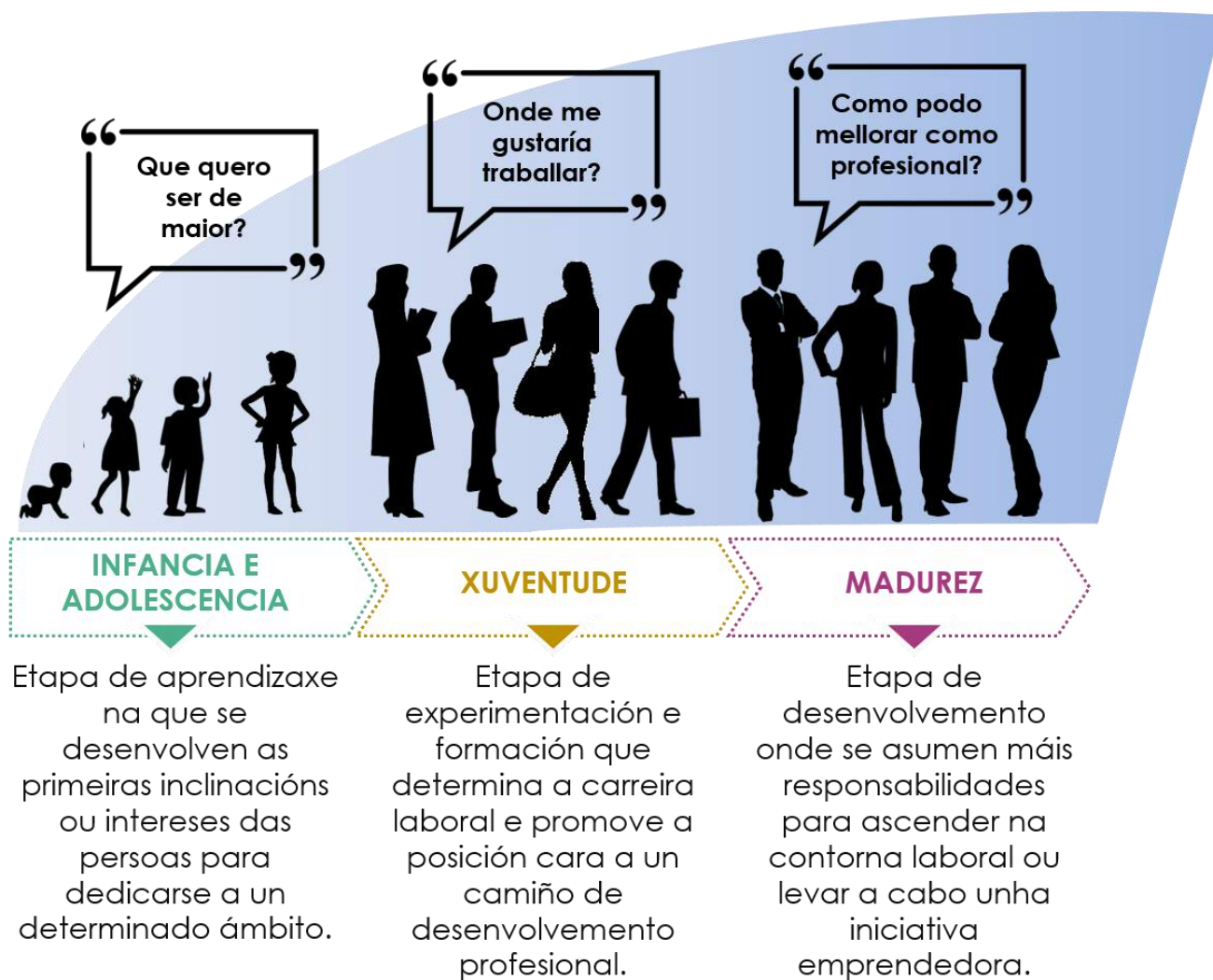


¹¹ Comunicación “Relativa a la revisión intermedia de la aplicación de la Estrategia para el Mercado Único Digital. Un mercado único digital conectado para todos”. COM(2017) 228 final. Comisión Europea. Ano 2017.

¹² Ditame do Comité Económico e Social Europeo sobre o tema “Impacto de los servicios a las empresas en la industria” CCMI/121E-ESC-2014-00493-00-01-AC-TRA.

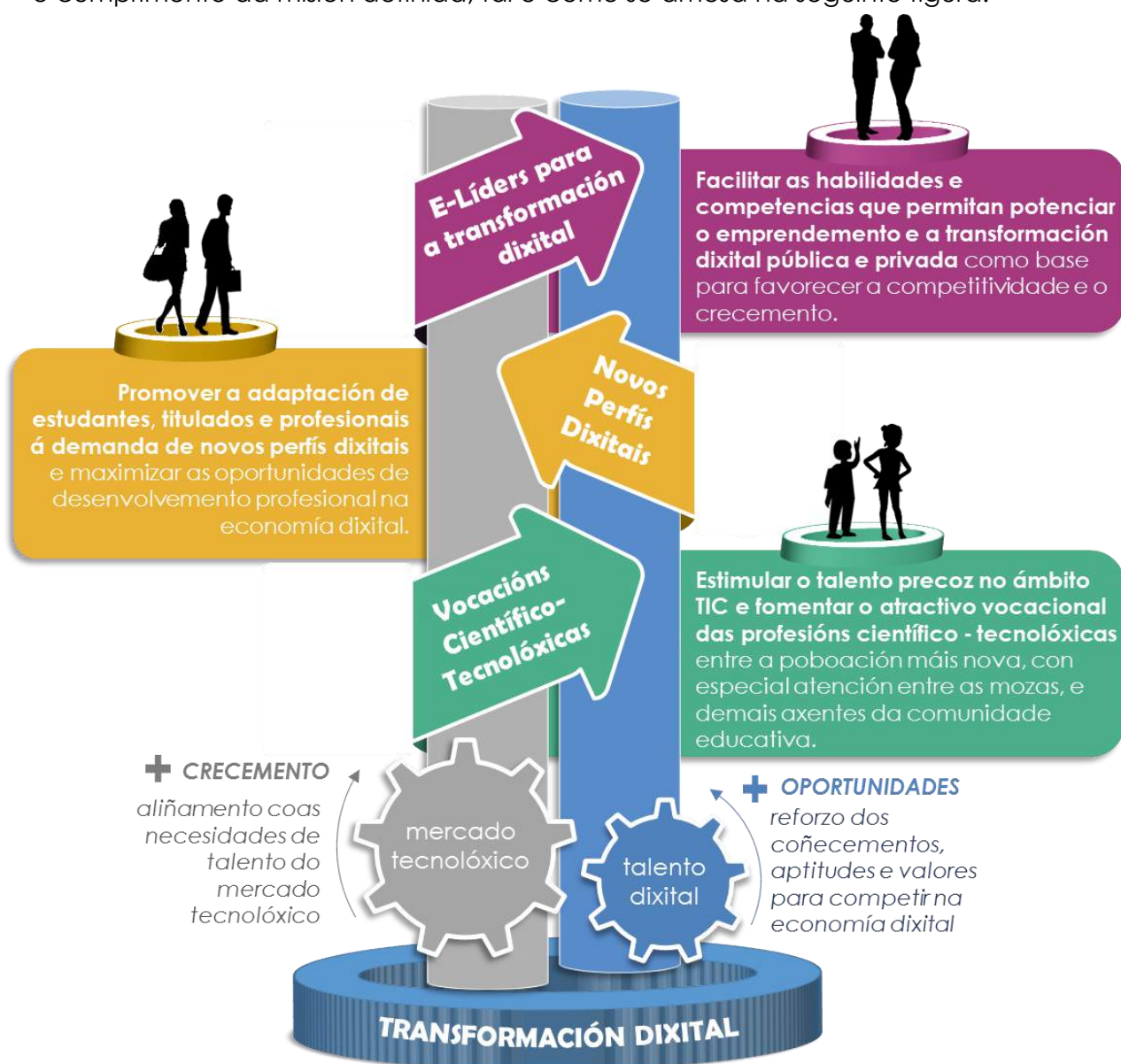
Será misión do Plan de Promoción de Talento Dixital en Galicia reducir a fenda crecente entre a demanda e a dispoñibilidade de talento dixital para satisfacer as necesidades do mercado tecnolóxico a medio e longo prazo e promover que a cidadanía conte coas capacidades necesarias para desenvolverse plenamente no ámbito dixital tanto na súa vida persoal como profesional.

Para iso, sustentará a súa estratexia na implantación dunha combinación de medidas que atenderán a un paradigma de cidadanía no que se identifican e conviven diferentes perfís atendendo ao punto no que se atopen do seu ciclo vital, ben sexa por idade ou por condicionantes socioculturais.

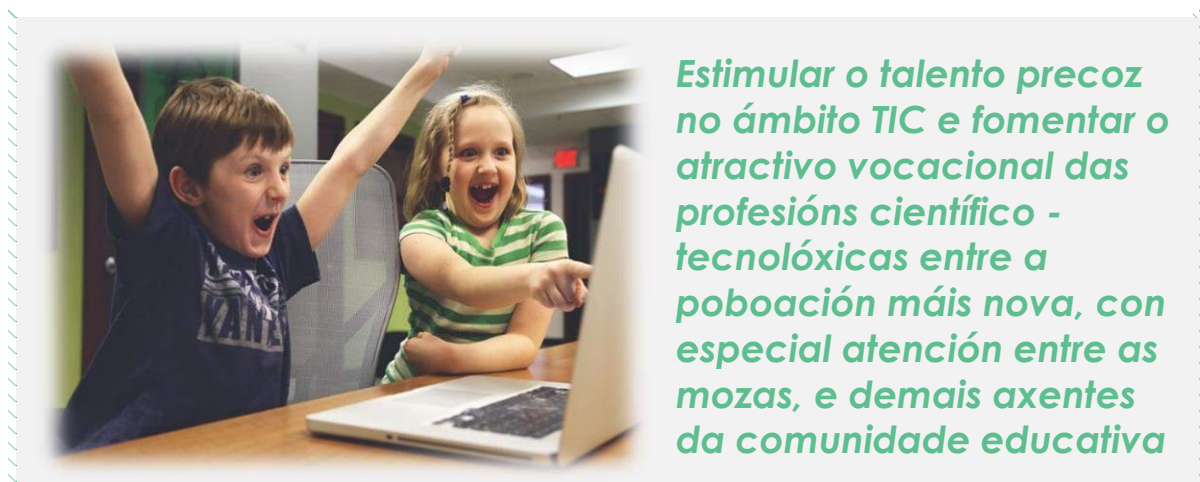


5. Plan de acción 2017-2020

O Plan de Promoción de Talento Dixital en Galicia canalizará a súa intervención a partir de **tres eixos estratéxicos (vocacións científico – tecnolóxicas, novos perfís dixitais, e-líders para a transformación dixital)** que serán os baluartes dos itinerarios a seguir para o cumprimento da misión definida, tal e como se amosa na seguinte figura:



5.1. VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



Estimular o talento precoz no ámbito TIC e fomentar o atractivo vocacional das profesións científico - tecnolóxicas entre a poboación máis nova, con especial atención entre as mozas, e demais axentes da comunidade educativa

A creación dunha canteira de talento TIC que permita dar resposta ás necesidades do tecido empresarial galego a medio e longo prazo demanda de actuacións que permitan **espertar, motivar e potenciar as vocacións STEM desde idades temperás** para así conseguir incrementar o número de futuros profesionais TIC.

Para responder eficazmente a esta necesidade, é importante ter en conta que **a elección dos estudos é un proceso dinámico e complexo que depende de múltiples factores**, fortemente relacionados entre si.

Concretamente, identifícanse catro ámbitos conceptuais para determinar

os factores de influencia na elección de estudos STEM¹³:

- *Alumno.* Proceso de reflexión do alumno sobre a **capacidade auto-percibida e motivación** para cursar estudos STEM.
- *Contorna próxima.* Impacto das **características socioculturais e influencias** do entorno familiar e círculos próximo do alumno.
- *Contorna educativa.* **Orientación académica** percibida polo alumno para a súa elección vocacional.
- *Contorna social.* Percepción do alumno sobre o **prestixio e utilidade social das profesións TIC**.

¹³ "Estudio sobre los factores influyentes en la elección de estudios científicos, tecnológicos, ingenierías y matemáticas en

Galicia". Xunta de Galicia – everis an NTT DATA Company. Ano 2015.

Estes factores combínanse con cuestións relacionadas co xénero para explicar a persistente sub-representación das mulleres.

Por todo isto, será preciso **presentar as vantaxes do ámbito científico-tecnolóxico a través de experiencias en formatos accesibles, imaxinativos e atractivos**, que lles xeren curiosidade e activen neles un comportamento favorable á vez que crítico no tocante ao coñecemento e uso das tecnoloxías.

“As sociedades baseadas no coñecemento necesitan facer que a educación e as carreiras no ámbito científico resulten atractivas para a xente nova, a fin de que os cidadáns científicamente alfabetizados poidan participar activamente ao longo da súa vida no desenvolvemento e permitirlles optar por unha carreira científica”¹⁴

Este enfoque propicia **solucións que, ademais de empoderar ao alumnado como protagonista activo do seu proceso de aprendizaxe e elección, mobilicen aos diferentes actores clave que poden incidir positivamente en cada un dos factores** previamente mencionados: persoal docente, familias, museos e outras institucións nas que se producen aprendizaxes informais, sector empresarial e demais axentes que integran o ecosistema dixital.

Ao mesmo tempo, **favorecerase o rendemento escolar neste ámbito** por medio da motivación do alumnado, prestando especial atención ao colectivo de maiores capacidades no ámbito tecnolóxico, chamados a desempeñar a futuro un importante papel no potencial competitivo e innovador das empresas galegas no marco economía dixital.

Así, as actuacións a desenvolver neste eixo actuarán como instrumento de apoio con gran potencial de **influír na orientación e planificación do itinerario formativo e vocacional dos estudantes**, contribuíndo desta forma a reverter tanto a falta de interese dos alumnos na elección de estudos no ámbito STEM como a fenda de xénero existente.



¹⁴ "Nueva Agenda de las Capacidades para Europa: Trabajar juntos para reforzar el capital humano, la empleabilidad y la

competitividad", COM(2016) 381 final. Comisión Europea. Ano 2016.

5.1.1. ESPERTAR A INTERESE E REFORZAR A CONFIANZA DAS CAPACIDADES DO ALUMNADO, E EN ESPECIAL DAS MOZAS, PARA AFRONTAR ESTUDOS CIENTÍFICO – TECNOLÓXICOS, achegando as novas tendencias tecnolóxicas á vida cotiá dos máis novos.

Traballarase no deseño e desenvolvemento de actuacións que permitan **xerar experiencias orientadas ao alumnado** (involucrando ás familias, como axentes motivadores na elección do itinerario formativo) **e ambientadas en espazos que capten a atención dos máis novos e que permitan espertar a súa curiosidade cara ás vocacións científico-tecnolóxicas** dende idades temperás.

“É necesario implicar ás familias como axentes motivadores para o alumno, o cal require do deseño e realización de actividades de índole científico – tecnolóxico dirixidas especificamente a elas.”¹⁵

Nestas experiencias abordaranse dinámicas lúdicas de sensibilización e/ou formación, permitiéndolle aos nenos e nenas **achegarse, experimentar e familiarizarse coas novas tendencias tecnolóxicas que configurarán o escenario no que deberán desenvolver o seu futuro profesional.**

“Un uso máis intensivo das tecnoloxías dixitais na aprendizaxe tamén propicia a inclusión de temas punteiros (p.e. nanotecnoloxía, robótica) e axuda a integrar contidos e actividades que os alumnos encontrarán no seu lugar de traballo”¹⁶

Unha forma de **espertar a súa creatividade**, mediante o contacto directo coa tecnoloxía para deseñar e dar forma ás súas propias ideas e inventos, mellorando a percepción que teñen sobre ela e fomentando o **desenvolvemento** non só das **destrezas tecnolóxicas** senón tamén doutras **habilidades e capacidades básicas** para participar activamente **na nova contorna dixital** (traballo en equipo, pensamento crítico, etc.).



En definitiva, contribuírase a **eleva o nivel de autoeficacia dos estudantes, en especial das nenas e do alumnado de contornas con maiores dificultades socioculturais**, mellorando a imaxe que teñen sobre as súas propias capacidades para cursar carreiras STEM a través do traballo activo e relación directa coa contorna dixital, así como a

¹⁵ "Estudio sobre los factores influyentes en la elección de estudios científicos, tecnológicos, ingenierías y matemáticas en

Galicia". Xunta de Galicia – everis an NTT DATA Company. Ano 2015.

¹⁶ The e-Skills Manifesto. Comisión Europea. Ano 2016.

reforzar o atractivo vocacional das profesións neste eido.



Exposicións, Accións Lúdico – Formativas e Actividades de mentorado

Creación de espazos para espertar, motivar e potenciar as vocacións científico-tecnolóxicas dende idades temperás, dinamizados en colaboración co resto de axentes do ecosistema dixital de Galicia e impulso de actividades de mentorado próximo desde idades temperás, a especificidade das nenas e da contorna sociocultural

Corner “Play & TIC”

Espazo dotado con equipamento de última xeración (dispoñibles no Polo para o impulso da transformación Dixital de Galicia) que brinda aos nenos a posibilidade para coñecer, explorar e achegar as novas tendencias tecnolóxicas como a robótica, a realidade aumentada, ou a impresión 3D á vida cotiá dos máis novos.

Dinamizaranse actividades para que os nenos empreguen este equipamento como medio de expresión e creación e estará á disposición de empresas que desexen impulsar actuacións concretas baixo a súa tutela/sponsorización.

Programa “Techkids”

Axenda dinámica de actividades lúdico formativas para aumentar o interese dos máis novos polas profesións tecnolóxicas. Inclúirá concursos, talleres e competicións de robótica, enxeñaría e programación, deseño 3D, drons, etc. que ampliarán e reforzarán a oferta de formación que reciben nas aulas.

Articularanse distintas modalidades de participación tanto a nivel individual (de inscrición libre) como a través dos centros educativos (baixo convocatoria) segundo o formato das actividades.

Girl STEM

Programa para crear referentes, visibilizar roles e motivar as vocacións tecnolóxicas entre o alumnado feminino guiado por unha rede de profesionais de recoñecido prestixio que a través de distintas sesións de traballo de sensibilización e orientación inspiren e acheguen a súa experiencia ás nenas; empoderándoas para que aposten por carreiras STEM.

As referentes estarán vinculadas con distintos sectores, contarán con coñecementos sobre dinámicas de mentoring e axudaranlles a clarificar dúbidas, reforzando as súas motivacións e derrubando estereotipos.

5.1.2. FOMENTAR O ATRACTIVO DAS PROFESIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS dende as primeiras etapas escolares.

Impulsaranse as **colaboracións escola-universidade-empresa** co obxectivo de mellorar a visión que proxectan as profesións científico-tecnolóxicas así como a percepción que os máis novos teñen delas, incidindo sobre actuacións que permitan ao alumnado acadar unha **mellor comprensión e entendemento sobre as distintas profesións e os tipos de traballo a desenvolver en cada unha delas** como base para tomar unha decisión sobre a súa futura profesión que poida dar unha mellor resposta á realidade dos seus gustos e preferencias vocacionais.

Neste marco as empresas contribuirán a aumentar o interese por este tipo de profesións, empregando enfoques como o “*learning by doing*”, achegando os estudantes ao contexto e realidade profesional da que formarán parte no futuro e **incorporando elementos de orientación académica e/ou vocacional, actuando como embaixadoras deste tipo de profesións** e contando coa implicación de profesionais do sector que se proxecten como figuras e modelos a emular para os estudantes.

“Os educadores tamén deben traballar en estreita colaboración con outros stakeholders que poidan contribuír a expoñer aos nenos ás oportunidades das tecnoloxías dixitais e alentar aos máis novos a seguir carreiras profesionais en TIC”¹⁷



¹⁷ The e-Skills Manifesto. Comisión Europea. Ano 2016.



Accións divulgativas e Dinámicas de Inmersión tecnolóxica

Desenvolvemento de actividades tuteladas por empresas que incorporen elementos de orientación e información sobre as profesións TIC así como accións divulgativas encamiñadas a reforzar a imaxe dos profesionais vinculados ás TIC e a achega que a ciencia e a tecnoloxía fan á sociedade

“Tecnólogo por un día”

Actividade na que os participantes experimentarán en primeira persoa como é un día de traballo no marco das profesións dixitais e o tipo de competencias que require. Compartirán unha xornada laboral con profesionais (voluntarios) do sector polo que teñan preferencia participando nas distintas actividades que teña na axenda (asistir a reunións con distintos departamentos, visitas a socios/clientes tecnolóxicos, comida de traballo, etc.).

Esta experiencia ofrécelles unha oportunidade de coñecer e entender as dinámicas que dominan este tipo de profesións e resolver as súas dúbidas vocacionais; contribuíndo a atraelos cara a este tipo de carreiras, a través da inmersión na realidade profesional.

Campamento Digitalia

Campamento de verán cunha serie de obradoiros que teñan como obxectivo pór en valor as capacidades e empregos dixitais para acadar un incremento das vocacións tecnolóxicas entre os mozos e mozas galegas.

O formato das actividades (role-playing, dinámicas de grupo, talleres prácticos, discusións guiadas, etc.) permitirá aos participantes simular situacións reais e aprender e experimentar cales son as funcións, coñecementos específicos e habilidades vinculadas ás profesións TIC. Ao mesmo tempo, axudaralles a desenvolver capacidades como o traballo en equipo, a creatividade ou a resolución de problemas.

5.1.3. ESTIMULAR O TALENTO PRECOZ NO ÁMBITO TECNOLÓXICO E REFORZAR A IMPORTANCIA DA MOTIVACIÓN NA CONTORNA MÁIS PRÓXIMA ao alumnado, considerando a perspectiva de xénero.

“As nenas tenden a abandonar a Ciencia, Tecnoloxía, Enxeñaría e Matemáticas (STEM) por diversas razóns vinculadas en particular aos roles sociais que se espera que adopten así como a forma en que se ensinas as materias STEM”.



Non todos os nenos e nenas teñen a mesma capacidade para afrontar a aprendizaxe curricular programado para o seu nivel educativo. Por iso, resulta necesario **proporcionar as experiencias, materiais e recursos que lles permitan desenvolver e expresar todo o seu potencial** en cada caso.

Así, **reforzarase o desenvolvemento de estudantes que amosan aptitudes tecnolóxicas avanzadas mediante a impartición dunha formación adecuada ás súas necesidades**, contribuíndo a potenciar as súas capacidades e manter a súa motivación e interese na

tecnoloxía proporcionándolle un ambiente estimulante que responda ao seu afán de coñecemento.

A **identificación e detección temperá destes perfís** é un elemento decisivo para a aplicación destas medidas, polo que será necesario deseñar e poñer en marcha os **mecanismos que alerten das características diferenciais do alumno** e que guíen a toma de decisións relativa á adaptación da resposta educativa nestes casos.

“Os estudantes de todas as idades necesitan uns educadores excelentes para desenvolver o amplo conxunto de capacidades e actitudes que requiren tanto para a vida como o traballo no futuro. (...) nos centros de ensino, son os profesores e formadores quen máis inflúen nos resultados dos estudantes, xa que poden inspirar aos alumnos e axudarlles a adquirir capacidades máis desenvolvidas e axeitadas.”¹⁸

Desde a perspectiva do círculo máis próximo ao alumnado, que inclúe tanto o ámbito familiar como educativo, reforzaranse as **ferramentas e recursos que impulsen aos alumnos a superarse desde idades temperás e a medida que avanza e perfeccionan as súas capacidades tecnolóxicas ao longo do seu itinerario formativo** no ámbito STEM.

Ademais, promoveranse actividades que permitan **potenciar a concienciación acerca do rol destes axentes no eido da orientación educativa, en concreto a estimulación das vocacións STEM**, reforzando a imaxe dos profesionais e o

¹⁸ “Nueva Agenda de las Capacidades para Europa: Trabajar juntos para reforzar el capital humano, la empleabilidad y la

competitividad”, COM(2016) 381 final. Comisión Europea. Ano 2016.

desenvolvemento das carreiras profesionais no sector TIC de cara aos alumnos, contribuíndo así a reducir as barreiras para a elección de estudos TIC.



Accións informativas e formativas para estimular o talento e capacidades dixitais avanzadas

Accións informativas para potenciar os modelos de orientación e tutorización no marco da contorna máis próxima dos nenos e nenas que permitan un mellor acompañamento do alumno no seu proceso de decisión.

Actuacións que permitan atender e xestionar o talento STEM de alto rendemento para estimular e motivar o interese por cursar carreiras científico - tecnolóxicas de aqueles estudantes que presenten altas capacidades no ámbito tecnolóxico.

Deseño de mecanismos para propiciar e detectar aptitudes tecnolóxicas avanzadas.

Programa Digithlon

Programa de xestión de talento STEM de alto rendemento orientado a alumnos con aptitudes tecnolóxicas avanzadas para impartirles clases adaptadas ao desenvolvemento do seu talento e permitirles estar en contacto con outros alumnos coas mesmas afeccións e gustos. Articularase en torno a:

- Campamento tecnolóxico de inauguración do Programa, no que se desenvolvan talleres formativos para o achegamento das disciplinas tecnolóxicas
- Actividades didácticas extraescolares que promovan o primeiro contacto dos máis mozos coas novas tecnoloxías como creadores, en lugar de usuarios, así como o desenvolvemento das súas habilidades e coñecementos específicos no ámbito tecnolóxico Ex/ programación, robótica, deseño e animación 3D, etc.

5.2. NOVOS PERFÍS DIXITAIS



Promover a adaptación de estudantes, titulados e profesionais á demanda de novos perfís dixitais e maximizar as oportunidades de desenvolvemento profesional na economía dixital

O progreso das tecnoloxías dixitais **está cambiando con rapidez a estrutura dos mercados e a propia natureza do traballo**. Un ciclo de cambios que ameaza con afectar aos condicionantes e niveis de emprego.

“A dixitalización, como os avances tecnolóxicos precedentes, terá repercusións nos mercados de traballo: algúns empregos serán substituídos, outros crearanse e moitos veranse transformados.”¹⁹

Así, a disrupción dixital está dando lugar ao **xurdimento de novas profesións e perfís profesionais que afectan a todos os sectores** e que determinarán as tendencias de demanda de profesionais nos próximos anos:

- **PROFESIONAIS TIC. Novas profesións vinculadas ás novas tendencias tecnolóxicas** (Big Data, cloud, ciberseguridade, IoT, etc.) que requiren de profesionais TIC con novas habilidades e graos de especialización.
- **PROFESIONAIS DE DISCIPLINAS AFÍNS ÁS TIC. Novas profesións derivadas da confluencia das TIC co resto de sectores produtivos** que requiren de profesionais que combinen coñecementos tecnolóxicos con outras ramas de coñecemento: avogados especialistas en TIC, científicos de datos, terapeutas de empatía artificial, etc.

¹⁹ Comunicación “Relativa a la revisión intermedia de la aplicación de la Estrategia para el Mercado Único Digital. Un

mercado único digital conectado para todos”. COM(2017) 228 final. Comisión Europea. Ano 2017.

▪ **PROFESIONAIS NON TIC.**

Transformacións das profesións convencionais derivadas da introdución das novas tecnoloxías, que demandan **capacidades dixitais básicas como parte esencial dos perfís profesionais requiridos.**

Neste contexto, **a adaptación, xeración, retención e atracción de talento** para cubrir as demandas das empresas adquire unha importancia estratéxica e prioritaria para que os sectores produtivos dinamicen a transformación dixital e constitúe unha gran oportunidade para que Galicia poida desenvolver todo o seu potencial na economía dixital que dea lugar ao **aumento da competitividade e xeración de novos empregos.**

Dar resposta a este desafío require un **esfuerzo colectivo público e privado, para adiantarnos ás necesidades de demanda de novos perfís dixitais,** abordando as lagoas de competencias dixitais en todos os ámbitos, isto é, tanto no propio sector TIC coma no resto de sectores produtivos.

Por tanto, as actuacións a desenvolver neste eixo actuarán como instrumento de apoio para **reverter o gap de competencias dixitais** que se reflicte das dificultades que afrontan as empresas **para cubrir os postos vacantes e/ou para adaptar a capacitación dos profesionais aos novos requirimentos da dixitalización.** Un aspecto crucial para que Galicia siga sendo incluínte na era dixital.



5.2.1. REFORZAR A ADECUACIÓN DA CAPACITACIÓN DOS PROFESIONAIS TIC Á CONTINUA EVOLUCIÓN TECNOLÓXICA

Impulsaranse actuacións que promovan a dispoñibilidade dunha **oferta de talento TIC que conte coas capacidades e habilidades demandadas polas empresas**, pertencentes tanto ao sector TIC coma ao resto de sectores produtivos, como unha das premisas básicas para o crecemento e competitividade da economía dixital na Comunidade.

“ Para acadar un crecemento sostible e integrador é preciso afianzar unha sociedade que conte con profesionais cualificados, que poidan enfrontarse ás necesidades e desafíos competitivos futuros.²⁰ ”

En concreto, porase foco tanto nos estudantes universitarios e de FP coma nos profesionais ofrecéndolles **información e ferramentas que lles permitan explorar as oportunidades ao seu alcance no eido dixital, propiciando así a captación e reorientación de traballadores cara aos novos perfís dixitais**, e en particular, cara aos derivados das novas tendencias tecnolóxicas (mobilidade, Internet das Cousas, Big Data, cloud, ciberseguridade, etc.).

Ao mesmo tempo, para que os profesionais TIC maximicen a súa achega de valor nos respectivos sectores, promoveranse **mecanismos de colaboración para o desenvolvemento e a aplicación de iniciativas para a adaptación da capacitación dos profesionais TIC ás necesidades reais do tecido empresarial**.



²⁰ Informe 'Novos perfís profesionais nas empresas de Galicia'. OSIMGA. Ano 2016

Un mercado que demanda cada vez máis **profesionais especializados en distintas áreas do coñecemento capaces de aplicar con éxito as novas tendencias** que cada vez máis empresas están incorporando aos seus procesos produtivos.

Para iso, apostarase polo impulso de actividades formativas específicas (cursos de especialización, másters,...), actividades de asesoramento, sensibilización e transferencia de coñecemento. E impulsarase a aplicación de **novos métodos de aprendizaxe abertos e ferramentas dixitais para facilitar a actualización de coñecementos** destes perfís dixitais de forma máis áxil e autónoma.

Ademais, prestarase especial atención a **acelerar a incorporación ás empresas de estudantes ou recentemente titulados facilitando experiencias prácticas en contornas reais de traballo** que lles permitan desenvolver os seus coñecementos e habilidades e aliñar as súas capacidades ás tecnoloxías, ferramentas e aplicacións do tecido produtivo galego.



Accións formativas e actividades de sensibilización e asesoramento

Accións formativas e de asesoramento que permitan aos profesionais potenciar e perfeccionar as súas competencias dixitais en liña coas novas tendencias tecnolóxicas que irrompen no mercado de modo que melloren as súas oportunidades profesionais ao tempo que potencian a competitividade dos

sectores produtivos.

Actuacións que permitan achegar á contorna laboral a estudantes universitarios ou de FP e recentemente titulados a través do contacto directo e introdución en empresas para proporcionarlles formación práctica e experiencia no ámbito dixital.

Organización de sesións inspiradoras da man de expertos e referentes de recoñecido prestixio no ámbito empresarial para dar visibilidade e proxectar unha imaxe atractiva das novas profesións TIC.

Programa Áncora

Oferta de becas para prácticas non laborais durante o verán en empresas do sector TIC, orientado a promover a adaptación de estudantes universitarios de disciplinas afíns ás TIC e do ámbito STEM á demanda de novos perfís dixitais.

Os participantes complementarán e contextualizarán a súa formación académica, fomentarán o seu autocoñecemento e mellorarán as súas capacidades, aliñándoas ás necesidades das empresas, e facilitando o seu acceso ao mercado.

DigiTalent Sessions - Professional

Ciclo de sesións divulgativas para aumentar o coñecemento sobre a demanda de novos perfís dixitais e fomentar a adaptación dos coñecementos dos mozos e profesionais ás necesidades reais das empresas galegas.

As sesións contarán para o seu desenvolvemento coa participación de profesionais do mundo tecnolóxico considerados referentes pola poboación máis nova (fundadores de start-ups, creadores de aplicacións, deseñadores de videoxogos, bloggers, youtubers,...).

Observatorio Tecnolóxico DXC

Este programa desenvolto por DXC Technology, conxuntamente coa Universidade de Santiago de Compostela, pon a disposición dos graduados en Informática e os asistentes ao Máster Interuniversitario de Big Data da USC unha rede de titores a través da que reciben asesoramento especializado para o desenvolvemento do seu proxecto de fin de grao, acompañándoos nas distintas fases de elaboración e na súa orientación cara ás necesidades reais do mercado.

Enmárcase na actividade do Centro de Excelencia en Intelixencia de Negocio (CEIN) de DXC Technology, unha das iniciativas derivadas do Pacto Dixital de Galicia.



5.2.2. PROMOVER A ADAPTACIÓN DE PROFESIONAIS NON TIC PARA DAR RESPONSA Á TRANSFORMACIÓN DIXITAL dos diferentes sectores produtivos

Na era da robótica, a intelixencia artificial e a economía do dato, **as organizacións non só demandan perfís tecnolóxicos para pór en marcha novos avances** tamén necesitan especialistas en humanidades, ciencias da saúde e ciencias sociais e xurídicas, dende filósofos ata avogados que acheguen unha visión ética do negocio.

Así, **comézanse a crear novas oportunidades laborais para expertos de diferentes disciplinas que destacan polas súas competencias dixitais:** científico de datos, deseñador de redes neuronais robóticas, deseñador de órganos, avogado especializado en TIC, protésico robótico, etc.

“Coa chegada do tsunami dixital, o 47% do emprego actual desaparecerá dentro dunha ou, como moito, dúas décadas. Por se fose pouco, o 90% das profesións que permanezan sufrirán algunha transformación e requirirán a incorporación de novas competencias.”²¹

Neste senso, **para reforzar a inserción laboral e empregabilidade** de estudantes e profesionais de áreas de coñecemento non TIC traballárase por **articular as pancas que lles permitan acelerar a súa adaptación á economía dixital**, axudándolles a adquirir unha

combinación axeitada de competencias da súa rama de coñecemento con competencias dixitais para **especializarse en aplicar as súas disciplinas ás novas tecnoloxías.**

“Asegurar que todos teñan as habilidades adecuadas para un mundo cada vez máis dixital e globalizado é esencial para promover mercados de traballo inclusivos e estimular a innovación, a produtividade e o crecemento.”²²

Favorecerase a **adaptación e complementación das capacidades de persoas procedentes de disciplinas afíns ao ámbito dixital** a través do desenvolvemento das súas capacidades dixitais para promover a súa reorientación ou a súa aposta por lanzarse a explorar e liderar o cambio. **Un enfoque que abre as portas á creación de empregos na economía dixital**, supoñendo para as empresas unha fonte para a captación de futuros profesionais que acheguen valor ao seu negocio e xeren novas ideas, e así mesmo contribuíndo á retención de talento na Comunidade.



Accións formativas e actividades de sensibilización e asesoramento

Accións para complementar a formación dos perfís que non proveñen do ámbito TIC coas capacidades dixitais que lles permitan acceder a novas oportunidades laborais (nichos de

²¹ 'The Future Of Employment: How Susceptible Are Jobs To Computerisation?'. Carl Benedikt Frey; Michael A. Osborne. Universidade de Oxford. Ano 2013

²² Skills for a Digital World. Policy brief on the future of work. OCDE. Ano 2016.

emprego ou reorientación cara a profesións dixitais).

Actuacións orientadas a atraer e captar a curiosidade dos perfís non TIC (estudantes ou traballadores) cara ao ámbito dixital para que opten por adquirir as capacidades dixitais que lles permitan combinar as súas vocacións e paixóns coas oportunidades profesionais vinculadas á economía dixital.

Programa Engage TIC

Programa para promover a adaptación dos coñecementos de persoas procedentes de disciplinas afíns²³ ao ámbito dixital desenvolvendo as súas capacidades dixitais para adaptalas ás necesidades do tecido empresarial, a través de:

- Programas de formación intensiva de carácter técnico e en linguaxes de programación orientadas á aplicación práctica en proxectos reais en empresas do sector TIC.
- Cursos de formación específicos orientados ás novas profesións dixitais (community manager, SEO, etc.)

DigiTalent Sessions - Stage I

Ciclo de sesións divulgativas para a dar visibilidade á evolución que se produce nos distintos sectores como consecuencia da transformación dixital e a posta en valor dos novos nichos de emprego que xorden como consecuencia da aplicación de diferentes disciplinas ás novas tecnoloxías.

As sesións contarán para o seu desenvolvemento coa participación de profesionais considerados referentes pola poboación máis nova (fundadores de start-ups, creadores de aplicacións, deseñadores de videoxogos,...).

“Vivimos a chegada dunha ola dixital que vai cambialo todo e, se queremos saír reforzados, debemos esforzarnos por manternos ao día no que ao mundo dixital se refire.”

SILVIA LEAL. Asesora de Estratexia Dixital da Comisión Europea. Outubro de 2017

²³ Humanidades, Ciencias Sociais, Enxeñeiros Superiores en Industriais, Matemáticas, Física ou Química.

5.2.3. IMPULSAR A CAPACITACIÓN DIXITAL BÁSICA DE TODOS OS PROFESIONAIS para afrontar a modernización tecnolóxica dos postos de traballo máis convencionais

A rápida transformación dixital da economía implica que as competencias dixitais sexan cada vez máis transversais, resultando hoxe en día necesarias para case todos os postos de traballo: **un 90% dos empregos esixe xa cando menos certo nivel de capacidades dixitais.**²⁴

*“O traballo en todos os niveles da industria, dende os operadores aos enxeñeiros ou o persoal administrativo, consistirá cada vez máis en deseñar, realizar o mantemento e supervisar o funcionamento de máquinas intelixentes que axudan á realización das tarefas.”*²⁵

Por este motivo, promoverase a **capacitación e adaptación dos profesionais de todos os sectores produtivos cara a nova contorna dixital** mediante actividades de **formación e acompañamento para a adquisición de capacidades dixitais básicas**, alentando tamén as posibilidades para a autoaprendizaxe, atendendo aos requirimentos da economía dixital e aos novos modelos de negocio.

De feito, **as competencias requiridas non son estáticas e será necesario actualizalas e afinalas ao longo do itinerario profesional** para apoiar os numerosos cambios que caracterizarán os empregos do futuro. Polo que a

capacitación acompañase da promoción dos valores e aptitudes que potencien a curiosidade, pensamento crítico ou a habilidade de aprender a aprender de modo que estes profesionais se sumen a unha **espiral de actualización e adaptación continua dos seus coñecementos.**

Ademais, apoiarase aos empregados do sector público e privado para que poidan **presentar e poñer en valor a súa capacitación dixital** a través de instrumentos para o recoñecemento e validación da competencia dixital e co deseño dos correspondentes itinerarios formativos.



Desta forma, contribuirase a potenciar e impulsar o desenvolvemento da economía dixital en Galicia, permitiéndolle ás empresas da rexión aproveitar as oportunidades derivadas das novas tendencias tecnolóxicas e a posta en marcha de proxectos con potencial tractor. Ao mesmo tempo, reforzase a capacidade dos empregados públicos para afrontar

²⁴ “Un mercado único digital conectado para todos” COM(2017) 228 final. Comisión Europea. Ano 2017.

²⁵ Comunicación “Digitalización de la industria europea. Aprovechar todas las ventajas de un mercado único digital”. COM(2016) 180 final. Comisión Europea. Ano 2016.

novos retos e concibir aproximacións innovadoras da actividade das Administracións Públicas.



Accións informativas e formativas para reforzar a capacitación dixital básica

Deseño e implementación de itinerarios e instrumentos para a formación e certificación da competencia dixital orientados á cidadanía en xeral, e en particular, aos profesionais.

CODIX - Recoñecemento da competencia dixital da cidadanía

Impartición de formación avanzada para a adquisición dos coñecementos, habilidades e actitudes vinculadas á competencia dixital a través das modalidades presencial e teleformación (con tutorización).

Esta formación servirá de apoio para a adquisición da Certificación Galega de Competencias Dixitais en Ofimática (CODIX), o mecanismo para a acreditación da competencia dixital ante calquera instancia pública ou privada que contribúa a poñer en valor a capacitación TIC da cidadanía.

O Certificado formúlase nun marco conceptual de referencia a nivel europeo sobre os compoñentes da competencia dixital (DIGCOMP),

polo se potenciará o seu uso por parte do sector empresarial como baremo da competencia dixital dos seus futuros traballadores.

Esta certificación considera cinco áreas de competencia vinculadas aos requirimentos da transformación dixital: Información e alfabetización de datos, comunicación e colaboración, creación de contido dixital, seguridade e resolución de problemas.

CODIX - Valoración da competencia dixital do empregado público

No contexto do novo marco normativo (futura Lei de administración dixital de Galicia, Ledixga) resulta fundamental proporcionar ao persoal empregado público oportunidades de formación e desenvolvemento das súas capacidades dixitais para reforzar o seu rol na transformación dixital da Administración.

Con esta actuación avanzárase na integración das habilidades TIC no currículo do empregado público a través da certificación da competencia dixital (CODIX) ofrecendo unha referencia para fins de formación e valoración dos méritos na avaliación e puntuación en procesos tales como oposicións ou concursos.

5.3. E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



Facilitar as habilidades e competencias que permitan potenciar o emprendemento e a transformación dixital pública e privada como base para favorecer a competitividade e o crecemento

Un modelo de crecemento vinculado á economía dixital require que as oportunidades de innovación que capitalicen os avances nas tecnoloxías da comunicación e información sexan identificadas e explotadas de maneira efectiva. Isto á súa vez, esixe dispoñer de **persoas que poidan liderar a innovación e transformación dixital do tecido produtivo**.

Neste senso, xurde o concepto de **e-liderado** enfocado a desenvolver as capacidades que permitan xestionar tecnoloxía, persoas e modelos de negocio **para conseguir un maior valor para as súas organizacións**.

Concretamente, as capacidades de e-liderado son aquelas **capacidades que se esixen a unha persoa para que inicie e logre a innovación dixital**²⁶:

- **Liderado estratéxico**: liderar ao persoal de múltiples disciplinas e influír nas partes interesadas máis aló das fronteiras (funcional, xeográfico).
- **Intelixencia empresarial**: innovar en modelos de negocio e operativos, proporcionando valor ás organizacións.
- **Intelixencia dixital**: imaxinarse e dirixir o cambio para o rendemento do negocio, aproveitando as tendencias da tecnoloxía dixital a modo de oportunidades de innovación.

²⁶ 'e-Leadership. Capacidades digitais para pymes'. Comisión Europea. Ano 2015

Por tanto, os e-líders combinan capacidades de xestión e de empresa cun nivel de conciencia tecnolóxica suficiente para crear novas oportunidades de negocio, non só para facer cousas novas, senón tamén para gañar en eficiencia e adaptar o negocio ás novas posibilidades que traen as novas tecnoloxías. Por tanto, **as capacidades de e-liderado poden atoparse en todas as fases do ciclo vital de calquera organización.**

No marco das **organizacións xa consolidadas, e en especial da Pemes,** será preciso mellorar as capacidades de e-liderado dos profesionais de nivel executivo **para impulsar a transformación dixital,** e acelerar a adopción e integración da tecnoloxía pola vía de involucrar e motivar aos traballadores no cambio.

Así mesmo, para os **emprendedores** as capacidades de e-liderado son aquelas que permitirán ás start-up **crear solucións innovadoras, levalas ao mercado e traducir os avances tecnolóxicos en éxitos empresariais,** crecemento e xeración de emprego.

“Tendo en conta a demanda por expansión e a demanda por substitución, Europa precisará entre 200.000 e 250.000 e-líders adicionais ata 2020, ou entre 40.000 e 50.000 por ano.”²⁶

En definitiva, a tenor da transformación ligada aos avances dixitais que se está a producir no mercado laboral, **o e-liderado ten como obxectivo abordar os cambios estruturais na forza de traballo** para dar resposta ao número de vacantes potenciais nas áreas de

maior habilidade e á minimización do risco de desemprego dos profesionais con habilidades obsoletas, favorecendo a confianza na recapitación e reciclaxe profesional dos traballadores e propiciando a xeración e atracción de talento capacidades especializadas e avanzadas.

“O reforzo de capacidades de e-liderado diríxese a propietarios de negocios, emprendedores e a profesionais de dilatada experiencia con capacidades de nivel avanzado e poderes de decisión. Para medianas empresas, o grupo destinatario atópase no nivel executivo.”²⁶

Neste contexto, para que Galicia compita, medre e xere postos de traballo derivados da transformación dixital, será necesario reforzar a capacidade de e-liderado a través da **sensibilización e o impulso da capacitación orientada a directivos de organizacións e emprendedores,** así como tamén **fomentar o emprendemento dixital como base para a creación de novas empresas** e a xeración de solucións innovadoras.



5.3.1. FACILITAR AOS PERFÍS DIRECTIVOS CAPACIDADES DE E-LIDERADO PARA IMPULSAR A TRANSFORMACIÓN DIXITAL nas organizacións

O e-liderado é un **factor fundamental na capacidade das organizacións públicas e privadas** para prosperar na economía dixital e aproveitar as oportunidades que presentan as tecnoloxías para o crecemento e a xeración de novos empregos.

“O e-liderado é un ingrediente clave para fomentar o potencial de competitividade e innovación mediante o uso de novas tecnoloxías dixitais para a innovación e a transformación, administradas nun contexto organizativo relevante e integradas na estratexia de negocio.”²⁶

Os e-líders **aproveitan as tendencias tecnolóxicas incipientes e emerxentes** que están listas para a súa implementación e, por conseguinte, **adaptanse á evolución do progreso dixital e á súa implementación** no mercado. Con todo, as principais tendencias actuais como: mobilidade, Cloud Computing, Big Data, Internet das Cousas e seguridade informática precisan unha revisión periódica para manter os coñecementos actualizados mediante unha aprendizaxe permanente.

Mais esta prioridade non pode ser dada por feita en todas as organizacións, e en especial entre as pemes, nas que os directivos a miúdo teñen un papel multidisciplinario que

non sitúa a adopción e integración das novas tecnoloxías nun punto de vista estratéxico para o negocio.

Ademais, moitas pemes susténtanse na externalización das súas necesidades dixitais polo que o requisito de e-liderado será dirixir ao personal cualificado de múltiples disciplinas a consultarías, contratistas, provedores e outros socios especializados.



Neste contexto, será obxectivo deste ámbito de actuación colaborar para garantir que existan medidas que faciliten o desenvolvemento do e-liderado nas organizacións, e en particular, nas pemes actuais e futuras en Galicia.

“Os xerentes, empresarios e executivos de negocios deben ter competencias en e-liderado para crecer, exportar e estar conectados aos mercados dixitais globais. Nunha economía dixital, as habilidades de e-liderado son esenciais.”

MICHEL CATINAT, Head of Unit “Key Enabling Technologies and ICT” - DG Enterprise and Industry. Comisión Europea. Ano 2013

Para iso, nunha primeira fase será preciso **achegar o e-liderado dende o fomento da concienciación ata unha visión para a transformación dixital** do negocio e o seu potencial para a innovación.

A este respecto, os actos informativos e as conferencias abertas familiarizarán a un maior número de persoas dos grupos destinatarios e estimularán a súa propia visión. Os actos máis específicos subseguintes poden atender á avaliación das necesidades personais.

Nunha fase posterior, será preciso **achegar formación en capacidades de e-liderado así como asesoramento e acompañamento para levar a cabo os cambios necesarios**, será entón cando se necesitará un plan de implementación.



**Accións de
sensibilización,
formativas e de
acompañamento para
estimular o e-liderado**

Promover unha oferta formativa en capacidades de e-liderado así como unha carteira de servizos de asesoramento e soporte para que directivos e xerentes das pemes galegas poidan acelerar a transformación dixital do seu negocio, garantindo o aumento de competitividade e o crecemento vinculado á economía dixital.

Programa AceleraTIC

Programa formativo orientado a crear un perfil directivo que

manexe o dixital dende un punto de vista estratéxico, isto é, que coñeza a contorna dixital, adquira as habilidades necesarias para entender que valor pode achegar a tecnoloxía ao seu negocio e impulse os cambios necesarios na empresa para unha verdadeira transformación dixital.

O programa estrutúrase en distintas sesións de transformación dixital co fin de que os asistentes reflexionen sobre os aspectos e novidades tecnolóxicas que poden ser de utilidade no día a día das empresas.

Centro Demostrador TIC (CDTIC)

Centro de promoción da transformación dixital que, a través de actividades de formación dixital, demostracións de solucións tecnolóxicas e sensibilización sobre os beneficios das TIC, pretende mellorar a eficiencia e a competitividade das pemes galegas e servir como punto de encontro entre a oferta do sector TIC e o resto dos sectores produtivos.

Programa ReAccionaTIC

Oferta de servizos de asesoramento especializado para avaliar a capacidade e oportunidades de mellora da empresa no ámbito dixital, así como de soporte para a implantación de solucións dixitais derivadas da diagnose previa que permitan incrementar a súa competitividade.

5.3.2. FOMENTAR O ESPÍRITO EMPREENDEDOR E IMPULSAR AS CAPACIDADES NECESARIAS PARA A XERACIÓN E DESENVOLVEMENTO DE IDEAS INNOVADORAS que dean lugar a proxectos empresariais

A conformación dunha mentalidade emprendedora propicia que os individuos sexan máis creativos, proactivos, saiban crear oportunidades e sexan innovadores, potenciando o rol que exercerán na nova economía dixital.

“Acaben ou non fundando empresas (...) os mozos que se benefician da aprendizaxe do emprendemento desenvolven os coñecementos empresariais e aptitudes empresariais e aptitudes e actitudes esenciais, como a creatividade, a iniciativa, a tenacidade, o traballo en equipo, o coñecemento do risco e o sentido da responsabilidade. Esa é a mentalidade emprendedora que lles axuda a transformar as ideas en actos e tamén aumenta considerablemente a empregabilidade”²⁷.

Por unha banda, a creatividade dixital constitúe o xerme de start-ups, que contribúe á creación de novo tecido empresarial respondendo de forma áxil e innovadora ao contexto actual. **Á súa vez, supón un desencadeante de competitividade nas empresas,** favorecendo a xeración de novas propostas de valor, a innovación e reformulación dos modelos de negocio, redundando no fortalecemento do

tecido produtivo galego.

Por tanto, resulta necesario promover actuacións de **sensibilización, formación e capacitación** que permitan crear as condicións para que tanto estudantes, emprendedores ou profesionais poidan **adquirir, afianzar e expresar o espírito emprendedor ligado ao potencial da tecnoloxía** como oportunidade para o seu desenvolvemento profesional e o fortalecemento da intersección do emprendemento e as TIC.

Figura 2: Modelo conceptual EntreComp



Fonte: "EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework". JRC Science for Policy Report. Ano 2016.

²⁷ "Plan de acción sobre emprendimiento 2020. Relanzar el espíritu emprendedor en Europa" COM (2012) 795 final. Comisión Europea. Ano 2013.

Así mesmo, impulsaranse as **metodoloxías e instrumentos que**, vinculadas ás distintas fases do proceso emprendedor (desde o descubrimento e articulación de necesidades, xeración de ideas ou a súa validación ata o apoio ao propio desenvolvemento dos produtos/servizos), **contribúan a dinamizar, axilizar e propulsar novas iniciativas e proxectos empresariais.**

Así, farase aflorar o espírito emprendedor e **reforzaranse as capacidades e habilidades dos emprendedores** nos ámbitos de intelixencia dixital, perspicacia comercial e liderado estratéxico, **a través do asesoramento e acompañamento** (incluíndo apoio económico e non económico) **necesarios para mellorar as súas probabilidades de éxito e**, eventualmente, **escalar o seu negocio.**

“ A porcentaxe de alumnos que se converten en emprendedores entre 3 e 5 anos despois de abandonar a escola é do 3-5%, mentres que para aqueles que participaron en calquera formación emprendedora, esta porcentaxe elévase ao 15-20%.²⁸ ”



Polo para o impulso da transformación dixital de Galicia

Promover espazos e contextos para a experimentación dixital como xerme e motor das vocacións emprendedoras e a innovación, facilitando o acceso ás tecnoloxías máis avanzadas e o impulso á capacitación en torno ás mesmas co obxectivo de blindar e impulsar as posibilidades que ofrecen.

Fablab Professional- Fablab Kids- Fablab People

Espazo para a xeración de ideas e experimentación dixital con ferramentas tecnolóxicas de última xeración. Estará aberto á toda a sociedade, empresas e emprendedores, nenos e mozos; ou a calquera persoa que a título individual ou colectivo desexe converter as súas ideas en realidade; traballando coas novas tendencias tecnolóxicas para o desenvolvemento de solucións innovadoras a partir dos recursos dispoñibles no Polo para o impulso da transformación dixital de Galicia.

²⁸ “Entrepreneurship: consultation on future action at EU level”
Press Release. Comisión europea. Ano 2012

Talleres Formativos

Programa de formación sobre o manexo das ferramentas e programas dispoñibles no Polo para o impulso da transformación dixital de Galicia orientado a potenciar as capacidades de empresas, emprendedores ou a sociedade en xeral para o desenvolvemento das súas propias ideas / iniciativas.

O seu obxectivo é favorecer a adopción de habilidades e coñecementos necesarios para acelerar a transformación dixital das empresas galegas.



“ Preto do 50% das novas empresas fracasan nos seus cinco primeiros anos. Se os emprendedores europeos deben ser capaces de facilitar o crecemento que se espera deles, hai que dedicar máis recursos a axudalos durante ese período.²⁹ ”

²⁹ "Plan de acción sobre emprendimiento 2020. Relanzar el espíritu emprendedor en Europa". Comisión Europea. Ano 2013



**Apoio integral ao
emprendemento TIC e
aceleración da
innovación dixital**

Impulso dunha contorna dinámica e favorable para a mellora do proceso emprendedor, achegando os recursos necesarios para apoiar a posta en marcha e maduración de ideas de negocio no eido dixital que contribúan a aumentar as súas probabilidades de éxito. Impulsaranse iniciativas en liña coas que xa se veñen desenvolvendo, como son o Programa de Innovación aberta Galicia Open Future ou o Programa Connecting for Good Galicia de apoio a proxectos de innovación social.

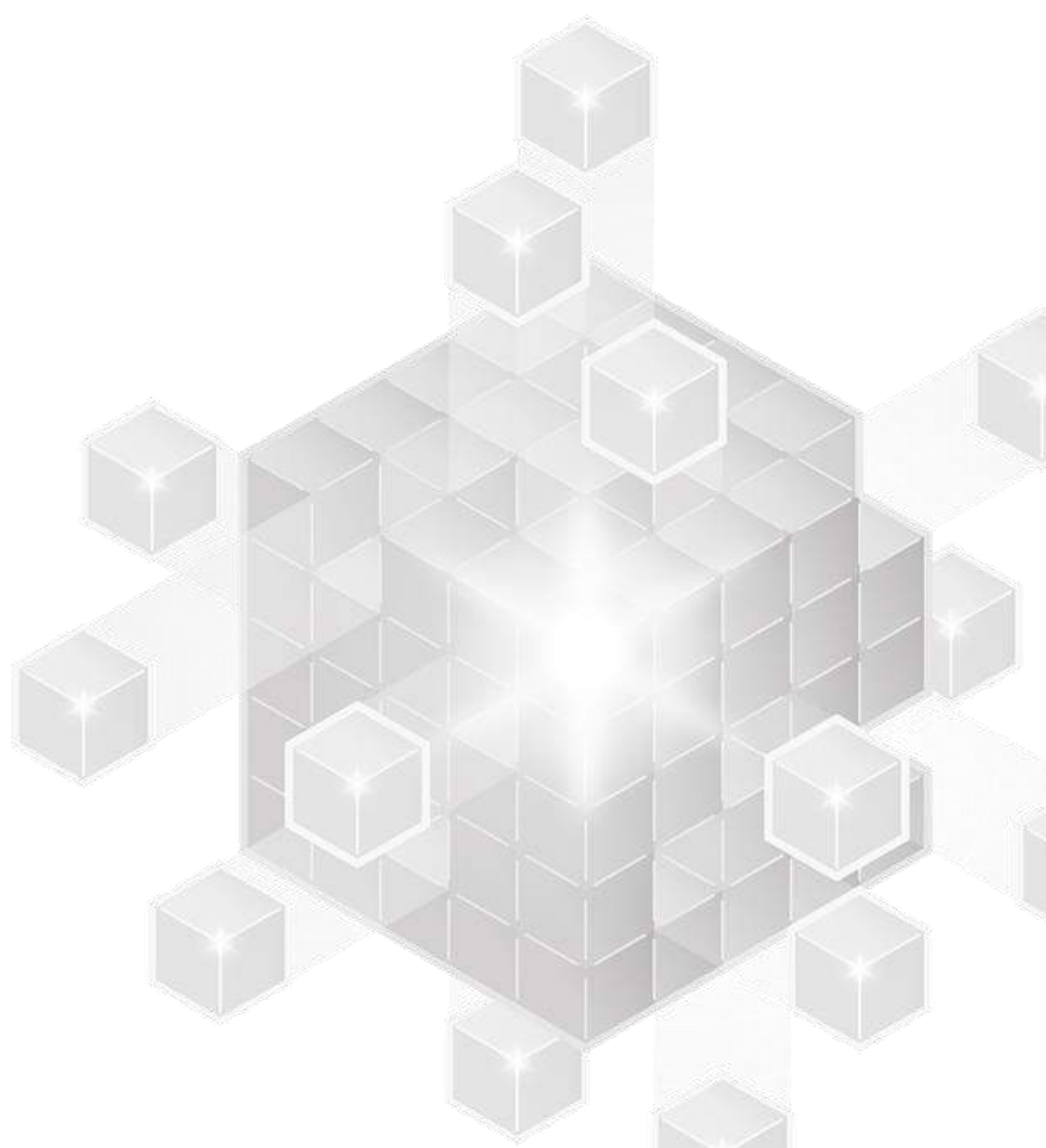
DICO Challenge

Para o desenvolvemento desta actuación contarase coa colaboración dunha empresa de referencia ou tractora que formulará retos tecnolóxicos para a súa resolución por parte das empresas do sector de contidos dixitais.

Así, estas empresas desenvolverán proxectos e iniciativas que se adecúen ás necesidades dos retos expostos, dando lugar a coñecementos e produtos susceptibles de aplicación noutros clientes.

Previo ao seu desenvolvemento acordaranse coa empresa tractora os termos nos que se deberá responder aos retos formulados así como as condicións en relación á propiedade dos traballos elaborados.





6. Xestión, seguimento e control



O modelo de xestión do Plan de Promoción do Talento Dixital, DigiTalent, é unha das pezas chave do mesmo como salvagarda da súa correcta posta en marcha, seguimento e control.

Este Plan constitúe un documento vivo, deseñado como **flexible e conectado coa realidade galega**; axustándose ao longo da súa vixencia ás necesidades da rexión e respondendo á evolución dos retos que afronta Galicia e as empresas asentadas no territorio en canto á xeración e retención do talento vinculado á economía dixital.

A **Axencia para a Modernización Tecnolóxica de Galicia (Amtega)**, como entidade encargada do deseño e liderado de iniciativas que contribúan a impulsar o desenvolvemento da

Sociedade da Información en Galicia e coordinación coas distintas consellerías e organismos para o desenvolvemento das actuacións nesta materia no ámbito das súas competencias, asumirá as funcións de **seguimento do correcto desenvolvemento do Plan**. Será a entidade responsable da **toma de decisións en canto a posibles reformulacións ou revisións do Plan** ben por iniciativa propia ou a proposta doutros stakeholders.

“O desenvolvemento da dixitalización require que todos os axentes involucrados sexamos máis proactivos para liderar o cambio”

“Manifiesto por el liderazgo de la transformación digital de la economía española mediante el desarrollo del talento”. AMETIC. Xuño 2017.

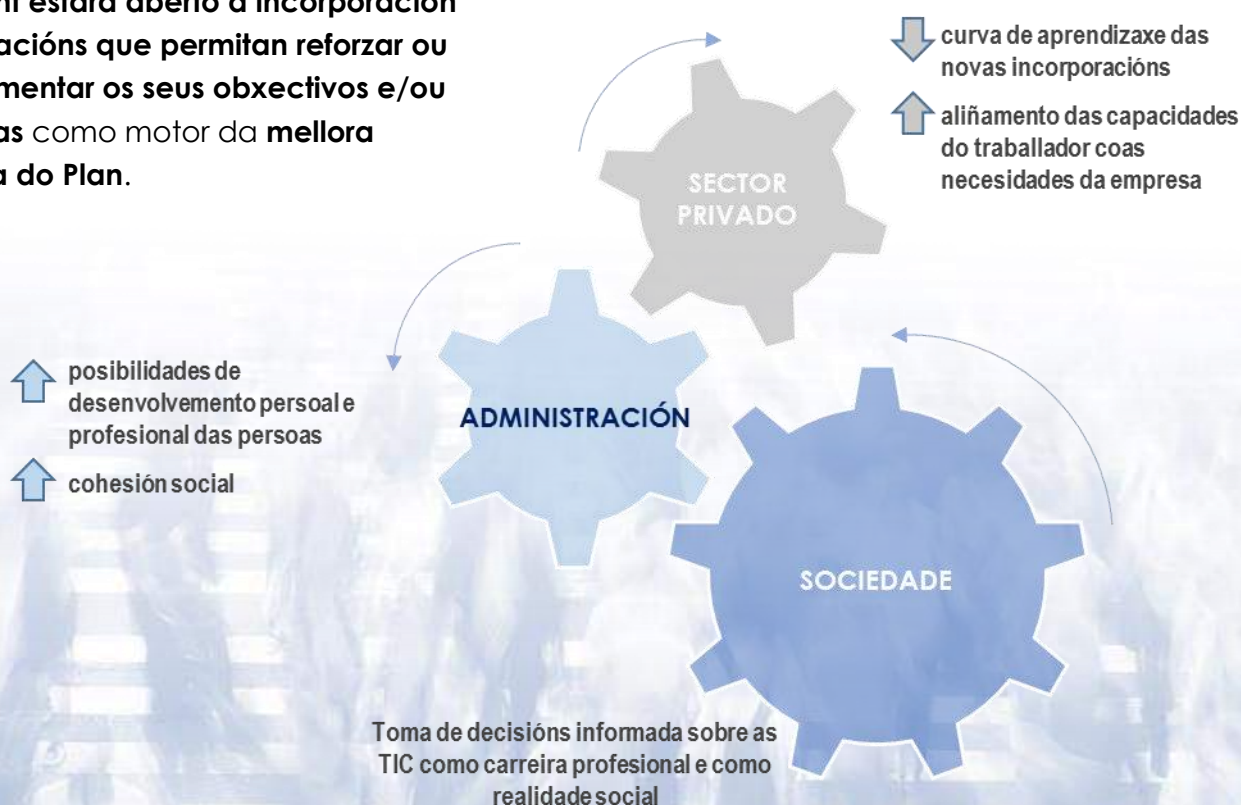


A este respecto, considerarase especialmente a implicación do sector privado polo seu **rol como empregador, motor de competitividade e capacitación e desenvolvemento do capital humano**, poñendo en valor instrumentos existentes como o Pacto Dixital de Galicia, a alianza entre a Xunta de Galicia e o Sector TIC para cooperar no desenvolvemento dixital de Galicia no período 2013 – 2020.

Deste xeito, procurarase a **implicación e colaboración de calquera axente do ecosistema para o desenvolvemento do talento dixital** que resulte necesario para atender necesidades que afloren ao longo da posta en marcha do Plan. **DigiTalent estará aberto á incorporación de actuacións que permitan reforzar ou complementar os seus obxectivos e/ou iniciativas** como motor da **mellora continua do Plan**.

Sumando os esforzos de distintas partes interesadas, con marxe de actuación no eido da xeración e retención do talento e con importantes fortalezas complementarias é posible multiplicar o impacto acadado grazas á posta en común de recursos e capacidades.

"Value proposition grand coalition for digital jobs". Secretariat of the Digital Skills and Jobs Coalition. Ano 2014.



7. ANEXO

A) Iniciativas impulsadas pola Amtega e/ou en colaboración con outras organizacións

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



REFORZAR A CAPACIDADE
AUTOPERCIBIDA E MOTIVACIÓN
DO ALUMNO

Exposicións e accións
Lúdico-formativas

Corner "PLAY & TIC"



Obxectivo

Espertar, motivar e potenciar as
vocacións científico-tecnolóxicas
dende idades temperás.

A quen vai dirixido?

- Nenos e nenas de 3 a 12 anos

En que consiste?

Espazo dotado dunha **colección de elementos interactivos** para coñecer,
explorar e achegar as novas tendencias tecnolóxicas como a robótica, a
realidade aumentada, ou a impresión 3D **á vida cotiá dos máis novos**.

Este equipamento estará dispoñible para o desenvolvemento de actividades ou
aberto a visitas que permitan aos nenos xogar e interactuar coas novas
tendencias tecnolóxicas.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



REFORZAR A CAPACIDADE
AUTOPERCIBIDA E MOTIVACIÓN
DO ALUMNO

Accións Lúdico-
formativas

Programa Techkids



Obxectivo

Esportar, motivar e fomentar as
vocacións científico-tecnolóxicas
entre os máis novos

A quen vai dirixido?

- Nenos e nenas de 10 – 16 anos

En que consiste?

Axenda dinámica de actividades lúdico formativas para aumentar o interese dos máis novos polas profesións tecnolóxicas. Incluindo actividades como o desenvolvemento de aplicacións para dispositivos móbiles; deseño e creación dos seus propios videoxogos ou creación de contidos dixitais.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



REFORZAR A CAPACIDADE
AUTOPERCIBIDA E MOTIVACIÓN
DO ALUMNO

Actividades de
mentorado

Girl STEM Mentoring



Obxectivo

Crear referentes, visibilizar roles e motivar as vocacións tecnolóxicas entre o alumnado feminino e empoderalas para que aposten por carreiras STEM

A quen vai dirixido?

- Nenas de 14 – 18 anos

En que consiste?

Desenvolvemento de **actividades de mentorado próximo** desde idades temperás dirixidas ás nenas para despertar o seu interese e reforzar a confianza nas súas capacidades cara á cursar estudos STEM a través dunha serie de sesións de traballo de sensibilización e orientación dirixidas a nenas de entre 14 e 18 anos, nas que se contará coa **participación de profesionais de recoñecido prestixio que inspiren e acheguen a súa experiencia ás participantes**; e charlas e dinámicas abertas á participación de distintos colectivos con implicación na orientación vocacional das nenas.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



FOMENTAR O ATRACTIVO DAS
PROFESIÓNS CIENTÍFICO-
TECNOLÓXICAS

Accións divulgativas

Tecnólogo por un día



Obxectivo

Mellorar a visión que proxectan as profesións científico-tecnolóxicas e a percepción que os máis novos teñen delas, favorecendo un maior entendemento e comprensión sobre as mesmas e os tipos de traballo a desenvolver en cada unha delas.

A quen vai dirixido?

- Nenos e nenas de 12 a 17

En que consiste?

Os participantes experimentarán en primeira persoa como é unha xornada laboral con profesionais voluntarios das grandes empresas do sector TIC, participando nas distintas actividades que teña na súa axenda o profesional (reunións, visitas a clientes tecnolóxicos, comida de traballo, etc.), o que lles permitirá coñecer as dinámicas que dominan este tipo de profesións e resolver as súas dúbidas vocacionais.

- ✓ *Inscripción dos alumnos por parte do persoal docente, a través do portal web Amtega-DigiTalent*
- ✓ *7 empresas colaboradoras*
- ✓ *+50 prazas dispoñibles*

As entidades que colaboran nesta iniciativa son:

Altia - Centro de Xestión de Rede (Amtega) - Coremain - everis - IECISA - Indra - R - Televés

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



FOMENTAR O ATRACTIVO DAS
PROFESIÓNS CIENTÍFICO-
TECNOLÓXICAS

Accións divulgativas

Campamento Digitalia



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE POLÍTICA
SOCIAL



amtega
Axencia para a
Modernización Tecnolóxica

Obxectivo

Estimular o talento precoz no ámbito TIC e fomentar o atractivo vocacional das profesións científico-tecnolóxicas entre a poboación máis nova.

A quen vai dirixido?

- Nenos e nenas de 13 – 14 anos

En que consiste?

Desenvolvemento dos campamentos:

- **Video Mapping: fai visible o que levas dentro**, que achega aos participantes á composición de vídeos para representacións nocturnas sobre edificios; familiarizándose cos principios necesarios para crear animacións de vídeo, e mediante o emprego de ferramentas informáticas crear as súas propias composicións e compartilas cos seus compañeiros.
- **A vista de paxaro**, orientado a dar a coñecer os principios necesarios na tecnoloxía de drones, no que os participantes comprobán os seus coñecementos e experimentan coas enormes posibilidades da tecnoloxía dos drones.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



ESTIMULAR O TALENTO PRECOZ
NO ÁMBITO TECNOLÓXICO E
REFORZAR A IMPORTANCIA DA
MOTIVACIÓN NA CONTORNA
MÁIS PRÓXIMA AO ALUMNADO

Accións formativas

Programa Digithlon



Obxectivo

- Estimular e motivar o interese por cursar carreiras científico - tecnolóxicas de aqueles estudantes que presenten altas capacidades no ámbito tecnolóxico

A quen vai dirixido?

- Nenos e nenas de 12-13 anos

En que consiste?

Programa centrado na **xestión de talento STEM de alto rendemento** orientado a alumnos con aptitudes tecnolóxicas avanzadas para impartirlles clases adaptadas ao seu desenvolvemento; a través dun **campamento tecnolóxico de inauguración** do programa e o **desenvolvemento unha axenda de actividades didácticas fóra do horario escolar** (~12 sesións).

NOVOS PERFÍS



REFORZAR A ADECUACIÓN DA
CAPACITACIÓN DOS
PROFESIONAIS TIC

Actividades de
sensibilización e
asesoramento

Programa Áncora



Obxectivo

Promover a adaptación de estudantes á demanda de novos perfís dixitais para maximizar as oportunidades de desenvolvemento profesional na economía dixital.

A quen vai dirixido?

- Estudantes universitarios de disciplinas afíns ás TIC e do ámbito STEM, que teñan máis do 50% de créditos aprobados

En que consiste?

Oferta de becas remuneradas para prácticas non laborais durante o verán en empresas do sector TIC.

- ✓ Alcance: 25 bolseiros
- ✓ Duración: Mínimo 2 e máximo 4 meses

Ao finalizar, celebrarase unha **actividade de peche cunha visita guiada polas instalacións nun centro de referencia a nivel nacional ou internacional** (INCIBE, International Iberian Nanotechnology Laboratory, ...) incluíndo presentacións de proxectos e experiencias destacadas do programa **e facendo entrega dun premio**, no marco dos premios DigiTalent, ao mellor estudante de prácticas. Ademais dos bolseiros, contarase coa presenza das entidades colaboradoras que desexen participar.

NOVOS PERFÍS



REFORZAR A ADECUACIÓN DA
CAPACITACIÓN DOS
PROFESIONAIS TIC

Actividades de
sensibilización e
asesoramento

DigiTalent Sessions Professional



Obxectivo

Fomentar a adaptación dos
coñecementos dos mozos e
profesionais ás necesidades reais das
empresas TIC galegas

A quen vai dirixido?

- Estudantes e profesionais TIC

En que consiste?

Ciclo de **sesións divulgativas para aumentar o coñecemento sobre a demanda de novos perfís dixitais** e fomentar a adaptación dos coñecementos dos mozos e profesionais ás necesidades reais das empresas TIC galegas.

As sesións contarán para o seu desenvolvemento coa participación de profesionais do mundo tecnolóxico considerados referentes pola poboación máis nova (fundadores de start-ups, creadores de aplicacións, deseñadores de videoxogos, bloggers, youtubers,...).

NOVOS PERFÍS



REFORZAR A ADECUACIÓN DA
CAPACITACIÓN DOS
PROFESIONAIS TIC

Actividades de
sensibilización e
asesoramento

Observatorio Tecnolóxico DXC



Obxectivo

Potenciar e perfeccionar as
competencias dixitais dos
participantes en liña coas novas
tendencias tecnolóxicas que irrompen
no mercado

A quen vai dirixido?

- Titulados universitarios

En que consiste?

Asesoramento especializado a graduados en Informática e alumnos do Máster Interuniversitario de Big Data da USC **a través dunha rede de titores** para o desenvolvemento do seu proxecto de fin de grao, acompañándoos nas distintas fases de elaboración e na súa **orientación cara ás necesidades reais do mercado**, un programa impulsado por DXC Technology conxuntamente coa Universidade de Santiago de Compostela.

NOVOS PERFÍS



PROMOVER A ADAPTACIÓN DE
PROFESIONAIS NON TIC

Accións formativas

Programa EngageTIC



Obxectivo

Fomentar a adaptación dos coñecementos de perfís non TIC para que poidan acceder a novas oportunidades laborais en torno ao ámbito dixital

A quen vai dirixido?

- Titulados ou traballadores procedentes de disciplinas afíns ás TIC

En que consiste?

Deseño e posta en marcha de **accións formativas** (programas de formación intensiva ou cursos de formación específicos) **que permitan a titulados e profesionais adquirir as capacidades dixitais** que, complementando os coñecementos nas súas disciplinas, lles poidan resultar necesarias para **acceder a novas profesións dixitais** (nichos de emprego vinculados ás TIC no seu sector ou reorientación cara a profesións dixitais).

NOVOS PERFÍS



PROMOVER A ADAPTACIÓN DE
PROFESIONAIS NON TIC

Actividades de
sensibilización e
asesoramento

DigiTalent Sessions Stage I



Obxectivo

Atraer e captar a curiosidade dos
perfis non TIC (estudantes ou
traballadores) cara ao ámbito dixital

A quen vai dirixido?

- Estudantes e profesionais de ámbitos
afíns ás TIC

En que consiste?

Ciclo de **sesións divulgativas para a dar visibilidade á evolución que se produce nos distintos sectores** como consecuencia da transformación dixital e a posta en valor dos **novos nichos de emprego que xorden como consecuencia da aplicación de diferentes disciplinas ás novas tecnoloxías**.

As sesións contarán para o seu desenvolvemento coa participación de profesionais considerados referentes pola poboación máis nova (fundadores de start-ups, creadores de aplicacións, deseñadores de videoxogos,...).

NOVOS PERFÍS



IMPULSAR A CAPACITACIÓN
DIXITAL BÁSICA DE TODOS OS
PROFESIONAIS

*Accións formativas
para reforzar a
capacitación dixital
básica*

CODIX - Recoñecemento da
competencia dixital da
cidadanía/empregado público



Obxectivo

Apoiar e recoñecer a adquisición de
capacidades e aptitudes no ámbito
das TIC.

A quen vai dirixido?

- Maiores de 16 anos

En que consiste?

Impartición de **formación avanzada para a adquisición dos coñecementos, habilidades e actitudes vinculadas á competencia dixital** a través das modalidades presencial e teleformación (con titorización).

Esta formación servirá de **apoio para a adquisición do Certificación Galega de Competencias Dixitais en Ofimática (CODIX)**, o mecanismo para a acreditación da competencia dixital ante calquera instancia pública ou privada que contribúa a valorizar a capacitación TIC da cidadanía.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FACILITAR AOS PERFÍS DIRECTIVOS
CAPACIDADES DE E-LIDERADO
PARA IMPULSAR A
TRANSFORMACIÓN DIXITAL

Accións
formativas

Programa AceleraTIC



Obxectivo

Achegar aos directivos da PEME galega as craves e principais novidades no ámbito dixital.

A quen vai dirixido?

- Directores xerais, xerentes, propietarios de empresas ou persoal de carácter directivo.

En que consiste?

Programa executivo dirixido a formar a directivos de pemes galegas co obxectivo fundamental de que adquiran os coñecementos e habilidades precisas para **impulsar procesos de transformación dixital na súa organización**, así como das chegar as ferramentas e modelos existentes e como incorporalos aos seus procesos estratéxicos e operativos.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FACILITAR AOS PERFÍS DIRECTIVOS
CAPACIDADES DE E-LIDERADO
PARA IMPULSAR A
TRANSFORMACIÓN DIXITAL

Servizos de
asesoramento e
soporte

Centro Demostrador TIC



Obxectivo

Apoiar a transformación dixital das empresas galegas e impulsar o desenvolvemento do mercado TIC na Comunidade.

A quen vai dirixido?

- Empresas e profesionais do sector TIC e do resto de sectores

En que consiste?

Centro de **promoción da transformación dixital** orientado a amosar e transmitir ás empresas como a adopción das TIC nas súas estratexias de negocio é fundamental para asegurar a súa viabilidade nun mercado en constante innovación tecnolóxica e onde a competitividade é cada vez maior; a través de actividades de formación dixital, demostracións de solucións tecnolóxicas e sensibilización sobre os beneficios das TIC.

Na súa labor, o CDTIC apoia-se no sector TIC galego poñendo en valor os seus produtos, servizos e capacidades e servindo así de **punto de encontro entre a oferta do sector TIC e o resto dos sectores** produtivos.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FACILITAR AOS PERFÍS DIRECTIVOS
CAPACIDADES DE E-LIDERADO
PARA IMPULSAR A
TRANSFORMACIÓN DIXITAL

Servizos de
asesoramento e
soporte

Programa ReAccionaTIC



Obxectivo

Potenciar a competitividade das pemes galegas a través servizos que as apoien na súa transformación dixital.

A quen vai dirixido?

- Pemes e autónomos

En que consiste?

Oferta dunha **carteira servizos a prezos reducidos de asesoramento especializado para avaliar a capacidade e oportunidades de mellora da empresa no ámbito dixital**, así como de soporte para a implantación de solucións dixitais derivadas da diagnose previa que permitan incrementar a súa competitividade, **en liña coas novas tendencias dixitais como solucións baseadas nos contidos dixitais, ciberseguridade ou solucións en mobilidade**.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FOMENTAR O ESPÍRITO
EMPRENDEDOR E IMPULSAR AS
CAPACIDADES NECESARIAS PARA
A XERACIÓN E DESENVOLVEMENTO
DE IDEAS INNOVADORAS

*Espazos e contextos
para a experimentación
dixital*

Fablab Professional –
Fablab Kids – Fablab People



Obxectivo

Promover a xeración,
desenvolvemento e adopción de
solucións tecnolóxicas capaces de
dar resposta aos novos desafíos
empresariais e sociais para competir
no actual contexto dixital.

A quen vai dirixido?

Nen@s e moz@s, universitarios,
empresas e emprendedores

En que consiste?

Laboratorio para a xeración de ideas e experimentación dotado con ferramentas tecnolóxicas de última xeración, localizado no Polo para o Impulso da Transformación Dixital de Galicia e aberto a empresas e emprendedores (FabLab Professional), nenos e mozos (FabLab Kids), e a calquera persoa que a título individual ou colectivo (FabLab People) desexe converter as súas ideas en realidade.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FOMENTAR O ESPÍRITO
EMPRENDEDOR E IMPULSAR AS
CAPACIDADES NECESARIAS PARA
A XERACIÓN E DESENVOLVEMENTO
DE IDEAS INNOVADORAS

Accións formativas

Talleres formativos



Obxectivo

Favorecer a adopción de habilidades e coñecementos necesarios para acelerar a transformación dixital dos sectores produtivos galegos.

A quen vai dirixido?

Empresas e emprendedores / sociedade

En que consiste?

Programa técnico – formativo de desenvolvemento das vocacións tecnolóxicas e emprendedoras a través de **talleres formativos sobre o manexo das ferramentas e programas dispoñibles no Polo para o Impulso da Transformación Dixital de Galicia** orientado a potenciar as capacidades de empresas, emprendedores ou a sociedade en xeral para o desenvolvemento das súas propias ideas / iniciativas.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FOMENTAR O ESPÍRITO
EMPRENDEDOR E IMPULSAR AS
CAPACIDADES NECESARIAS PARA
A XERACIÓN E DESENVOLVEMENTO
DE IDEAS INNOVADORAS

*Accións para a
mellora do proceso
empresarial*

Galicia Open Future: retos
Industria 4.0



Obxectivo

Impulsar o emprendemento no
ámbito da Industria 4.0

A quen vai dirixido?

- Startups, pemes, centros
tecnolóxicos, universidades e
empresarios

En que consiste?

Programa de **incentivación e apoio ao desenvolvemento de iniciativas
empresarias no eido da transformación industrial** de Galicia, impulsado por
Telefónica no marco do Pacto Dixital de Galicia:

- **Programa de innovación aberta** para a resolución de retos tecnolóxicos vinculados aos
sectores produtivos de Galicia, contando coa implicación de empresas tractoras para
o lanzamento dos retos a resolver por parte de start-ups e pemes.
- **Programa de aceleración personalizado** (coaching, mentoring, apoio económico) en
torno ás 4 propostas seleccionadas para dar solución aos retos tecnolóxicos
formulados.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FOMENTAR O ESPÍRITO
EMPRENDEDOR E IMPULSAR AS
CAPACIDADES NECESARIAS PARA
A XERACIÓN E DESENVOLVEMENTO
DE IDEAS INNOVADORAS

*Accións para a
mellora do proceso
emprendedor*

Connecting for Good
Galicia



Obxectivo

Apoiar a emprendedores e/ou PEMES de recente creación con proxectos de negocio vinculados á innovación social dixital

A quen vai dirixido?

- Emprendedores e PEMES.

En que consiste?

Centro de emprendemento orientado a apoiar a emprendedores ou pemes de recente creación para o **desenvolvemento de proxectos de negocio que contribúan á innovación social**, desenvolto por Vodafone no marco do Pacto Dixital de Galicia.

Os proxectos seleccionados acceden a un **programa de formación e mentoring** (asesoría experta en temas de negocio, comunicación, vendas e accesibilidade para o desenvolvemento dun plan personalizado para cada proxecto). Ademais contarán con apoio económico que comprende o patrocinio de ideas emprendedoras e axudas para a posta en marcha de proxectos emprendedores.

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FOMENTAR O ESPÍRITO
EMPRENDEDOR E IMPULSAR AS
CAPACIDADES NECESARIAS PARA
A XERACIÓN E DESENVOLVEMENTO
DE IDEAS INNOVADORAS

*Accións para a
mellora do proceso
empresarial*

DICO Challenge



Obxectivo

Dar resposta aos retos do grupo Euskaltel creando un servizo ou un produto mínimo viable que poida ser testado e/ou lanzado ao mercado.

A quen vai dirixido?

Axentes do sector de contidos dixitais

En que consiste?

Lanzamento dun **concurso de retos baseados nas necesidades e/ou produtos do grupo Euskaltel** para a súa resolución por parte de terceiros a través dunha metodoloxía de innovación aberta, contemplando as seguintes fases:

1. Comunicación e aceptación de participantes, garantindo a atracción de ideas e talento suficiente para o éxito do programa.
2. Selección inicial de ideas, evolución destas ideas cos mentores internos dos retos, celebración do *pitch event* e selección dos finalistas (valorarase a capacidade do equipo proposto).
3. Desenvolvemento do reto conxunto (sprint de aceleración), durante 4 meses o equipo traballa no desenvolvemento do produto/servizo que dá resposta ao reto proposto.

Ao remate do programa levarase a cabo un evento de presentación de resultados.

B) Iniciativas propias achegadas polas empresas do Pacto Dixital de Galicia para o desenvolvemento de DigiTalent

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



REFORZAR A CAPACIDADE
AUTOPERCIBIDA E MOTIVACIÓN
DO ALUMNO

Accións Lúdico-
formativas

DXC Codes



Obxectivo

Espertar as vocacións tecnolóxicas en idades temperás, introducindo de maneira divertida a nenos/as e mozos/as no mundo da programación.

A quen vai dirixido?

- Calquera persoa pode participar, pero especialmente nen@s de 10 - 14 anos.

En que consiste?

Tutoriais online dunha hora de duración orientados a grupos de estudantes de centros educativos para introducilos nas ciencias da computación a través da linguaxe de **programación Scratch**. Así mesmo e de xeito complementario, realizaranse charlas divulgativas en centros educativos para promover as vocacións tecnolóxicas. Organizaranse **competicións por equipos e entrega de premios** na Cidade da Cultura. Os gañadores posteriormente competirán a nivel mundial.

- ✓ Ata 200 participantes
- ✓ Competicións por equipos de 3 persoas
- ✓ 1 iniciativa por curso escolar

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



REFORZAR A CAPACIDADE
AUTOPERCIBIDA E MOTIVACIÓN
DO ALUMNO

Accións Lúdico-
formativas

DixiXogo

INFORMÁTICA

El Corte Inglés

Obxectivo

Esperar e motivar a interese polas
vocacións científico-tecnolóxicas a
través da creatividade e o ocio,
fomentando as competencias e
habilidades dixitais.

A quen vai dirixido?

- Nenos e nenas de 6 a 14 anos

En que consiste?

Posta en marcha de **actividades e talleres lúdico-formativos, de temática tipo Lego Mindstorms, nas instalacións do Corte Inglés** de A Coruña (Marineda), Santiago de Compostela e Vigo, onde os participantes aprenderán e adquirirán habilidades dixitais a través do xogo.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



REFORZAR A CAPACIDADE
AUTOPERCIBIDA E MOTIVACIÓN
DO ALUMNO

Accións Lúdico-
formativas

C4GG Kids



Obxectivo

Promover o talento dixital nas etapas medias de Educación a través da realización de experiencias tecnolóxicas.

A quen vai dirixido?

- Mozos e mozas de 14 a 18 anos

En que consiste?

Complementando á iniciativa en marcha Connecting for Good Galicia (C4GG), lanzarase un programa específico orientado a grupos de alumnos dos centros educativos coas seguintes actividades:

- **Formación en TIC** no Centro de emprendemento de Vodafone na Cidade da Cultura.
- **Visitas ao Centro de Datos** de Vodafone en Galicia.
- **Compartir a experiencia dun proxecto de emprendemento** con participantes da aceleradora "Connecting for Good Galicia".
- **Competicións para a resolución dun reto no que interveña a tecnoloxía móbil** nun prazo establecido.
- Asistencia e entrega de premios aos gañadores na Xornada de Clausura de C4GG da III Edición.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



REFORZAR A CAPACIDADE
AUTOPERCIBIDA E MOTIVACIÓN
DO ALUMNO

Actividades
lúdico-formativas

creaR

R

Obxectivo

Fomentar os valores do emprendemento e os conceptos STEAM (ciencia, tecnoloxía, enxeñaría, arte e matemáticas).

A quen vai dirixido?

- Nenos e nenas de 7 a 13 anos

En que consiste?

Posta en marcha de **talleres en distintos concellos de Galicia que permitan aos nenos e nenas crear prototipos tecnolóxicos** utilizando placas BBC Microbit, pezas electrónicas e materiais reciclados (cartón, plásticos, plastilina, cordas,...) para construír as estruturas.

Exemplos:

- *Portería.* Os nenos/as terán que programar un marcador deportivo cun sensor que contabilice tantos.
 - *Coche robot.* Os nenos/as terán que construír e programar un coche robot para que avance de maneira electrónica.
 - *Robot:* os nenos/as terán que construír a estrutura dun robot, dende a súa programación ata a súa montaxe.
- ✓ *Duración de cada taller:* 2 horas; 3 talleres por concello en horario de fin de semana.
 - ✓ *Número máximo de persoas por taller:* 20
 - ✓ *Localización:* Baiona, Caldas, Chantada, Ribadeo, Santa Comba e Silleda.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



FOMENTAR O ATRACTIVO DAS
PROFESIÓN CIENTÍFICO-
TECNOLÓXICAS

Accións divulgativas

GenTech



Obxectivo

Facilitar un acercamento aos centros de Bacharelato sobre as oportunidades no sector tecnolóxico, dando a coñecer o sector TIC, o que implica ser un profesional do sector TIC, as opcións profesionais que existen e a utilidade da tecnoloxía en todos os ámbitos da vida.

A quen vai dirixido?

- Estudantes de 1º e 2º de bacharelato

En que consiste?

Acudir a diversos centros educativos **para dar a coñecer** aos alumnos e alumnas **a importancia dos profesionais TIC** e as **oportunidades laborais** que existen.

Actividades do programa:

- "Sesión dixital": 20 talleres, de 1 hora cada un, nos centros educativos para dar a coñecer as profesións TIC mediante a presentación de proxectos de base tecnolóxica.
- "Desafío GenTech": Concurso de ideas para xerar solucións tecnolóxicas innovadoras para mellorar o ámbito educativo.

VOCACIÓNS CIENTÍFICO-TECNOLÓXICAS



ESTIMULAR O TALENTO PRECOZ
NO ÁMBITO TECNOLÓXICO E
REFORZAR A IMPORTANCIA DA
MOTIVACIÓN NA CONTORNA
MÁIS PRÓXIMA AO ALUMNADO

Accións informativas

nativos R

R

Obxectivo

- Desmitificar a crenza de considerar aos nativos dixitais competentes no uso da tecnoloxía polo feito de nacer con ela e de que Internet, as RR.SS. e os móbiles son prexudiciais.
- Informar das novas terminoloxías: sexting, grooming, cyberbullying,... e como afecta o cambio dixital

A quen vai dirixido?

- Pais, nais, avós, titores,...

En que consiste?

Posta en marcha de **talleres en distintos concellos de Galicia** sobre ámbitos temáticos tales como:

- Que redes sociais usan os menores e como funcionan?
- Mitos e lendas sobre nenos e internet
- Principais riscos de internet: contidos, sexting e ciberacoso
- Legalidade e Internet: aspectos básicos.
- Como previr: mediación activa na seguridade
- Identidade dixital positiva: o mellor de ti na Rede

- ✓ *Duración de cada taller: 2,5 horas*
- ✓ *Localización: A Guarda, Cee, O Carballiño, Sarria, Verín.*

NOVOS PERFÍS



REFORZAR A ADECUACIÓN DA
CAPACITACIÓN DOS
PROFESIONAIS TIC

Accións formativas

Programa Lamarr



Obxectivo

Fomentar a presenza das mulleres no eido tecnolóxico, promovendo a formación especializada en tendencias dixitais e técnicas.

A quen vai dirixido?

- Estudantes universitarias de último curso, tanto de carreiras STEM como non STEM (Dereito, ADE,...).

En que consiste?

Bonificación de formación especializada na área dixital (máster, programas de especialización, ...), asegurando a súa posterior contratación durante o período dun ano na área de especialización cursada.

NOVOS PERFÍS



REFORZAR A ADECUACIÓN DA
CAPACITACIÓN DOS
PROFESIONAIS TIC

Accións formativas

“Colaboración TEGRA-MUñiCS”

Telefonica

Obxectivo

Formar e integrar en Galicia a profesionais de ciberseguridade, un sector cunha gran demanda e unhas expectativas de crecemento de mercado elevadas.

A quen vai dirixido?

Alumnos do Máster Interuniversitario en Ciberseguridade, organizado polas universidades de Vigo e A Coruña.

En que consiste?

Oferta de proxectos por parte de ElevenPaths, a unidade global de ciberseguridade do Grupo Telefónica, **para que os alumnos realicen as súas prácticas e o seu proxecto fin de máster dentro de TEGRA, o centro de I+D de ciberseguridade en Galicia** que foi inaugurado en maio de 2018 nunha iniciativa conxunta entre Telefónica e o centro tecnolóxico Gradient con apoio da Xunta de Galicia.

Á súa vez, ElevenPaths acordou ceder ao máster licenzas educativas de SandaS GRC. SandaS GRC é a solución de ElevenPaths para **axudar ás empresas nos seus labores de Goberno Corporativo, Xestión de Riscos e Cumprimento Normativo.**

NOVOS PERFÍS



REFORZAR A ADECUACIÓN DA
CAPACITACIÓN DOS
PROFESIONAIS TIC

Accións formativas

Cátedra everis de transformación dixital



Obxectivo

Fomentar o intercambio de experiencias nos campos da docencia, investigación, transferencia tecnolóxica e a cultura en xeral, procurando unha aplicación práctica do coñecemento en proveito da sociedade.

A quen vai dirixido?

- Alumnado
- Persoal investigador
- Persoal docente
- Sociedade no seu conxunto

En que consiste?

A través dunha **colaboración estable coa Universidade de A Coruña** durante o período 2018 – 2020, everis impulsará actividades de:

- **Formación e divulgación** (colaborar na docencia da Facultade de Informática e promover actuacións que estimulen o talento dos estudantes e faciliten a súa incorporación ao mundo laboral: conferencias, seminarios, talleres, prácticas, premios, entre outras)
- **Actividades de transferencia e de investigación** (desenvolver liñas de investigación conxunta, cooperar para lograr proxectos de investigación no ámbito galego, promocionar encontros e redes nacionais e internacionais de expertos nas áreas de interese da Cátedra, entre outras)

O programa de actuacións para o curso 2018 – 2019 recolle:

- ✓ 5 Talleres técnicos (Fast Data, mobilidade e medios de pago, DevOps), e competencias (comunicación, traballo en equipo)
- ✓ 2 relatorios/xornadas (Intelixencia Artificial e Blockchain)
- ✓ 2 xornadas de portas abertas nas oficinas de everis
- ✓ Patrocinio ao mellor TFG e compromiso de contratación aos premiados
- ✓ 5 prácticas a alumnos de Grao
- ✓ Oferta para a realización de TFG en everis
- ✓ Curso de formación técnica específica a alumnos que realizan o TFG

E-LÍDERS PARA A TRANSFORMACIÓN DIXITAL



FOMENTAR O ESPÍRITO
EMPRENDEDOR E IMPULSAR AS
CAPACIDADES NECESARIAS PARA
A XERACIÓN E DESENVOLVEMENTO
DE IDEAS INNOVADORAS

*Accións para a
mellora do proceso
emprendedor*

Indraventures4Galicia



Obxectivo

Apoiar o desenvolvemento de iniciativas emprendedoras de base tecnolóxica en torno a temáticas aliñadas cos sectores estratéxicos de Galicia.

A quen vai dirixido?

- Ecosistema emprendedor

En que consiste?

Call global e aberta a todo o ecosistema emprendedor para a presentación de iniciativas en distintas fases de madurez (desde ideas a startups en fase semente) en torno ao sector estratéxico para Galicia seleccionado.

As iniciativas seleccionadas beneficiaranse dun **premio económico** e de acceso a un paquete inicial de **asesoramento e apoio** para impulsar a iniciativa emprendedora (fase incubación -6 meses).

Ademais, as iniciativas gañadoras presentaranse ao Comité de Innovación de Indra para analizar e identificar posibles colaboracións e sinerxías.





galicia