




El proyecto Digi4You ha llegado a una conclusión exitosa con la participación activa de todos los socios del proyecto. A lo largo del proyecto, obtuvimos varios resultados centrados en los ninis, incluido el "Marco de capacitación en habilidades digitales, conjunto de herramientas de capacitación en habilidades digitales, Guía para capacitadores jóvenes para mejorar las habilidades sociales digitales de los jóvenes, Aplicación en línea de habilidades digitales, Herramienta de evaluación de usabilidad y experiencia del usuario". Además, tuvimos la oportunidad de difundir estos productos al grupo objetivo a través de pruebas piloto, eventos multiplicadores, talleres y diversas actividades de difusión.

Durante estas actividades de difusión, nos acercamos a numerosos participantes y creamos conciencia sobre la mejora de las habilidades digitales basadas en la empleabilidad de los ninis. Además, la aparición del proyecto en los medios de comunicación de Italia y Turquía aumentó su visibilidad, lo que se tradujo en un aumento significativo del público objetivo.



 www.digi4you.eu
 [digi4youproject](https://www.facebook.com/digi4youproject)
 [digi4youproject](https://www.instagram.com/digi4youproject)

El proyecto "Digi4You" tiene como objetivo mejorar la competencia de los ninis aumentando sus habilidades digitales y aumentando su empleabilidad utilizando herramientas TIC y el desarrollo de habilidades sociales. Además, tiene como objetivo aumentar su capacidad para crear contenido de calidad en medios en línea, crear su propio portafolio digital, producir presentaciones interesantes y conectarse con otros profesionales.

OBJETIVOS

El kit de herramientas tiene como objetivo mejorar el conocimiento y las competencias de los trabajadores juveniles en la formación de jóvenes en habilidades digitales.

Este resultado puede ser utilizado por profesores, formadores, directores de escuelas, consultores psicológicos, centros educativos y ONG educativas para el desarrollo personal.

Apunta a:

- impulsar la empleabilidad de los ninis a través de la educación en habilidades digitales y el uso de las TIC,
- ampliar la capacidad de los NEET en la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación,
- aumentar la gestión del tiempo y las habilidades de trabajo en equipo de los NEET,
- Desarrollar el uso estratégico e integrado de las TIC para ninis y formadores juveniles.



www.digi4you.eu



CONJUNTO DE HERRAMIENTAS DE DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES PARA JÓVENES NINIS PARA AUMENTAR LA EMPLEABILIDAD



R5: HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DE USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO

2021-2-TR01-KA220-TÚ-000047996

SOLICITUD EN LÍNEA DE HABILIDADES DIGITALES

La aplicación, que cuenta con una amplia gama de recursos que incluyen videos, una guía, consejos digitales, ejercicios y herramientas, está posicionada para redefinir el desarrollo de habilidades digitales. Lo más importante es que estará disponible gratuitamente y optimizado para dispositivos Android, lo que garantizará la accesibilidad para todos los usuarios. Con su inminente carga en Google Play, la aplicación está preparada para brindar a los usuarios una gran cantidad de conocimientos digitales.

La aplicación en línea Digital Skills está preparada para democratizar la educación digital, ofreciendo a los usuarios un rico repositorio de recursos para el aprendizaje continuo. Al servir como piedra angular para la formación en habilidades digitales, la aplicación aumentará la conciencia y la accesibilidad para los formadores jóvenes y más allá.

Con su enfoque personalizado para el aprendizaje digital, la aplicación aborda la necesidad de materiales educativos digitales organizados y específicos. Su interfaz móvil única proporciona a los usuarios un conjunto completo de recursos, lo que permite aprender en cualquier momento y lugar.

Esta iniciativa tiene un gran potencial de transferibilidad entre sectores educativos. Desde profesores hasta formadores, directores de escuelas y ONG educativas, la aplicación promete ser una herramienta versátil para el crecimiento personal y profesional en la era digital.

HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DE USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO

La herramienta de evaluación de usabilidad y experiencia de usuario de Digi4You ha llegado a su fin y presenta un plan de evaluación meticulosamente elaborado y diseñado para una integración perfecta durante toda la implementación del proyecto. Sus objetivos, incluido el establecimiento de un desempeño de referencia y la validación de medidas de desempeño, se han cumplido, sentando una base sólida para futuros avances. Esta culminación genera una gran variedad de impactos, desde el desarrollo de un mecanismo de retroalimentación que mejora la eficiencia y productividad de los usuarios finales hasta la promoción de una mayor conciencia y eficacia en torno a la capacitación en entrenamiento de memoria para entrenadores jóvenes. Entre sus elementos innovadores destaca la integración de un sistema de retroalimentación en línea especialmente diseñado, que ofrece a los usuarios finales capacidades de autoevaluación objetivas y rápidas. Con la implementación exitosa de esta herramienta, Digi4You traza un rumbo hacia un futuro digital más ágil e impactante, preparado para elevar las experiencias de los usuarios y la eficiencia en todos los entornos educativos.



ACTIVIDADES PILOTO

Más de 100 personas participaron en las actividades piloto en los países socios (Italia, Turquía, Austria, España), donde los materiales finalizados de Digi4You fueron probados y compartidos con posibles beneficiarios.

La respuesta colectiva de las encuestas de satisfacción piloto fue muy positiva. En todas las respuestas, los niveles de satisfacción fueron muy altos y ningún encuestado calificó las actividades piloto como "no satisfactorias". Los aspectos más útiles de la capacitación identificados por los participantes incluyen el desarrollo de identidad digital, creación de contenido, preparación de portafolios digitales y habilidades de comunicación. Se descubrió que estos módulos eran eficaces para mejorar las habilidades digitales y las perspectivas de empleabilidad de los niños.

