



EULEP Bülteni, No. 4.

Kasım 2024

Dijital Dönüşüm için Yapay Zeka, Sanal Gerçeklik ve Sosyal İnovasyon Eğitimleri



**co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union**



Giriş

Bu sayımızda Avrupa Öğrenme Deneyimi Platformu (The European Learning Experience Platform - <https://eulep.eu/>) EULEP Projesi ile meslek içi ve mesleki eğitime katkıda bulunmak üzere geliştirilen Yapay Zeka, Sanal Gerçeklik ve Sosyal İnovasyon eğitim içeriklerinden bahsedeceğiz.

Önceki sayılarda belirtildiği gibi EULEP, Mesleki Eğitim ve Öğretimin (MEÖ) yaşam boyu öğrenmedeki rolünü artırmaya yönelik çabalara katkı vermek üzere kurgulanmış bir projedir. Eğitim içerikleri EULEP projesinin ilk aşamasında 8 katılımcı ülkede firmalarla gerçekleştirilen işgücü piyasası ve öğrenme ihtiyaçları analizlerine dayanmaktadır. Eğitimlerin hedef kitlesi sekiz ülkedeki firma çalışanlarını, MEÖ eğitmenlerini ve öğrencileri hedeflemektedir.

EULEP ortakları son kullanıcılar ve eğitmenler için aşağıdaki tanımlanan profiller (persona) üzerinde anlaşmışlardır:

- **Öğrenci Personası:** eğitimin son kullanıcısı; KOBİ Sahibi, Yönetici veya yapay zeka/sanal gerçekliği içeren iş süreçlerinin dijitalleşmesine uyarılma ihtiyacı duyan bir çalışan.
- **Eğitmen Personası:** İş sektörlerinde Dijital Dönüşüm süreçlerinde deneyim sahibi Sürekli Mesleki Eğitim Eğitmeni.

EULEP Eğitimleri

1) “İş dünyası için Yapay Zeka” (4 modül, 11 ünite)

Modül 1, “Yapay Zeka Teknolojileri Dünyasına Giriş”, 3 ünite içerir ve öğrenciye işlerinde yapay zeka teknolojilerinin olası uygulamaları ve bunları kendi özel iş bağlamları için nasıl kullanacakları hakkında bir fikir ve giriş sunar.

Modül 2, “İş süreçleri için yapay zeka uygulamalarını keşfetme”, 3 üniteden oluşmaktadır ve öğrenciye yapay zekanın tanıtılmasıyla bağlantılı potansiyel faydaları ve riskleri, teknolojinin kullanımıyla bağlantılı etik soruları ve nasıl uygulanacağını değerlendirmek için pratik araçlar ve ipuçları sunar.

Modül 3, “YZ Teknolojilerinin İzlenmesi ve Değerlendirilmesi”, 1 üniteden oluşmaktadır ve öğrencinin kendi iş bağlamında YZ uygulamasının verimliliğini, etkinliğini ve etkisini test etmek için teknikler uygulamasına olanak tanımaktadır

Modül 4, “YZ’yi Benimserken Değişimi Yönetmek”, 4 ünite içerir ve yapay zekanın işletmelerin iş gücü üzerindeki etkilerini ele alır. Öğrencinin geçiş sürecinde başarılı bir şekilde yol almasını sağlamayı amaçlamaktadır.

3) “İş Dünyası için Sosyal İnovasyon” (üç modül, 21 ünite)

Modül 1, “Kurumsal değişim için bir araç olarak Sosyal İnovasyona Giriş”, 4 üniteden oluşmaktadır ve öğrenciye dijital dönüşüm süreçlerinin işletmeler üzerindeki olası etkileri, bu bağlamda sosyal inovasyonun tanımı ve sosyal inovasyonun dijital dönüşümün etkilerini hafifletmeye nasıl yardımcı olabileceği hakkında bir içgörü ve giriş sunmaktadır.

Modül 2: “Firma içi değişiklikleri yönetmek”, 11 üniteden oluşmakta ve öğrenciye, ekip oluşturma ve liderlik

üzerinden kaynakların yönetiminden yaratıcı, etik ve sürdürülebilir düşünceye kadar uzanan iç geçiş süreçlerini yönetirken ele alınması gereken olası soruları sunmaktadır.

Modül 3: “Dışsal değişiklikleri yönetmek”, 6 üniteden oluşmaktadır ve öğrenciye kurumsal sosyal sorumluluğun tanımını ve şirketin dijital dönüşümünün çevre üzerindeki etkilerini sunmaktadır. Sürdürülebilirlik soruları, etkili iletişim ve etik düşünme de öğretilecek konular arasındadır.

Proje ortakları, Yapay Zeka, Sanal Gerçeklik ve Sosyal İnovasyon alanında

hazırladıkları içeriğin çevrimiçi öğrenme yoluyla sağlanacağını göz önünde bulundurarak farklı modüller ve üniteler için eğitim materyalleri geliştireceklerdir. Hazırlanan tüm öğretim/öğrenme materyalleri, projenin geliştirmekte olduğu Avrupa Öğrenme Deneyimi Platformuna (çevrimiçi bir öğrenme platformu) yüklenecektir.

İletişim Bilgileri

Daha fazla bilgi için lütfen ziyaret edin:

- EULEP: eulep.eu
- TOBB Üniversitesi: [TOBB ETÜ](http://TOBB.ETU)