



Εκπαίδευση Διευθυντών Ανθρώπινου Δυναμικού και Υπευθύνων
Προσλήψεων στη χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης για τη δημιουργία
ασφαλών και παραγωγικών εργασιακών περιβαλλόντων μέσω
προσομοιώσεων στο Minecraft

2ο ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ

Καλώς ήρθατε στη δεύτερη ενημέρωσή μας!

Το έργο HR-AI προχωρά με γοργούς ρυθμούς. Έχοντας θέσει τις βάσεις κατά τις αρχικές φάσεις του έργου, η σύμπραξη έχει πλέον επικεντρωθεί στην ανάπτυξη του βασικού Εκπαιδευτικού Οδηγού για Διευθυντές Ανθρώπινου Δυναμικού και εκπαιδευτές ΕΕΚ, καθώς και των διαδραστικών προσομοιώσεων. Σε αυτό το τεύχος, με χαρά μοιραζόμαστε την πρόοδό μας στα Πακέτα Εργασίας 2 και 3 του έργου.

Ο Εκπαιδευτικός Οδηγός για Διευθυντές Ανθρώπινου Δυναμικού και Εκπαιδευτές ΕΕΚ

Το Πακέτο Εργασίας 2 (WP2) βρίσκεται επίσημα στη φάση ανάπτυξης! Η κοινοπραξία εργάζεται ενεργά για τη δημιουργία του Εκπαιδευτικού Οδηγού HR-AI, ενός βασικού πόρου που έχει σχεδιαστεί για να εφοδιάσει τους επαγγελματίες Ανθρώπινου Δυναμικού και τους εκπαιδευτές ΕΕΚ με τις δεξιότητες που απαιτούνται για την υπεύθυνη αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης.

Κάθε εταίρος του έργου HR-AI έχει αναπτύξει μία από τις ακόλουθες θεματικές ενότητες:

- Κατανόηση της Τεχνητής Νοημοσύνης και της Μηχανικής Μάθησης (Βασικές αρχές και δεοντολογία)
- Προσέλκυση ταλέντων και προσλήψεις με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης
- Ένταξη και αποχώρηση εργαζομένων με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης
- Τεχνητή Νοημοσύνη στη διαχείριση της απόδοσης
- Διαχείριση μισθοδοσίας και παροχών με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης
- Τεχνητή Νοημοσύνη στις εργασιακές σχέσεις, την ευημερία και την επικοινωνία του ανθρώπινου δυναμικού



Έχουμε οριστικοποιήσει το πρότυπο ανάπτυξης του οδηγού, διασφαλίζοντας μια τυποποιημένη προσέγγιση υψηλής ποιότητας σε όλες τις ενότητες. Αυτή την περίοδο, η σύμπραξη επικεντρώνεται στις εσωτερικές δοκιμές και στην οριστικοποίηση του Εκπαιδευτικού Οδηγού.



Πακέτο Εργασίας 3: Προσομοίωση πραγματικών διαδικασιών διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης μέσω σεναρίων παιχνιδιού στο Minecraft

Καθώς σχεδιάζουμε το παιχνίδι προσομοίωσης HR-AI στο Minecraft, θέλουμε να διασφαλίσουμε ότι αποτυπώνει πιστά την πραγματικότητα και τις ανάγκες των σύγχρονων τμημάτων Ανθρώπινου Δυναμικού. Για τον λόγο αυτό, το Πακέτο Εργασίας 3 ξεκίνησε επίσημα με τη διοργάνωση ομάδων εστίασης. Σε κάθε συμμετέχουσα χώρα διοργανώθηκε μία ομάδα εστίασης για τη συλλογή ποιοτικών δεδομένων.

Ποιοι συμμετέχουν; Συλλέγουμε απόψεις και πολύτιμα στοιχεία απευθείας από το κοινό-στόχο μας: Διευθυντές Ανθρώπινου Δυναμικού, Υπεύθυνους Προσλήψεων και εκπαιδευτές ΕΕΚ.



Τι συμβαίνει σε αυτές τις συναντήσεις;

Αξιολόγηση του σχεδιασμού: Οι συμμετέχοντες εξετάζουν τα προκαταρκτικά έγγραφα σχεδιασμού του παιχνιδιού, ώστε να αξιολογήσουν τη συνάφεια, τον ρεαλισμό και τη σαφήνεια των σεναρίων του Minecraft.

Διαδραστικός καταιγισμός ιδεών: Μέσω δραστηριοτήτων όπως η συζήτηση «Τι θα προσθέτατε;», οι επαγγελματίες εντοπίζουν κενά και προτείνουν συγκεκριμένα σενάρια από τον χώρο εργασίας, τα οποία θα ήθελαν να ενσωματωθούν στο παιχνίδι.

Αξιολόγηση της ενεργού συμμετοχής: Συλλέγουμε πολύτιμη ανατροφοδότηση σχετικά με το πώς μπορούμε να καταστήσουμε τη μαθησιακή εμπειρία περισσότερο ελκυστική, κινητοποιητική και άμεσα εφαρμόσιμη για τους ενήλικες εκπαιδευομένους.



2η Διακρατική Συνάντηση του Έργου στην Ηλιόλουστη Κύπρο!

Στις 15 Μαΐου 2026, η κοινοπραξία του HR-AI συναντήθηκε στη Λεμεσό για τη 2η Διακρατική Συνάντηση του Έργου, η οποία φιλοξενήθηκε από το CTL Eurocollege.

Η μονοήμερη συνάντηση αποτέλεσε σημαντική ευκαιρία για την ανασκόπηση της προόδου, την εξέταση τεχνικών ζητημάτων και τον συντονισμό των επόμενων σταδίων του έργου.



Τα βασικά σημεία περιλάμβαναν:

Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Οδηγού (WP2): Ανασκόπηση της προόδου του Εκπαιδευτικού Οδηγού «Πώς να χρησιμοποιείτε την Τεχνητή Νοημοσύνη για ασφαλή, συμπεριληπτικά και παραγωγικά εργασιακά περιβάλλοντα», με συμφωνημένες προθεσμίες για τις επόμενες εργασίες.

Προσομοιώσεις στο Minecraft (WP3): Έναρξη του σχεδιασμού προσομοιώσεων διαδικασιών Ανθρώπινου Δυναμικού με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης, συμπεριλαμβανομένων των στόχων, των ομάδων-στόχων και της κατανομής των εργασιών.

Διάδοση και Βιωσιμότητα (WP5): Σχεδιασμός του τρόπου διάδοσης των αποτελεσμάτων του έργου και μεγιστοποίησης του μακροπρόθεσμου αντικτύπου τους.

Η συνάντηση έφερε τους εταίρους πιο κοντά, ενισχύοντας τη συνεργασία και τον συντονισμό τους ως προς τα επερχόμενα ορόσημα και συμβάλλοντας στην ομαλή πρόοδο του έργου HR-AI!

Επισκεφθείτε την ιστοσελίδα και τις σελίδες του έργου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να ενημερώνεστε για τα νέα μας:



@HR.AI.EUProject



@hrai.eu.project



@hr-ai-eu-project



www.hr-ai.erasmus.games



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

