

Lehenik eta behin, jarduera nagusia aplikazioaren garapena izango da, proiektuaren oinarri teknikoa ezartzeko. Jarduera horrekin paraleloan, adimen artifizialaren laguntzailea entrenatuko da, hezkuntza-zentroen kolaborazioarekin, cyberbullying egoerak zehaztasunez detektatzeko.

Behin hori eginda, segurtasun eta pribatutasun neurriak ezarriko dira, eta ondoren eduki hezitzaile eta emozionalak garatuko dira. Jarraian, proba pilotuak egingo dira ikastetxeetan, beharrezko hobekuntzak txertatzeko, eta azkenik aplikazioaren hedapena eta mantentze-lanak burutuko dira.