



XRinVET

Mejora de la innovación digital
(Web 4.0) y el atractivo
de la EFP a través de Formación
en realidad extendida (RX/RA)
para una mejor adecuación de
las cualificaciones

El proyecto **XRinVET** tiene como objetivo mejorar la Educación y Formación Profesionales (EFP) mediante la introducción de tecnologías emergentes como la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA), denominadas colectivamente **Realidad Extendida (RX)**, para modernizar la enseñanza, alinearse con las estrategias digitales de la UE y aumentar el atractivo de la EFP a través del desarrollo de formadores, planes de estudios innovadores y prácticas online en colaboración con las empresas.

Objetivos

- Ofrecer **oportunidades basadas en el trabajo** a través de una metodología de aprendizaje combinado en la educación, la formación y el aprendizaje utilizando **técnicas de RV/RA**.
- Aumentar el **atractivo de la EFP** y satisfacer las necesidades del mercado laboral.
- Promover **la transformación digital, la modernización y la mejora de la calidad de la EFP**.

ESCANÉAME



El consorcio:



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
UNIVERSITY OF CRETE



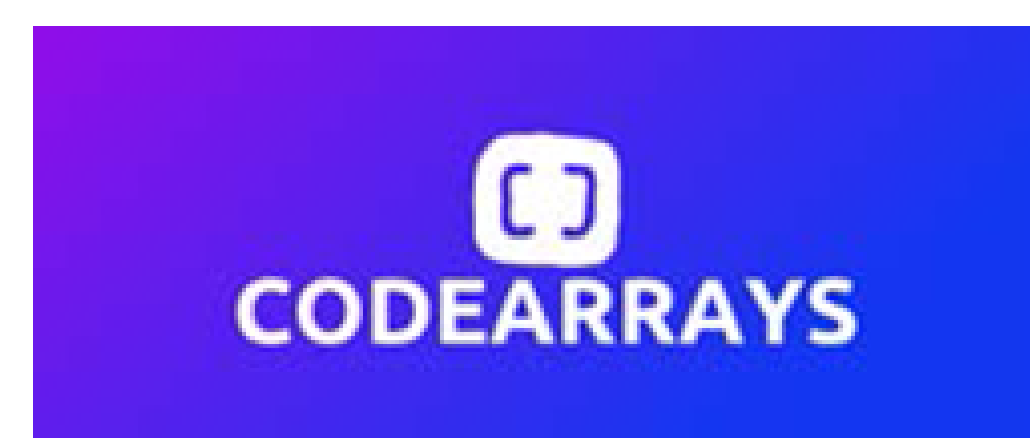
DIRECTORATE OF
SECONDARY
EDUCATION OF
PELLA



Camera di Commercio
Belgo-Italiana



NATIONAL CENTER FOR
SCIENTIFIC RESEARCH "DEMOKRITOS"



Co-funded by
the European Union



Esta publicación ha sido elaborada con el apoyo financiero de la Comisión Europea en el marco del programa Erasmus+. La información y los puntos de vista expuestos en esta publicación son los de los autores. La Comisión Europea y la Agencia Nacional Helénica no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.

Número del proyecto: 2024-1-EL01-KA220-VET-000250876

ERASMUS+ KA2 ASOCIACIONES ESTRATÉGICAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN PARA LA FORMACIÓN PROFESIONAL



xrinvet.eu



xrinvet



@xrinvet



xrinvet



@XRinVET