



XRinVET

Mejora de la innovación digital (Web 4.0) y el atractivo de la EFP mediante la formación en realidad ampliada (RV/RA) para mejorar la adecuación de las cualificaciones

Sobre el proyecto

La Comunicación de la Comisión Europea «Web 4.0 y Mundos Virtuales» esboza una estrategia para transformar la **Educación y Formación Profesionales (EFP)** aprovechando tecnologías emergentes como la **Realidad Virtual (RV)** y la Realidad Aumentada (RA), denominadas colectivamente **Realidad Ampliada (RX)**. El objetivo de **XRinVET** es mejorar la preparación digital, la resiliencia y la capacidad de los centros de EFP, mejorando las competencias digitales tanto de los formadores como de los estudiantes y promoviendo al mismo tiempo el aprendizaje mixto y la inclusión social. XRinVET introduce herramientas XR innovadoras 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 aprendizaje electrónico en colaboración con las empresas.

Los principales grupos destinatarios del proyecto son los profesores y formadores de EFP de diversos campos, así como los estudiantes mayores de 16 años que se preparan para futuras profesiones, que participarán en simulaciones XR basadas en el trabajo para apoyar el aprendizaje combinado.

EN ESTA EDICIÓN

SOBRE EL PROYECTO

OBJETIVOS

LA REUNIÓN INAUGURAL

PRÓXIMOS PASOS

CONTACTA

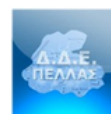
 XRINVET.EU



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 de proyecto: 2024-I-EL01-KA220-VET-000250876

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.

La Reunión Inaugural

El 4 de diciembre de 2024 tuvo lugar la reunión de lanzamiento del proyecto Erasmus+ KA2 VET XRinVET. Durante la reunión, se establecieron todas las actividades y tareas iniciales para los resultados del proyecto, junto con la gestión, la garantía de calidad y la difusión, se debatieron los próximos pasos de la implementación y se establecieron plazos para las próximas tareas.



Próximos pasos

En los próximos meses, el consorcio XRinVET comenzará su investigación a nivel nacional para definir las mejores prácticas en sus países, realizar una encuesta y recoger los requisitos de los grupos objetivo (profesores de FP y estudiantes mayores de 16 años). Además, comenzaremos el diseño de **actividades basadas en escenarios para simulaciones de RX relacionadas con el trabajo** en al menos 3 entornos/sectores laborales diferentes.

¡Asegúrate de seguir nuestras actividades y estar al día de todos nuestros eventos!

CONTACTA

 XRINVET.EU



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 de proyecto: 2024-I-EL01-KA220-VET-000250876