



ABOUT XR4CRAFTS

El proyecto europeo "XR4CRAFTS - Extended Reality (XR) for crafts (manship)" está desarrollando contenidos y conceptos personalizados para el uso de realidad aumentada, realidad virtual y háptica de VR en la formación práctica de albañiles, carpinteros, pintores, barnizadores y colocadores de parquet.



Technical Research
Centre of Furniture and
Wood of the Region of
Murcia

CETEM



SCP
School of
Certified
Professionals



Una mirada atrás y hacia delante

XR4CRAFTS llega a su fin con éxito. El proyecto de la UE de dos años de duración desarrolló, probó y evaluó escenarios de enseñanza y aprendizaje enriquecidos con Realidad Extendida (XR) en el ámbito de la artesanía. Las profesiones en las que se ha centrado la atención han sido albañiles, carpinteros, parqueteros y pintores, incluyendo el uso pedagógico-sonoro de la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA) o Realidad Extendida.

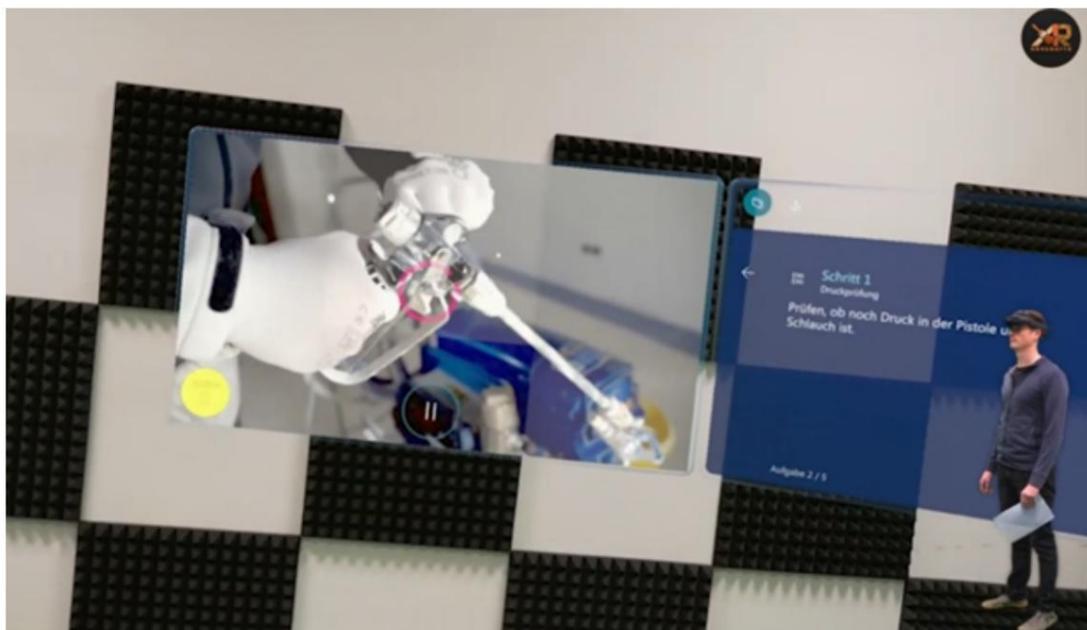


Una novedad fue el uso de la Realidad Virtual Háptica. El proyecto identificó guantes hápticos relevantes, que tienen un tacto y una sensación similares a los guantes de seguridad normales. El uso personalizado de estos guantes hápticos en la artesanía es único para la EFP práctica en Europa. El sonido personalizado y pedagógico utiliza 12 escenarios del sitio de capacitación XR. Los aprendices aprendieron a usar una tecnología, por ejemplo, sin aire (pintor) o el uso de una fresadora (carpintería) en un entorno seguro antes de llevarlo a cabo en la realidad. La retroalimentación háptica (centrada en la vibración) condujo a una experiencia más parecida a la realidad. Esto facilitó una transferencia más fácil del proceso de trabajo relevante de AR y VR a la realidad de la capacitación de EFP.

En total, 67 usuarios de las profesiones en cuestión probaron los escenarios de XR. Además de las directrices pedagógicas para formadores, que incluyen conocimientos prácticos sobre cómo planificar y cómo utilizar XR en la formación práctica de artesanos, se proporciona información de primera mano a los profesores y formadores de FP de las profesiones en cuestión. Los aprendizajes obtenidos tienen el potencial de ser transferidos a otras profesiones artesanales.



Los resultados se presentaron en 4 eventos promocionales nacionales en Bélgica (Dag van de Afwerking, Bruselas), en Francia (Bordeos), en España (Feria del Mueble de Yecla), en Alemania (Learntec) con un total de más de 830 participantes.



Para fomentar la transferencia a otras profesiones y a la ciencia, el consorcio XR4CRAFTS presentó sus aprendizajes en ferias y conferencias como:

1. DELFI 2024 (Fulda, Alemania; conferencia científica)



2. LEARNTEC 2024 (Karlsruhe, Alemania; feria sobre aprendizaje digital)



3. Conferencia final de ALLVIEW 2024 (Lyon, Francia)



Los resultados de XR4CRAFTS: directrices pedagógicas, vídeos de aprendizaje, guía de mejores prácticas y más están disponibles gratuitamente aquí: <https://www.sbg-dresden.de/aktuelles/projekte/xr4crafts>.



SOBRE NOSOTROS

XR4CRAFTS desarrolla, prueba, evalúa y transfiere enseñanza y escenarios de aprendizaje enriquecidos con medios digitales. Formadores y Los profesores de escuelas profesionales reciben formación pedagógica y Formación metodológica en el uso de la realidad aumentada (RA), Realidad virtual (RV) y háptica de RV en la formación práctica. El foco del proyecto de dos años (22/10-24/09) se trata de lo siguiente Profesionales: Albañiles, carpinteros, pintores y barnizadores, y capas de parquet.

Si desea actualizaciones sobre los avances del proyecto y sus resultados finales, lo invitamos a manifestar su interés. Los detalles se darán a conocer y compartirán durante la conferencia final en 2024.

Para obtener información adicional sobre el proyecto, visite nuestro [sitio web](#) donde podrá encontrar detalles más completos".

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.