



CRANE
4.0

SOCIOS DEL PROYECTO:

SGS

www.sgs.com
mercedes.rodriguez@sgs.com

i-Box
create

iboxcreate.es
nalse@iboxcreate.es

CAMIS
Research, Development and Innovation Excellence

www.camis.pub.ro
acata1@camis.pub.ro

mecb
Driving
Excellence &
Innovation

www.mecb.com.mt/eu
jck@mecb.com.mt

CONFINDUSTRIA
Veneto SIAV S.P.A.

www.siaav.net
area.progetti@siaav.net

SQLearn
e-learning experts

www.sqllearn.com
egerasimo@sqllearn.org



WWW.ERASMUSCRANE40.COM



Erasmus Crane 4.0



@erasmuscrane40



Erasmus+

“KIT DE HERRAMIENTAS” DE
FORMADORES DIGITAL PARA AYUDAR
A LOS OPERADORES DE GRÚAS
A ACTUALIZAR SUS HABILIDADES EN
ENTORNOS DE INDUSTRIA 4.0

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no puede ser considerada responsable de cualquier uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

A photograph of a crane's jib and hook against a bright blue sky with scattered white clouds.

CRANE 4.0 acerca del proyecto

CRANE 4.0 tiene como objetivo mejorar la cualificación y el reciclaje de la mano de obra europea en el sector de la construcción con nuevas competencias con el fin de satisfacer la demanda del mercado laboral de nuevas competencias digitales. La aplicación de la Realidad Virtual (VR) en la formación profesional y en situaciones en el trabajo que implican tareas complejas, facilita la visualización de las actividades a realizar, incluso las más arriesgadas, y la transmisión de



operadores de grúas



realidad virtual



métodos de formación

habilidades intensivas en conocimientos conduciendo a una mayor calidad de la formación.

La brecha entre los métodos de enseñanza convencionales y la vida laboral cotidiana de los aprendices, que se configura mediante tecnologías de información, está creciendo y la formación profesional necesita hacer frente al ritmo de los avances digitales.

CRANE 4.0 desarrolla una formación innovadora y métodos para la enseñanza, aprendiendo y evaluando los resultados de aprendizaje, a través del uso de la Realidad Virtual, apoyando así a los educadores y estudiantes en el uso de tecnologías digitales de manera creativa, colaborativa y eficiente.

OBJETIVOS

El proyecto tiene como objetivo mejorar el aprendizaje inicial/automático de los operadores de grúas para adaptar sus habilidades a los requisitos de la Industria 4.0. Esto se conseguirá a través del desarrollo de una aplicación de realidad virtual (VR) descargable desde las páginas web de los socios, desde el sitio web del proyecto y desde las principales plataformas para la descarga de aplicaciones. El uso innovador de la realidad virtual en la formación de operadores de grúas es un valor añadido para todos aquellos proveedores de formación profesional públicos y privados que quieren ofrecer vías de mejora de las competencias a sus educadores y formación.

RESULTADOS

CRANE 4.0 desarrollará tres resultados principales:

- Manual de Currículum - un análisis e informe de trabajo transnacional, plan de curso y manual didáctico para las operaciones de grúas 4.0.
- Desarrollo de aplicaciones de realidad virtual – aplicación de realidad virtual, Guía técnica de los usuarios, Manual para evaluar la calidad de la aplicación de realidad virtual y resultados de aprendizaje.
- Pruebas de piloto combinadas - 55 operadores de grúa capacitados y un manual de procedimiento para la implementación de los laboratorios de realidad virtual.

“LA REALIDAD
VIRTUAL REPRESENTA
UN INSTRUMENTO
PROMETEDOR PARA
DESARROLLAR NUEVAS
FORMAS DE FORMACIÓN
EN EL TRABAJO”