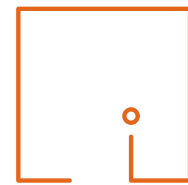




Erasmus+



CRANE
4.0

NEWSLETTER 2



Septiembre
2020

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

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

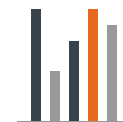
La brecha entre los métodos de enseñanza convencionales y la vida laboral cotidiana de los aprendices, que se configura mediante tecnologías de información, está creciendo y la formación profesional necesita hacer frente al ritmo de los avances digitales.

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.

2A REUNIÓN ONLINE TRANSNACIONAL - 2 Y 3 DE JULIO

Los días 2 y 3 de julio, los socios del proyecto CRANE 4.0 llevaron a cabo la 2ª Reunión Transnacional. La reunión estaba prevista originalmente en Grecia, pero debido a la crisis del Covid-19, ésta se celebró a través de una conferencia web. La conferencia comenzó con una revisión de la agenda por parte de SGS, el coordinador del proyecto. Posteriormente, SGS y IBOXC presentaron el estado de IO1 (Resultado Intelectual 1): Manual del Currículum de los operadores de grúas 4.0. IBOXC presentó los resultados del Informe Transnacional y la propuesta de SGS para el plan de estudios: Habilidades

de formación requeridas para los Operadores de Grúas. Tras realizar un debate sobre el plan del curso propuesto, se distribuyeron a los socios del proyecto los módulos a desarrollar. Los socios acordaron realizar llamadas internamente con SQLearn, el socio encargado del desarrollo de la herramienta de Realidad Virtual, para desarrollar los módulos desde el enfoque de la realidad virtual. Además de la información recopilada del Informe Transnacional, cada socio acordó enviar un análisis resumido del informe de su país incluyendo: a) Principales necesidades



de formación, b) Eficacia de la percepción de la oferta de formación real, c) Métodos más eficaces de impartir la formación, d) Principales obstáculos que impiden el acceso a la formación, e) Competencias más relevantes para un operador de grúa, f) En qué áreas los operadores de grúa necesitan más formación o una mejor oferta, g) Entre las habilidades emergentes, cuáles son las más relevantes.

La reunión continuó con la presentación de SQLearn sobre el IO2 (Resultado Intelectual 2): Desarrollo de la aplicación de Realidad Virtual CRANE 4.0 y los próximos pasos a seguir por el consorcio. Los socios acordaron crear un escenario específico para cada módulo y en el marco de esta preparación SQLearn va a preparar una plantilla para dichos escenarios y ayudará a los socios a completarla con el material necesario.

El primer día de la reunión terminó con la estrategia de difu-

sión del proyecto revisada por SIAV, el líder de la estrategia de disseminación. SIAV presentó todas las actividades realizadas hasta el momento, y las próximas medidas previstas por todos los socios a fin de mantener a las partes interesadas del proyecto CRANE informadas de sus acciones y sus progresos.

En el segundo día de la reunión, SGS explicó la estrategia para la gestión financiera del proyecto. Tras la presentación del plan de evaluación del proyecto, el consorcio revisó y resumió sus próximas acciones.

Se prevé que la tercera reunión transnacional, se celebre en Bucarest en febrero de 2021. Hasta entonces les mantendremos informados de todos los avances del proyecto CRANE 4.0 a través de la página web del proyecto www.erasmuscrane40.com o bien a través de nuestras redes sociales en Twitter y LinkedIn.



¿CUÁL ES EL SIGUIENTE PASO?

El siguiente paso para los socios de Crane 4.0 es el desarrollo de la herramienta educativa de Realidad Virtual de acuerdo con el IO2 (Resultado Intelectual 2): Desarrollo de la aplicación de Realidad Virtual CRANE 4.0 del proyecto. Como resultado de los cuestionarios y las entrevistas, ya realizadas por los socios del proyecto a expertos de la industria de la construcción, los módulos educativos que se desarrollarán en el marco del proyecto están casi terminados. Cada socio se encargará de elaborar un módulo, o parte de los módulos, según el análisis de trabajo realizado y los

conocimientos técnicos de cada socio. SQLearn, el experto tecnológico del consorcio, asistirá a los socios del proyecto durante el desarrollo de cada módulo ofreciendo consultoría y orientación sobre el contexto y los elementos necesarios para transformar los módulos en escenarios de Realidad Virtual. En este contexto, el asociado ha preparado una plantilla que los socios deberán rellenar con la información necesaria. El desarrollo de la aplicación de Realidad Virtual es uno de los principales resultados del proyecto CRANE 4.0. La aplicación estará dirigida a los centros de formación



privados y públicos, las empresas de construcción, los contratistas y sus organizaciones profesionales, los sindicatos de trabajadores de la construcción y otras organizaciones (cámaras de industria, comercio y artesanía, proveedores de educación y formación, etc.). La aplicación de RV será una herramienta innovadora para estos beneficiarios que normalmente no disponen de este tipo de apoyo de formación. Así pues, la aplicación de realidad virtual permite instalar un mecanismo de formación atractivo y con visión de futuro que hará que la experiencia de enseñanza y aprendizaje sea divertida a la vez que atractiva, y al mismo tiempo optimizará los costes de formación (tanto en términos de personal como de equipo) para las entidades interesadas que deseen adoptar la herramienta.

Una vez finalizado el proyecto, la herramienta educativa que se desarrolle podrá ser descargada por cualquier entidad interesada de la industria de la construcción a través de la página web del proyecto:

WWW.ERASMUSCRANE40.COM



www.erasmuscrane40.com



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



iboxcreate.es
nalese@iboxcreate.es



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



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



CONFINDUSTRIA
Veneto SIAV S.P.A.

www.siav.net
area.progetti@siav.net



www.sqlearn.com
egerasimo@sqlearn.gr



Erasmus Crane 4.0



@erasmuscrane40