



ABOUT XR4CRAFTS

Le projet européen « XR4CRAFTS - Extended Reality (XR) for crafts (manship) » développe des contenus et des concepts personnalisés pour l'utilisation de la réalité augmentée, de la réalité virtuelle et de l'haptique VR dans la formation pratique des maçons, charpentiers, peintres et vernisseurs et parqueteurs.



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

CETEM



SCP
School of
Certified
Professionals



Peux-tu le sentir ?

A FAMOUS QUOTE SAYS: "ANY NEW TECHNOLOGY IS INDISTINGUISHABLE FROM MAGIC"

C'est encore plus magique si l'on peut l'utiliser facilement et résoudre les problèmes du monde réel d'aujourd'hui. C'est l'approche de « Extended Reality for Craftsmanship » (XR4CRAFTS) pour mettre la main sur les derniers développements technologiques afin de résoudre les problèmes pédagogiques actuels de l'artisanat.

Le partenariat étroit et fructueux entre les formateurs des métiers de la maçonnerie, de la menuiserie, de la pose de parquet et de la peinture ainsi que les programmeurs de logiciels a permis de mettre au point des cas d'utilisation sur mesure pour la formation des apprentis. Les technologies pédagogiques choisies sont : la réalité augmentée (AR), la réalité virtuelle (VR) et, pour la première fois dans la formation artisanale de l'UE, l'haptique VR.

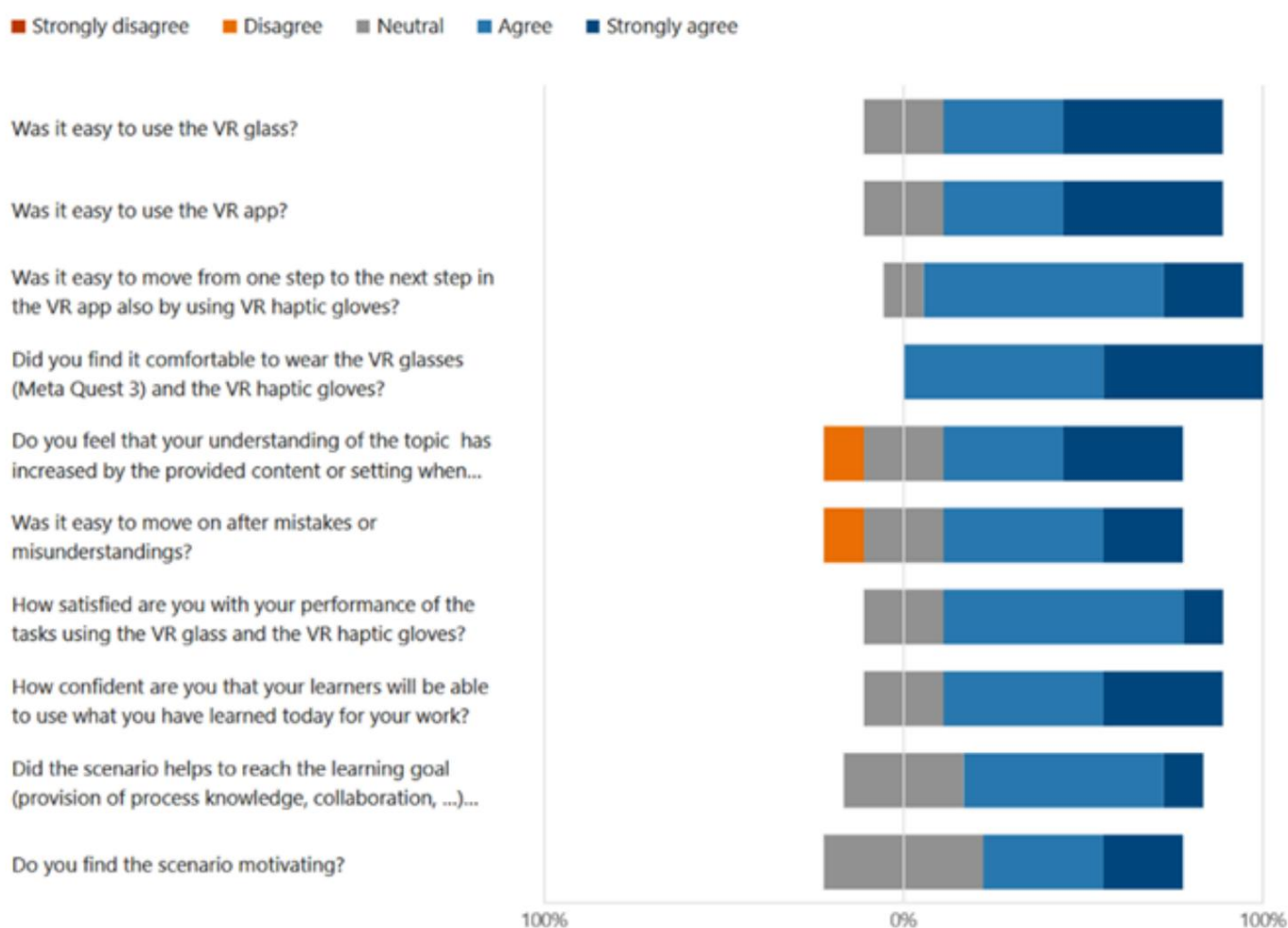
Cela permet de se concentrer sur des tâches ou des procédures coûteuses ou dangereuses. Le retour d'information est fourni par voie audiovisuelle et haptique. Les utilisateurs portent un gant haptique, qui ressemble à un gant de sécurité ordinaire et qui permet de ressentir la réalité virtuelle.

Ci-dessous l'état actuel des cas d'utilisation. Qu'en pensez-vous ? Faites-le nous savoir dans les commentaires sur YouTube.



EXPERTS SUR LE TERRAIN

Du 22 au 24 avril 2024, des experts en formation issus des métiers de la maçonnerie, de la menuiserie, de la pose de parquet et de la peinture ont testé en profondeur la programmation développée et ont donné leur avis sur les éventuelles intégrations dans la formation pratique existante. Le point culminant a été le test de la défonceuse en menuiserie.



Les retours reçus pour les quatre scénarios seront intégrés dans la version finale de la programmation VR et haptique VR. Restez à l'écoute.





04.-05.07.2024

INVITATION

Les 04 et 05 juillet 2024, la conférence finale aura lieu à Bordeaux à ... (rue). Vous pourrez y découvrir en direct les versions finales des programmes AR, VR et VR haptiques pour la maçonnerie, la menuiserie, la pose de parquet et la peinture. Nous vous présenterons également d'autres informations sur l'utilisation correcte lors de la formation et vous donnerons des informations sur notre apprentissage pour que la XR fonctionne dans votre organisation. Ne le manquez pas.



À PROPOS DE NOUS

XR4CRAFTS développe, teste, évalue et transfère des scénarios d'enseignement et d'apprentissage enrichis de médias numériques. Les formateurs et les enseignants des écoles professionnelles reçoivent une formation pédagogique et méthodologique sur l'utilisation de la réalité augmentée (AR), de la réalité virtuelle (VR) et de l'haptique VR dans la formation pratique. Le projet de deux ans (du 22/10 au 24/09) se concentre sur les professions suivantes : maçons, charpentiers, peintres et vernisseurs et parqueteurs.

Si vous souhaitez être tenus au courant de l'avancement du projet et de ses résultats finaux, nous vous invitons à manifester votre intérêt. Des détails complets seront dévoilés et partagés lors de la conférence de clôture en 2024.

Pour plus d'informations sur le projet, veuillez visiter notre site Web où vous trouverez des détails plus complets.

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

