



## 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

# CE TEM



**SCP**  
School of  
Certified  
Professionals



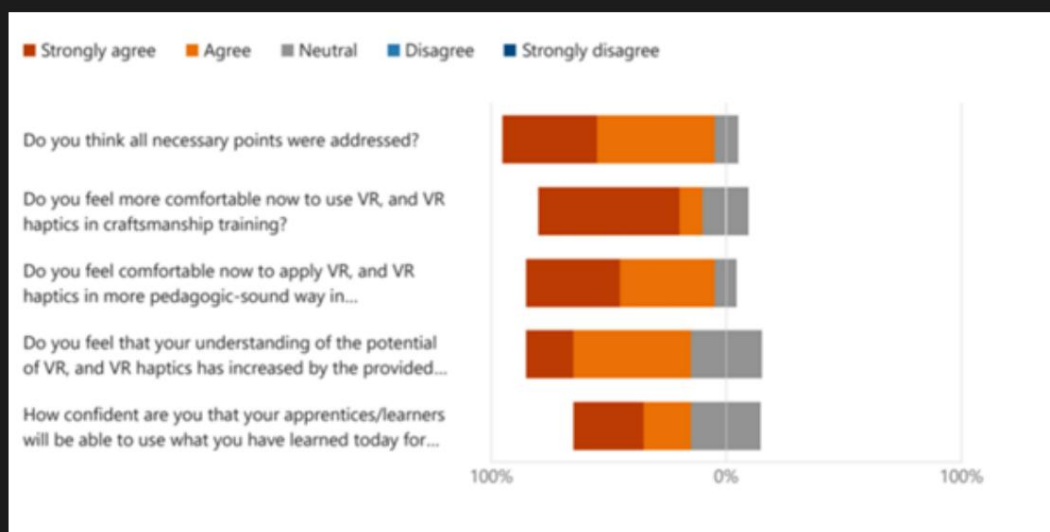
## ÉXITO EN TODOS LOS AMBITOS

El 5 de julio de 2024 tuvo lugar en Burdeos la conferencia final. Durante el evento, 30 representantes de empresas de formación probaron a fondo los escenarios de realidad virtual (RV) y realidad virtual háptica para trabajos de albañilería, carpintería, pintura y colocación de parquet.



Los escenarios probados incluyeron: colocar una pared de ladrillos (VR y VR haptics), colocar un parquet (VR y VR haptics), usar una fresadora para lijar una superficie de madera (VR y VR haptics) y usar un airless para recubrir una pared (VR y VR haptics, solución sin código de realidad aumentada "Guías").

La respuesta obtenida fue abrumadoramente positiva. Los usuarios apreciaron la facilidad de uso del hardware VR y VR Haptics, y que los escenarios desarrollados les permitieron mejorar la comprensión antes de llevarlo a cabo en la realidad. Esto lo representa de manera ejemplar el gráfico a continuación, que es el resultado de 10 comentarios obtenidos por profesionales del sector para el escenario de carpintería.



## ¿QUÉ SIGUE?

En las próximas semanas, los resultados de XR4CRAFTS estarán disponibles en <https://www.sbg-dresden.de/aktuelles/projekte/xr4crafts>. Esto incluye las pautas pedagógicas, los videos de aprendizaje y, especialmente, la guía de mejores prácticas.

Si aún no te has suscrito a nuestra newsletter puedes hacerlo aquí.



## SOBRE NOSOTROS

XR4CRAFTS desarrolla, prueba, evalúa y transfiere escenarios de enseñanza y aprendizaje enriquecidos con medios digitales. Los formadores y profesores de escuelas profesionales reciben formación pedagógica y metodológica en el uso de la realidad aumentada (RA), la realidad virtual (RV) y la háptica de la RV en la formación práctica. El proyecto, de dos años de duración (del 22 de octubre al 24 de septiembre), se centra en las siguientes profesiones: albañiles, carpinteros, pintores y barnizadores y colocadores de parquet.

Si desea actualizaciones sobre los avances del proyecto y sus resultados finales, le invitamos a manifestar su interés. Se darán a conocer y compartirán detalles completos 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.



Co-funded by  
the European Union

