



Nuevo enfoque de aprendizaje para los principios ERGOnomicos para diseñadores que trabajan en los sectores de tapicería y descanso mediante el uso de Realidad Virtual - ERGOSIGN

ERGOSIGN - Newsletter N. 8

Septiembre de 2017

Esta publicación lo mantendrá actualizado con los últimos desarrollos en el consorcio y el nivel de la Unión Europea, al tiempo que informa sobre las próximas actividades de nuestro proyecto.

¡Disfruta leyendo!

ERGOSIGN resultados-desarrollo de herramientas de realidad virtual y plataforma de e-Learning

Desde noviembre del año pasado, los socios del proyecto han comenzado a trabajar para preparar la herramienta de realidad virtual que acompaña y complementa la plataforma de aprendizaje electrónico del curso ERGOSIGN. La herramienta de realidad virtual es compatible con el aprendizaje interactivo a través de 14 ejemplos de modelos 3D, que son simulaciones de productos e individuos reales de muebles. La herramienta virtual está disponible en 5 idiomas: inglés, polaco, rumano, esloveno y español. Este instrumento que ayudará al estudio de los alumnos fue creado / prototipo por el socio

español - CETEM, basado en las mejores prácticas en uso en Internet y los diversos requisitos de usuarios específicos recopilados por todos los socios que trabajan en el consorcio ERGOSIGN. Desde julio de este año, los socios del proyecto han comenzado a trabajar para preparar la plataforma de aprendizaje electrónico, en la que se integra todo el contenido del curso. Debido a limitaciones técnicas, los módulos del contenido de aprendizaje se han dividido aún más en capítulos electrónicos totalmente equipados con herramientas de evaluación interactivas que mantendrán al usuario involucrado y harán que el proceso de aprendizaje sea entretenido. La plataforma de e-learning está disponible en 5 idiomas y ofrece 21 módulos electrónicos con una gran variedad de cuestionarios para apoyar su tiempo de estudio.

Qué es la herramienta de realidad virtual?

El instrumento no es una repetición del contenido del curso, sino que actúa como una herramienta de refuerzo para admitir la retención de información. El instrumento contiene datos antropométricos actualizados y las dimensiones recomendadas de ejemplos de muebles para que los estudiantes los usen en sus diseños como práctica para la teoría del curso.

Curiosidad: *combinado con el bajo nivel de actividad física que se observa en la actualidad, el aumento del tiempo sentado puede provocar el deterioro de varios sistemas corporales y aumenta el riesgo de diversas enfermedades y lesiones.*



Sector de muebles en la Unión Europea

La industria del mueble es un sector intensivo en mano de obra y dinámico, dominado por las pequeñas y medianas empresas (PYME) y las microempresas. Los fabricantes de muebles de la UE tienen una buena reputación en todo el mundo gracias a su capacidad creativa para nuevos diseños y capacidad de respuesta a nuevas demandas. La industria es capaz de combinar las nuevas tecnologías y la innovación con el patrimonio cultural y el estilo, y proporciona puestos de trabajo para los trabajadores altamente calificados.

Visite nuestro sitio web en: www.ergosignproject.eu, para ser el primero en conocer las noticias

Renuncia:

"El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él".

Proyecto cofinanciado por



Erasmus+