

Numer projektu	2024-1-PL01-KA220-HED-000245347
----------------	---------------------------------

Tytuł projektu	Innovative Integration of Virtual Reality in Chemical Engineering Education
Akronim projektu	VRChem
Strona internetowa projektu, strona w mediach społecznościowych	Strona www projektu: https://vrchem.pk.edu.pl/ Facebook: https://www.facebook.com/profile.php?id=61566319922475 LinkedIn: https://www.linkedin.com/company/vrchem/ Hashtag: #VRChem
Nazwa instytucji koordynującej:	Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki
Partnerzy	POLITECHNIKA LODZKA (Polska) UNIVERSIDADE DE AVEIRO (Portugalia) POLITECNICO DI MILANO (Włochy) UNIVERSIDAD DE CADIZ (Hiszpania)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	400 000 euro

kluczowy priorytet	[sektorowy] Stymulowanie innowacyjnych praktyk w zakresie uczenia się i kształcenia
--------------------	---

Co jest głównym celem projektu?
Celem projektu jest utworzenie nowoczesnych materiałów edukacyjnych obejmujący metodologię i materiały szkoleniowe oraz treści przedmiotowych do nauczania zagadnień związanych z inżynierią chemiczną w środowisku wirtualnej rzeczywistości, a także przeprowadzenie specjalistycznych szkoleń w tym zakresie z nauczycielami akademickimi, pracownikami technicznymi i studentami.
Jakim grupom odbiorców realizacja projektu przyniesie największe korzyści i dlaczego?
Realizacja projektu przyniesie największe korzyści dla wykładowców, pracowników naukowych i technicznych uczelni, którzy wcześniej nie mieli doświadczeń w pracy w środowisku wirtualnej rzeczywistości (VR). Wypracowane materiały będą dla nich profesjonalną bazą do zapoznania się z tą technologią. Równocześnie studenci dzięki dedykowanej platformie VR będą w sposób nowoczesny nauczani inżynierii chemicznej, czyli dyscypliny naukowej, która odpowiada na potrzeby przemysłu, wspiera energooszczędne technologie, a także ma wpływ na ochronę środowiska naturalnego. Technologie VR, które są wysoce immersyjne, interaktywne oraz mocno sensoryczne stanowią bardzo dobry sposób do

prezentowania trójwymiarowych obiektów i konceptów, które można skutecznie stosować w nauczaniu studentów – przyszłych inżynierów.

Jakie są najważniejsze rezultaty i osiągnięcia projektu?

Opracowanie ram kursów VR, metodologii i materiałów szkoleniowych dla nauczycieli akademickich i studentów.

Stworzenie platformy VR odpowiedniej do rozwoju kompetencji zawodowych studentów w dziedzinie inżynierii i technologii chemicznej.

Zwiększenie wiedzy na temat technologii VR i rozwój umiejętności VR wśród studentów uczelni partnerskich.