

PROYECTO de INNOVACIÓN

Reparación de baterías de vehículos eléctricos en entornos interactivos. AINN23/00019



▣ Breve descripción de la actuación

Este Proyecto va a desarrollar una aplicación de simulación de realidad virtual de una práctica sobre vehículos eléctricos, donde se puedan realizar las operaciones de puesta fuera de tensión del vehículo, diagnóstico de la batería, sustitución de elementos dañados e intervenciones finales para dejar el vehículo plenamente operativo.

▣ Líneas temáticas

1. Innovación tecnológica, medioambiental, de procesos de producción o de prestación de servicios. Transferencia de conocimiento entre empresas o entidades y centros de formación profesional, mediante el intercambio de experiencias innovadoras o de I+D+i, a nivel nacional, autonómico o local.
2. Desarrollo de competencias profesionales vinculadas a la digitalización, tales como las relacionadas con la **industria 4.0.** o el desarrollo de redes de comunicación **5G**, y la economía circular, entre otras.
3. Promoción del equilibrio de género en el acceso de la mujer a los perfiles de formación profesional relacionados directa o indirectamente con las titulaciones de formación profesional **STEAM** y a su inserción profesional.
4. Creación de estructuras para la promoción de la competencia emprendedora, vinculada a centros de formación profesional (viveros, incubadoras de empresas, etc.), que estimulen la competencia emprendedora, y que faciliten la transición al mercado laboral desde el entorno formativo, aportando el marco, las normas, el soporte y el acompañamiento necesario.
5. Diseño y testeo de retos o proyectos de formación, que permitan la innovación metodológica hacia el aprendizaje basado en retos, con atención especial a la incorporación de competencias transversales, incluyendo diseño-tipo de adaptaciones técnicas y estructurales de espacios formativos a nuevas metodologías.
6. Desarrollo de ecosistemas de innovación estables entre los principales agentes de cada sector profesional estrechando y garantizando la colaboración, la excelencia del talento de sus profesionales y la transferencia del conocimiento entre centros de formación profesional, empresas y/o entidades especialistas en innovación de este.

CONVOCATORIA de FORMACIÓN Nº 3

Virtualización del proyecto para el profesorado

Impartido por VRFP

PROYECTOS DE INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN APLICADAS Y TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL EN EL AÑO 2023, EN EL MARCO DEL PLAN DE RECUPERACIÓN, TRANSFORMACIÓN Y RESILIENCIA - FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA – NEXTGENERATIONEU.

Lugar: [CIFP Juan de Herrera](#). (Valladolid).



Fecha: miércoles 2 de abril de 2025.

[Seguimiento Proyecto web Cifp Juan de Herrera](#)



❑ Relación de asistentes

- Por la entidad [VRFP](#): Carlos Arribas Álvarez
- Empresa colaboradora: [CESVIMAP](#).
- Por los **centros educativos**:

Emiliano Alberto Belda Amores	I.E.S. Jorge Manrique
Francisco Javier Jabalera García	I.E.S. Jorge Manrique
Rubén Martínez Parra	I.E.S. Jorge Manrique
Francisco García Alonso	C.I.F.P. Río Tormes
Jesús Vázquez Herrero	C.I.F.P. Río Tormes
Iván Navarrés González	I.E.S. Luis Vives
Javier Nieto Bautista	I.E.S. Luis Vives
Yolanda Alonso Majado	I.E.S. Luis Vives
Miguel Ángel Mato San José	C.I.F.P. Juan de Herrera
Beatriz Jiménez Alonso	C.I.F.P. Juan de Herrera

“Ayudas destinadas a la realización de proyectos de innovación e investigación aplicadas y transferencia del conocimiento en la Formación Profesional en el año 2023, en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia - Financiado por la Unión Europea - NextGenerationEU”.

PROGRAMA de FORMACIÓN

SIMULADOR REALIDAD VIRTUAL SOBRE COCHE ELÉCTRICO

Día 02/04/2025 de 9:30 a 14:30
C.I.F.P. Juan de Herrera (Valladolid)



1. Visita de las instalaciones y equipos del centro.
2. Presentación de la capacitación y los puntos a tratar.
3. Uso de la VR:
 - Manejo básico de la interfaz y posibilidades.
 - Habilitar “compartir pantalla” en el dispositivo para proyectar la imagen en tiempo real.
 - Creación del espacio seguro.
 - Interacción con el entorno y el simulador.
4. Sesión práctica con los docentes:
 - Realización del sistema guardián.
 - Tutorial de manejo en SAVI.
5. Presentación del simulador de vehículo eléctrico:
 - Objetivos del simulador.
 - Explicación tipo de actividades:
 - Formación.
 - Evaluación.
 - Explicación y muestra de actividades específicas:
 - Desconexión de sistemas de distintos modelos.
 - Bajada de batería.
 - Electrocuación.
6. Puesta en común de dudas y preguntas que surjan a lo largo de la sesión.
7. Recopilación y resumen de lo aprendido.

Puntos a tener en cuenta a la hora de realizar la formación:

- Tener las gafas de VR cargadas completamente al comienzo de la actividad.
- Disponer de enchufes y cargadores suficientes para las gafas por si fuera necesario cargarlas en la sesión de formación.
- Tener los mandos con carga/pila para ejecutar llevar a cabo la actividad sin interrupciones.
- Contar con un espacio de dimensiones adecuadas para trazar una zona de juego segura sin obstáculos.
- Tener el simulador activado en la plataforma de SAVI con el usuario correcto introducido para poder acceder a la misma.
- Conexión estable a internet para una transmisión fluida de la imagen del simulador.