

REFITTING MACHINE

Expert Arduino pentru recuperarea utilajelor învechite

Setul de instrumente

Oferă cunoștințe și abilități de înaltă calitate necesare modernizării utilajelor existente, pentru a le face „inteligente” și mai adaptate cerințelor actuale ale industriei prelucrătoare.

Instrument TIC

Instrument pentru evaluarea competențelor, cunoștințelor și abilităților de bază ale educatorilor, identificarea nevoilor grupurilor țintă pentru a le oferi abilități utile, astfel încât să poată accesa piața muncii.

Platforma e-Learning

O platformă educațională digitală deschisă pentru furnizarea materialului de instruire dezvoltat pe tot parcursul proiectului.



STADIUL PRODUSELOR INTELECTUALE

Versiunea în limba engleză a produsului intelectual 1 „Expert Program Toolkit” a fost finalizată și este în curs de traducere în limbile partenerilor (spaniolă, italiană, română și greacă).

Produsul intelectual 2 al proiectului, „Instrument TIC pentru evaluarea competențelor”, progresează constant. Au fost organizate focus grupuri în fiecare dintre cele cinci țări partenere pentru a colecta idei și feedback de la grupurile țintă. În cadrul acestui proces a fost realizată o listă de 80 de „Afirmații de Competență”, esențiale pentru crearea instrumentului. Partenerii au convenit asupra principalelor cerințe tehnice și asupra conținutului instrumentului și, în curând, vor revizui și ajusta o primă versiune. În cele din urmă, instrumentul TIC va fi testat pilot, evaluat, perfecționat și livrat, în limba engleză și în limbile partenerilor. Un ghid al utilizatorului va fi, de asemenea, dezvoltat sub formă de videoclipuri, pentru a fi mai interactiv.

„Platforma e-Learning gamificată”, care va servi drept platformă digitală de educație deschisă pentru furnizarea materialului de formare dezvoltat pe parcursul proiectului, este, de asemenea, în curs de realizare. Designul și mediul de joc au fost dezvoltate și agreeate de către parteneri. În plus, partenerii au decis asupra liniilor ghid privind dezvoltarea platformei și asupra modelului care va fi utilizat pentru crearea scenariilor de joc. Primele scenarii sunt finalizate, iar celelalte vor urma în curând.

PARTENERI PROIECT

petit pas



RESEARCH | CREATION | DEVELOPMENT



Dramblys



**ACCESAȚI NOUL NOSTRU
WEBSITE:**

<https://refittingmachine.eu>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Disclaimer: Informațiile și opiniile prezentate pe acest site web sunt cele ale autorilor și nu reflectă neapărat opinia oficială a Uniunii Europene. Nici instituțiile și organismele Uniunii Europene și nici o persoană care acționează în numele lor nu pot fi responsabile pentru utilizarea care poate fi făcută din informațiile conținute de acestea.

CE ESTE OPEN SOURCE HARDWARE ?

Hardware-ul open-source (OSHW) sunt obiecte fizice ale căror specificații de proiectare sunt licențiate în așa fel încât proiectul sau obiectele bazate pe acel proiect pot fi studiate, modificate, produse, distribuite și vândute de către oricine.

OSHW poate fi hardware electronic (computere, electronice, telefoane mobile etc.), hardware mecanic (piese, componente, sisteme) sau hardware mecatronic (imprimante 3D, laser cutter-e, mașini, biciclete, echipamente medicale etc.).

Fenomenul hardware open-source a devenit foarte vizibil după izbucnirea COVID-19 când numeroase OSHW au fost prezente în media, de la viziere imprimante 3D, piese de schimb sau deschizători de ușă hands-free, până la



Ventilator open-source ApolloBVM. Sursa imaginii: <http://oedk.rice.edu/ApolloBVM-DIY>

BLOG REFITTING MACHINE

Partenerii proiectului „Refitting Machine” postează în mod regulat articole interesante pe blogul proiectului. Aici puteți afla despre diverse subiecte relevante pentru acest proiect, cum ar fi Arduino, modernizarea echipamentelor, tehnologii open-source și aplicarea acestora în timpul pandemiei COVID-19 și multe altele.

Pentru a citi articolele deja disponibile și pentru a fi primul care află când sunt publicate articole noi, asigurați-vă că urmăriți blogul nostru pe <https://refittingmachine.eu/blog/>.

