

REFITTING MACHINE

Experto en Arduino para la recuperación de máquinas obsoletas

The Toolkit

Proporcionar los conocimientos y capacidades necesarios para modernizar la maquinaria obsoleta existente a fin de hacerla "inteligente" y más adaptada a los requisitos actuales de la industria manufacturera.

Herramienta TIC

Una herramienta para evaluar las competencias de los formadores, identificar las necesidades del objetivo específico a fin de proporcionarles los conocimientos necesarios para acceder al mercado laboral.

Plataforma eLearning

Una plataforma formativa digital donde acceder al material formativo desarrollado durante el proyecto.

#refittingmachine
#arduino



AVANCES EN EL DESARROLLO DE LOS PRODUCTOS INTELLECTUALES

Hemos finalizado la versión en inglés del producto intelectual 1 "RM Toolkit" y en estos momentos estamos trabajando en la traducción a los idiomas de los socios del proyecto (Castellano, italiano, rumano y griego).

El desarrollo del producto intelectual 2 "Herramienta TIC para la evaluación de competencias" avanza adecuadamente. Con objeto de recoger ideas y comentarios de los beneficiarios clave. A partir de estos, hemos diseñado un listado de 80 indicadores para la evaluación de las competencias, que serán claves para la realización de esta herramienta de evaluación. Los socios se pusieron de acuerdo sobre los principales requisitos técnicos y el contenido de la herramienta. En los próximos meses, se realizará el teste de la herramienta, con objeto de redefinirla y finalizarla. El consorcio elaborará una guía del usuario para apoyar el uso de la misma.

También va por buen camino la "Plataforma de aprendizaje gamificada", una plataforma de formación abierta, donde se concentrarán todos los recursos de aprendizaje elaborados durante el proyecto. El diseño y el entorno del juego se ha desarrollado. Ya se han desarrollado los primeros escenarios. Seguimos trabajando en los siguientes, hasta finalizar la plataforma.

SOCIOS



Visita la web del proyecto:

<https://refittingmachine.eu>



La información y las opiniones expuestas en este sitio web pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y organismos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre pueden ser responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

¿QUÉ ES EL HARDWARE DE CÓDIGO ABIERTO?

El hardware de código abierto (OSHW) son objetos físicos cuyas especificaciones de diseño se licencian de tal manera que el diseño o los objetos basados en este puedan ser estudiados, modificados, fabricados, distribuidos y vendidos por cualquiera.

El OSHW puede ser hardware electrónico (ordenadores, teléfonos móviles, etc.), hardware mecánico (piezas, componentes, sistemas) o hardware mecatrónico (impresoras 3D, automóviles, bicicletas, equipos médicos, etc.).

Este fenómeno de código abierto se hizo muy visible después del brote de COVID-19 cuando numerosos OSHW se publicaron en los espacios más relevantes desde pantallas faciales impresas en 3D, o abridores de puertas automáticos hasta ventiladores de código abierto.



Open-source ApolloBVM ventilator. Image source: <http://oedk.rice.edu/ApolloBVM-DIY>

BLOG REFITTING MACHINE

Las entidades socias publican artículos interesantes en el blog del proyecto. Aquí podrás encontrar más información sobre temas como Arduino, la renovación de la maquinaria, el movimiento de código abierto, la tecnología y su aplicación durante la pandemia de COVID-19, y muchos más.

Para acceder a los artículos ya disponibles y ser los primeros en saber cuando se publique un nuevo artículo, asegúrate de seguir nuestro blog en <https://refittingmachine.eu/blog/>.

