

Stowarzyszenie Elektryków Polskich wnioskuje o finansowanie projektu badawczo-wdrożeniowego dla rozwoju naszej organizacji



Nasze Stowarzyszenie złożyło wniosek w konkursie „Szybka ścieżka” - innowacje cyfrowe - o dofinansowanie projektu do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. Konkurs wpisuje się w Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, oś priorytetowa: wsparcie prowadzenia prac badawczo-rozwojowych przez przedsiębiorstwa, działanie: projekty badawczo-rozwojowe przedsiębiorstw, poddziałanie: badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa.

Tytuł projektu: Platforma szkolenia pracowników branży elektrycznej, energetycznej oraz gazowniczej w oparciu o wirtualną rzeczywistość. Liderem projektu jest Stowarzyszenie Elektryków Polskich, a partnerami są Centrum Cyberbezpieczeństwa, Politechnika Śląska oraz firma VRTechnology Sp. z o.o.

Prezes SEP Sławomir Cieślik dziękuje kol. Radosławowi Gutowskiemu, członkowi Zarządu Głównego SEP, za zaangażowanie się w prace związane z wnioskiem i jego przygotowanie oraz skuteczne złożenie wniosku.

SEPVR to wirtualny ekosystem szkoleniowy oparty na immersyjnych szkoleniach w VR (Rzeczywistość wirtualna - ang. virtual reality, VR). Będzie to zupełnie nowy i innowacyjny produkt na rynku, będzie łączył zalety typowo rozrywkowych rozwiązań wykorzystujących technologię VR i headset VR oraz najpopularniejszych platform edukacyjnych takich jak Coursera, Udemy czy Edx. Narzędzia SEPVR współpracować będą goglami VR, jak również umożliwiać ich opcjonalne wykorzystanie za pośrednictwem desktopów oraz urządzeń mobilnych. W ramach platformy planuje się wykorzystać gamifikację czyli wykorzystanie elementów gier i technik projektowania gier w kontekście niezwiązanym z grami, mające na celu angażowanie ludzi, motywowanie do działania, pobudzanie do nauki i rozwiązywania problemów. Aby platforma nie zamieniła się w model czysto rozrywkowy, planowane jest wykorzystanie moderatorów, którzy będą strzec zasad

SEPVR. Trendy na rynku szkoleniowym skupiają się na budowaniu pozytywnych doświadczeń edukacyjnych wśród użytkowników takich platform - ciągle więc wymyślane są nowe rozwiązania, które mają jeszcze bardziej zaangażować uczestników. Teraz jednak żadna z dostępnych na rynku platform nie pozwala na zupełnie nowe i świeże spojrzenie na rynek szkoleń online. SEPVR umożliwi realizację szkoleń online w trybie całkowitego zanurzenia użytkownika w wirtualnym ekosystemie szkoleniowym. Planuje się również prace badawcze i rozwojowe m.in. w obszarze przeciwdziałania oszustwom, które niestety występują powszechnie w nauczaniu zdalnym. Wykorzystanie gogli VR nie tylko skutecznie skupia uwagę uczestnika szkolenia, ale również pozwala na monitorowanie jego zachowania i aktywne przeciwdziałanie ewentualnym próbom oszustwa, takim jak podmiana osoby, podpowiedzi wizualne/głosowe czy próba oszukania mechanizmów uwierzytelnienia. Planuje się stworzenie rozbudowanych narzędzi analitycznych, które umożliwią skuteczne zarządzanie tysiącami jednocześnie prowadzonych szkoleń.