

**AF-3.A18**

# Desarrollo de herramientas de producción de entornos formativos



## Objetivos

Desarrollar herramientas de producción de entornos formativos en el ámbito aeronáutico con tecnologías emergentes, que permitan reducir costes de la enseñanza y la tasa de fracaso escolar, en áreas como el vuelo, el control aéreo o en otras que pudieran emplearse.

## Producto Final

Desarrollo de herramientas de producción de entornos formativos en el ámbito aeronáutico con tecnologías emergentes. La herramienta estará compuesta por:

- Manual de Estilo.
- Recursos 3D.
- Recursos de Realidad Virtual.
- Recursos de realidad aumentada.
- Recursos de realidad.
- Recursos vídeo: Animaciones didácticas.
- Recursos vídeo: Presentaciones polimedia.
- Personal entrenado en el manejo de los recursos, aplicando el Manual de Estilo.

## Impacto

Se dispondrá de una herramienta, con personal para su manejo, que produzca contenidos formativos, a bajo coste, que reduzcan el coste de enseñanza derivado de empleo de recursos reales (horas de vuelo, simulador, vehículos) así como disminución del fracaso escolar.

## Relación con otras iniciativas

Este proyecto se encontraría en la iniciativa Enseñanza 4.0, actualmente en definición en la DEN, cuyos ejes centrales son:

- Introducción de nuevos “skills” en los currículos.
- Definición de un nuevo modelo de Enseñanza de Formación para las Escalas de Oficiales.
- Equipamiento de la ABA para impartir Enseñanzas de Formación en entorno PERAM
- Definición de un nuevo paradigma para la Enseñanza de Formación de la Escala de Tropa del Ejército del Aire.
- Desarrollo de un mecanismo de detección temprana de la aptitud para el vuelo de los aspirantes y alumnos de la Especialidad Fundamental VUELO y apoyar facultativamente el proceso de selección idóneo de alumnos para ejercer las distintas modalidades de la Fase Avanzada (especialmente la modalidad de Caza y Ataque).

Además, está relacionada con iniciativas desarrollándose en el Ala 23 y en GRUEMA, que pretenden utilizar tecnologías de bajo coste, para producir contenidos formativos o simuladores de carácter general, con el objetivo de reducir los costes y el fracaso escolar.

