



ABRIL 2021

## ¡MANTENTE A SALVO!

ESTE ES EL SEGUNDO BOLETÍN DE VR-ME. TODO EL MUNDO ESTÁ AFRONTANDO Y SE ESTÁ ADAPTANDO A LA PANDEMIA DE COVID-19, QUE HA CUMPLIDO UN AÑO. ESTA SITUACIÓN TAMBIÉN HA AFECTADO A LA EVOLUCIÓN DE ESTE PROYECTO. NO OBSTANTE, TAL VEZ MÁS LENTAMENTE DE LO PREVISTO, ESTAMOS AVANZANDO DE FORMA CONSTANTE PARA CONTRIBUIR A LA SEGURIDAD DE NUESTROS/AS PROFESIONALES/AS DE LA PESCA.

EN DICIEMBRE DE 2019, SEIS EXPERTOS PROVEEDORES DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL, ASÍ COMO REPRESENTANTES DEL SECTOR PESQUERO EUROPEO, INICIARON UN PROYECTO ERASMUS+ LLAMADO "REALIDAD VIRTUAL PARA EMERGENCIAS MARÍTIMAS", BAJO EL ACRÓNIMO "VR-ME". DURANTE 30 MESES, LOS SOCIOS DEL PROYECTO TRABAJAN EN EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE FORMACIÓN Y UNA SIMULACIÓN DE REALIDAD VIRTUAL PARA EMERGENCIAS MARÍTIMAS A BORDO DE UN BUQUE PESQUERO.

## REALIDAD VIRTUAL Y PROCEDIMIENTOS DE SEGURIDAD

**¡Manténgase a salvo!** Es una expresión que escuchamos o utilizamos a menudo en esta época de pandemia de coronavirus.

Para estar a salvo, nos preparamos para una situación; nos ponemos una mascarilla, mantenemos una distancia social y nos lavamos las manos, por nombrar las medidas más generales. A estas alturas, también estamos mejor informados sobre cómo y durante cuánto tiempo debemos

lavarnos las manos y cómo ponerse y quitarse la mascarilla facial con seguridad. Es posible que la primera vez que te pongas una mascarilla facial te sientas un poco torpe, que esté al revés o que la cojas por la parte delantera, justo por donde no deberías cogerla. Los usuarios/as de gafas también deben tener especial cuidado de que estas no se empañen, porque cuando el aire exhalado en la parte superior de la mascarilla facial pasa por detrás de las gafas, provoca un incómodo empañamiento. Imagínese que le ocurriera justo cuando quiera cruzar la calle con mucho tráfico. A estas alturas ya estamos acostumbrados y, aunque no sea divertido, sabemos mejor cómo proteger nuestra salud y seguridad. En definitiva, la seguridad se aprende tomando información y practicando.

Esto también se aplica a las actividades cotidianas de la industria pesquera. Aunque intentamos trabajar con seguridad, puede haber situaciones en las que la seguridad y la salud de los/las profesionales de la pesca estén en juego. Al trabajar en el mar, donde los servicios de emergencia no están disponibles en cuestión de minutos con una sola llamada de emergencia como en tierra, deben prepararse para esas situaciones reteniendo información y practicando los procedimientos de emergencia. Puede ser muy emocionante luchar contra un incendio por primera vez, o saltar desde una altura con un chaleco salvavidas puesto.

LA REALIDAD VIRTUAL PUEDE SER UN GRAN COMPLEMENTO PARA FAMILIARIZAR A LOS/AS PROFESIONALES DE LA PESCA CON LOS PROCEDIMIENTOS DE SEGURIDAD EN UN ENTORNO SEGURO. UN BUEN COMPLEMENTO A LOS EJERCICIOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS.

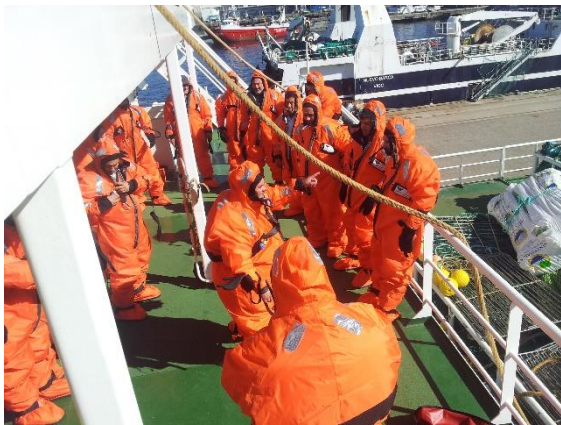
El proyecto VRME tiene como objetivo desarrollar escenarios de realidad virtual para emergencias marítimas en la pesca con el fin de familiarizar a los/as profesionales del sector de la pesca con algunos de los procedimientos de emergencia a seguir y contribuir así a mejorar su seguridad.

## TRANSFERENCIA DE GUIONES A LA REALIDAD VIRTUAL

Hasta el momento, hemos creado guiones que representan la información básica y elemental para abordar una situación de emergencia marítima con

las máximas garantías para que tengan un desenlace seguro. Esto nos acercará a la creación de un escenario de realidad virtual, que requiere elementos, información y acciones indicadas para cada uno de los miembros de la tripulación a bordo.

Tomando el ejemplo del abandono del barco, esto conlleva acciones como la llamada de emergencia, la recogida de la radiobaliza, la forma de ponerse el chaleco salvavidas y el traje de inmersión, el acceso a la balsa salvavidas, el punto de encuentro, etc., para lo que cada tripulante debe saber instintivamente qué hacer, cómo y cuándo.



La herramienta de formación será capaz de ofrecer un entorno virtual en el que el usuario se desplace en un buque pesquero y tenga que enfrentarse a varios escenarios de emergencia, contribuyendo así a la necesaria familiarización del manejo de las emergencias marítimas.

Actualmente estamos calculando cuántos escenarios de emergencia de alto nivel pueden desarrollarse en realidad virtual. Para cada escenario seleccionado habrá un tripulante que, en función de su rol, deberá realizar algunas acciones para poder completar la formación.

### ¿QUÉ ES LO SIGUIENTE?

La fase de Desarrollo ya ha comenzado con los elementos 3D y el desarrollo del entorno básico.

Una vez terminada la primera fase del desarrollo, los socios probarán los escenarios para aportar sus comentarios con el fin de mejorarlos. Las simulaciones también se mejorarán mediante varias pruebas en diferentes países de los socios del proyecto en la UE con los futuros usuarios del curso

de formación. Las simulaciones se complementarán con un manual para el manejo adecuado del software, un programa de formación y, con todos los contenidos desarrollados en los diferentes idiomas de los países socios del proyecto, que son; inglés, español, francés, holandés y griego.

### MANTENTE AL DÍA

Si estás interesado en seguir el proyecto VR-ME, puedes mantenerte informado a través de sus plataformas:

Puedes suscribirte al boletín de noticias en <https://vr-me.eu/newsletter/>.

O ponte en contacto con nosotros directamente a través de <https://vr-me.eu/contact/> o +33 297350430.

También puedes seguir el proyecto en las redes sociales a través de [LinkedIn](#) y/o Twitter ([@VRME\\_EU](#)).

¡Gracias!