

JULIO 2022

## NOS DESPEDIMOS, POR AHORA

DESDE DICIEMBRE DE 2019, EL CONSORCIO DE ESTE PROYECTO SE HA VOLCADO EN DESARROLLAR LA PRIMERA HERRAMIENTA DE FORMACIÓN EXISTENTE PARA EL SECTOR PESQUERO, MÁS ALLÁ DE LAS GUÍAS Y LOS MANUALES, PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE SOBRE LOS PROCEDIMIENTOS DE ACTUACIÓN ANTE SITUACIONES DE EMERGENCIA. ESTE PROYECTO ES UN PRIMER PASO PARA CERRAR ESTA BRECHA DE FORMACIÓN. NO DEJES DE SEGUIRLES LA PISTA, YA QUE LOS SOCIOS ESTÁN DISPUESTOS A CONTINUAR TRABAJANDO EN ESTE ÁMBITO.



SEIS EXPERTOS PROVEEDORES DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL, ASÍ COMO REPRESENTANTES DE LA INDUSTRIA PESQUERA EUROPEA, PUSIERON EN MARCHA, EN DICIEMBRE DE 2019, EL PROYECTO ERASMUS+ LLAMADO "REALIDAD VIRTUAL PARA EMERGENCIAS MARÍTIMAS", CON EL ACRÓNIMO "VR-ME". DURANTE 30

MESES LOS SOCIOS DEL PROYECTO VAN A TRABAJAR EN EL DESARROLLO DE UN PROGRAMA DE FORMACIÓN Y UN SIMULADOR DE REALIDAD VIRTUAL PARA EMERGENCIAS MARÍTIMAS A BORDO DE UN BUQUE PESQUERO.

## LA NECESIDAD DE MEJORAR LA SEGURIDAD EN EL MAR

**La seguridad en el mar en el sector pesquero rara vez atrae los titulares de los medios de comunicación.** Pero cuando lo hace, es más a menudo por los accidentes y las muertes, que por su fiabilidad y eficacia. El hecho es que demasiados pescadores siguen sufriendo lesiones graves relacionadas con el trabajo o incluso la muerte. La UE y sus Estados miembros siguen estando a la zaga en lo que respecta a la aplicación y ratificación de los instrumentos legislativos acordados internacionalmente en materia de seguridad marítima en la pesca, especialmente si se comparan con instrumentos similares para el transporte marítimo.



**La seguridad en el mar es responsabilidad de todos.** Un alto índice de accidentes no hace más que ensombrecer la pesca e impedir que los/las jóvenes pescadores se incorporen al sector. Por eso, con el proyecto VR-ME los socios tienen como objetivo final preparar a los pescadores para afrontar mejor las situaciones de emergencia marítima a bordo, disminuir la tasa de accidentes y víctimas mortales, conseguir una armonización de los procedimientos de emergencia a bordo y aumentar los conocimientos informáticos de los profesionales de la pesca y la digitalización en el sector.

## PRUEBAS DEL CURSO DE FORMACIÓN

Las pruebas piloto del simulador de realidad virtual tuvieron lugar en Francia, España y los Países Bajos. En esos mismos países y en Grecia se organizaron jornadas informativas para recibir una evaluación externa que permitiera complementar y mejorar las simulaciones.

Por ejemplo, SQLearn lo hizo en junio en la feria Posidonia 2022 en Grecia. Los asistentes del sector pesquero se mostraron muy satisfechos con la demostración y afirmaron haber quedado sorprendidos por el desarrollo de la RV y su respuesta a la realidad. Resultó ser un evento de gran utilidad para los socios del proyecto ya que se recibieron comentarios positivos y se destacó la importancia de los escenarios de VR-ME y la facilidad de uso de la aplicación. A los asistentes se les entregó material promocional (folletos y regalos promocionales) sobre el proyecto.

Simultáneamente, en los Países Bajos se optó por realizar las pruebas y la jornada informativa con personas relativamente nuevas en el sector. La aplicación recibió también aquí una respuesta muy positiva. Los participantes se mostraron especialmente entusiasmados con el entorno virtual que contribuía a la sensación de aprender en un entorno realista. Los asistentes también indicaron que esta forma de aprender les entusiasmaba y les estimulaba a entrenar más componentes de procedimientos de. En resumen, la formación con simulador hizo que los participantes se sintieran mejor preparados para la formación básica de seguridad, la aplicación de los procedimientos de emergencia necesarios y las posibles situaciones de emergencia a bordo.

## CONFERENCIA DE DIFUSIÓN DEL CURSO DE FORMACIÓN VR-ME

Después de todas las fases de desarrollo, pruebas y opiniones, llegó el momento de presentar el simulador de formación VR-ME al gran público. En julio, el consorcio del proyecto celebró una conferencia de difusión en Bruselas, en el Parlamento Europeo, que fue copatrocinada por el Sr. Gabriel Mato, miembro de la Comisión de Pesca del Parlamento Europeo.

Se presentaron los objetivos y los resultados del proyecto y los asistentes tuvieron una sesión demostrativa de la herramienta de formación en entornos 3D, así como tiempo suficiente para probar la herramienta del simulador Oculus.

Podemos afirmar que el resultado del proyecto es excelente y que ahora puede examinar detenidamente la herramienta de formación VR-ME y que sea recogida por las autoridades competentes.

Le invitamos a descargar el software a través de nuestra página web. Allí encontrará también las directrices de instalación y el manual del simulador.

## CONTACTO

Website: [www.vr-me.eu](http://www.vr-me.eu)

LinkedIn: @VRME\_EU

Twitter: @VRME\_EU

Le agradecemos su interés y nos encantaría conocer sus experiencias de enseñanza y/o formación con el simulador de realidad virtual para emergencias marítimas.

Consortio del proyecto:

**Institut Maritime de Prévention (IMP)**, coordinador del proyecto, [website](#)

**SGS TECNOS**, una renombrada empresa de formación, con especial atención en la seguridad laboral, [website](#)

**SQLearn**, el desarrollador del software , [website](#)

**ARVI**, the fishing vessel owners' co-operative of the port of Vigo, [website](#)

**Europêche**, el principal representante de la industria pesquera en Europa, [website](#)

**PFA**, la asociación de arrastreros congeladores de pesca pelágica, [website](#)