









Parceiros:

-  Centro Ciência Viva de Bragança (Portugal)
-  Pixel Associazione (Itália)
-  Università degli Studi di Teramo (Itália)
-  VšĮ "eMundus" (Lituânia)
-  Lietuvos švietimo istorijos muziejus (Lituânia)
-  Instituto Politécnico de Bragança (Portugal)
-  Universidad de León (Espanha)
-  Fundación del Centro de Supercomputación de Castilla y León (Espanha)



Para mais informação, por favor contacte:



Ivone Fachada
Centro Ciência Viva de Bragança
Bragança , Portugal
e-mail: ifachada@braganca.cienciaviva.pt
Tel. +351 273 313 169



Ana Pereira
Instituto Politécnico de Bragança
Bragança, Portugal
e-mail: apereira@iipb.pt
Tel. +351 273 303 106

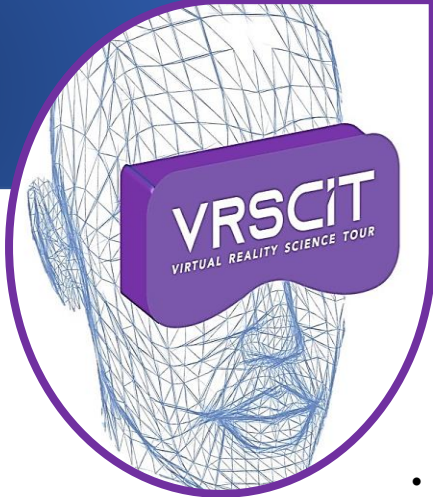


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Contexto

O Projeto VRSciT consiste na realização de uma visita virtual educativa a locais de interesse cultural, social e natural de cada país parceiro da União Europeia envolvido (Portugal, Espanha, Itália e Lituânia), que recorrendo à tecnologia de Realidade Virtual (RV), pretende proporcionar experiências verdadeiramente imersivas e interativas aos utilizadores, com vista à promoção da educação de adultos.



Atividades principais

- Partilhar revisão bibliográfica sobre a tecnologia de realidade virtual.
- Desenvolver um modulo interativo com uma experiência em realidade virtual - 'VRSciT SPOT'.
- Produção de um *Online Web Toolkit*.
- Partilhar boas práticas utilizando a tecnologia RV para a promoção do turismo educativo nos eventos de formação.
- Promover os resultados do projeto nos eventos multiplicadores.

Objetivos

O projeto VRSciT visa especificamente explorar novas abordagens em turismo educativo, como modelação 3D combinada com ambientes imersivos de RV a 360º para construir cenários virtuais inovadores e educativos de quatro países diferentes.

Resultados:

- Revisão bibliográfica: Impacto da aplicação de RV em instituições educativas e culturais.
- 'VRSciT SPOT' – uma experiência interativa em RV.
- *Online Web Toolkit* para uma utilização eficaz de aplicações RV.

Público Alvo

Este projeto é direcionado para a educação de adultos.

