









## Asociados:

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



Para más información, por favor póngase en contacto con:



**Francisco Jesús Rodríguez Sedano**  
Universidad de León  
León, España  
e-mail: francisco.sedano@unileon.es



**Alvaro Fanego**  
Fundación del Centro de Supercomputación de Castilla y León  
CAMPUS DE VEGAZANA S/N - 24071, León,  
España  
e-mail: alvaro.fanego@scayle.es



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

El proyecto VRSciT consiste en la realización de una visita educativa virtual a lugares de interés cultural, social y natural de cada uno de los socios implicados, de Portugal, España, Italia y Lituania, mediante el uso de técnicas de inmersión e interacción de Realidad Virtual (RV) para proporcionar a los usuarios una experiencia de aprendizaje única.



## Principales actividades

- Compartir una revisión bibliográfica sobre la tecnología de RV.
- Elaborar una experiencia de realidad virtual interactiva - 'VRSciT SPOT'.
- Elaborar un conjunto de herramientas web en línea.
- Compartir las mejores prácticas de uso de la tecnología de RV en el turismo educativo en los eventos de formación.
- Promover los resultados del proyecto en los eventos multiplicadores.

## Objetivos

El proyecto VRSciT tiene como objetivo específico explorar nuevos enfoques en el turismo educativo, como la modelización 3D combinada con entornos de RV inmersivos de 360º para construir escenas educativas virtuales innovadoras de cuatro países diferentes.

## Resultados

- Revisión de la literatura: RV aplicada en instituciones educativas y culturales y su impacto.
- El 'VRSciT SPOT' - una experiencia de RV interactiva.
- Conjunto de herramientas web en línea para la eficacia del uso de aplicaciones basadas en RV.

## Grupos objetivo

Este proyecto está dirigido a los estudiantes adultos.

