

<b>Numer projektu</b>	2021-1-PL01-KA220-HED-000032239
-----------------------	---------------------------------

<b>Tytuł projektu</b>	Immersive Design and New Digital Competences for the Rehabilitation and Valorization of the Built Heritage
<b>Akronim projektu</b>	ID4Ex
<b>Strona internetowa projektu</b>	<a href="https://id4ex.il.pw.edu.pl">https://id4ex.il.pw.edu.pl</a>
<b>Nazwa instytucji koordynującej:</b>	Politechnika Warszawska
<b>Partnerzy</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Centoform SRL (Włochy),</li><li>- AEEBC Limited (Irlandia),</li><li>- Universidade da Madeira (Portugalia),</li><li>- Ozyegin Universitesi (Turcja),</li><li>- Polskie Stowarzyszenie Menedżerów Budownictwa (Polska),</li><li>- More SRL (Włochy),</li><li>- Università degli Studi di Ferrara (Włochy).</li></ul>
<b>Czas trwania</b>	26 mies.
<b>Dofinansowanie z programu Erasmus+</b>	393 681 euro

## Streszczenie projektu

Projekt ID4Ex (Immersive Design for Excellence) ma na celu spełnienie priorytetów strategii Europa 2030 w zakresie zatrudnienia i edukacji poprzez wykorzystanie nowoczesnych technologii. Sektor budowlany stoi obecnie przed wielkimi wyzwaniami czwartej rewolucji przemysłowej. W tym kontekście cyfryzacja sektora stanowi ważny bodziec do stawienia czoła nie tylko wyzwaniom związanym ze skutecznością i wydajnością pracy, ale również z doskonaleniem umiejętności i edukacją. Immersyjne podejście do projektowania to innowacja, która może prowadzić do powstawania nowoczesnych, inkluzywnych produktów i usług angażujących wszystkie podmioty i interesariuszy danego procesu.

Głównym celem projektu jest wspieranie rozwoju umiejętności i kompetencji poprzez inkluzywne podejście do zagadnień związanych z dziedzictwem budowlanym. W tym celu wykorzystane mają być nowoczesne rozwiązania: kluczowe technologie wspomagające (ang. Key Enabling Technology, KET), wirtualna rzeczywistość (ang. Virtual Reality, VR), immersyjne

interaktywne doświadczenia (ang. Immersive Interactive Experience, IIE), czy zaawansowane modelowanie 3D.

Dodatkowo, projekt zakłada:

- uaktualnienie i unowocześnianie istniejących programów szkoleniowych dotyczących dziedzictwa budowlanego dzięki nowoczesnym technologiom immersyjnym,
- podniesienie efektywności nauczania i uczenia się poprzez zastosowanie angażujących metod inkluzywnych,
- zwiększenie synergii wykorzystania nowoczesnych technologii w zespołowym środowisku pracy, które jednocześnie zapewnia odpowiedni rozwój osobisty,
- zwiększenie współpracy między instytucjami edukacyjnymi i przedsiębiorstwami w UE w celu zwiększenia szans odbiorców projektu na zatrudnienie.

W ramach projektu powstaną między innymi:

- raport dotyczący najlepszych praktyk i zastosowań technologii VR do renowacji i waloryzacji budynków o wysokim znaczeniu dla dziedzictwa kulturowego i budowlanego,
- moduły szkoleniowe dotyczące immersyjnego projektowania,
- zestaw cyfrowych narzędzi szkoleniowych dotyczący immersyjnego projektowania.

Projekt adresowany jest przede wszystkim do studentów i uczelni wyższych, ale także do architektów, inżynierów, specjalistów w dziedzinie budownictwa oraz organizacji zajmujących się kształceniem.