

¡PREPARÉMONOS PARA EL SHOE 5.0!

Un ambicioso proyecto Erasmus+ acaba de empezar a preparar a empresas y técnicos del calzado para lo que será su fábrica del futuro. SHOE 5.0, como se denomina oficialmente, fue lanzado el 14 de diciembre de 2022 por los socios del proyecto' Capital Humano Edit Value (Portugal), European Footwear Confederation - CEC (Bélgica), Centro Tecnológico do Calçado de Portugal- CTCP (Portugal), Centro Tecnológico del Calzado de La Rioja (España), Politecnico Calzaturiero (Italia), Gheorghe Asachi Technical University of Iasi-TUIASI (Rumanía).

El proyecto Erasmus+ Shoe 5.0 sigue el concepto de Sociedad 5.0 e Industria 5.0. Sociedad 5.0 es un concepto propuesto por primera vez por el Gobierno japonés, que sitúa en el centro del desarrollo tecnológico a la sociedad en su conjunto, más que a la industria. Sitúa el bienestar del trabajador en el centro del proceso de producción y espera utilizar las nuevas tecnologías para proporcionar prosperidad más allá del empleo y el crecimiento, respetando al mismo tiempo los límites de producción del planeta. Por tanto, el proyecto pretende preparar a los trabajadores del calzado para la próxima fase de industrialización. El enfoque está centrado en las personas y sirve para la transición hacia una industria europea sostenible y competitiva.

Más concretamente, el proyecto Erasmus+ Shoe 5.0 tiene tres objetivos principales: en primer lugar, proporcionar conocimientos a los trabajadores para que puedan interconectar la aplicación de las nuevas tecnologías, aportar el máximo rendimiento a sus empresas y dar así un paso más hacia la sostenibilidad y la eficiencia, mejorando las experiencias humanas en el trabajo. A continuación, preparar al sector europeo del calzado para asumir el reto de la transición hacia una industria sostenible, centrada en el ser humano y resiliente, que trascienda los objetivos de eficiencia y productividad, en línea con el Pacto por las Capacidades del Sector Textil, de la Confección, del Cuero y del Calzado (TCLF) de la UE, aunando beneficios para la industria, los trabajadores y la sociedad. Por último, pretende desarrollar un plan de formación digital multinivel y personalizado. Esto irá acompañado de las herramientas correspondientes para Implementar y facilitar una transición ecológica y digital, haciendo de las fábricas de calzado un lugar donde las personas creativas y con talento puedan venir a trabajar y tener una experiencia humana y personalizada.

Las actividades del proyecto comenzarán con la elaboración de un informe con las principales conclusiones de una investigación documental y de campo relacionada con i5.0 aplicada al calzado. Esta parte se centrará en las necesidades de formación y la definición de los futuros perfiles que necesita la industria. La segunda fase se refiere al desarrollo de un kit de herramientas de formación con contenidos innovadores (realidad virtual y aumentada) y ejercicios prácticos centrados en las Competencias Digitales Clave para el sector del Calzado en la i5.0 con el apoyo de formadores manuales. Por último, el consorcio del proyecto pondrá a prueba y evaluará los resultados de la



experiencia de aprendizaje. Para concluir, la parte final del proyecto establecerá la base para la futura cooperación con partes externas y garantizará que los resultados del proyecto puedan ser reproducidos por otras industrias y mantenerse activos una vez finalizado el proyecto.

Los socios del proyecto Erasmus+ Shoe 5.0 están deseando preparar a la próxima generación de talentos para que las empresas puedan ser más competitivas gracias a una mano de obra cualificada capaz de aprovechar rápidamente las oportunidades de las últimas tecnologías. Si su empresa o centro de FP está interesado en participar en el proyecto Erasmus+ Shoe 5.0, puede ponerse en contacto con cualquiera de los socios para conocer las oportunidades de ser un actor activo. También puedes seguir el progreso del proyecto Erasmus+ Shoe 5.0 en [nuestra web](#).

El proyecto Shoe 5.0 está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea.

