

MANUAL DE USUARIO

VETINEN LabAIFP



XUNTA
DE GALICIA

CENTRO GALEGO DA INNOVACIÓN
DA FORMACIÓN PROFESIONAL
CENTRO EDUARDO BARREIROS

ÍNDICE

1.	Introdución a VETINEN LabAIFP	2
2.	Requisitos técnicos	3
3.	Acceso á plataforma	4
4.	Roles e permisos na plataforma	5
5.	Cursos	6
6.	Estudantes	6
7.	Xestión de escenas	10
8.	Creación e planificación de actividades.....	14
9.	Seguimento e avaliacións	18
10.	Aplicación conversacional – Versión PC.....	20
11.	Aplicación conversacional – Versión Meta Quest (Realidade Virtual)...	26
12.	Resolución de problemas frecuentes (FAQ)	28
13.	Contacto.....	30

1. Introducción a VETINEN LabAIFP

VETINEN LabAIFP é unha plataforma educativa baseada en intelixencia artificial conversacional deseñada para reforzar as competencias comunicativas en lingua inglesa do alumnado de Formación Profesional, mediante situacións reais de interacción profesional simuladas.

A plataforma forma parte do proxecto VETINEN – Vocational Training Innovative English e está orientada á creación de experiencias formativas prácticas que melloren a expresión oral e a comprensión auditiva en contextos profesionais. A ferramenta permite ao profesorado configurar escenarios comunicativos personalizados e realizar o seguimento do progreso do alumnado.

O sistema está composto por dúas partes:

- **Portal Web de Profesorado:** Interface de xestión onde o profesorado organiza materias, cursos, escenas e actividades, ademais de revisar as avaliacións do alumnado.
- **Aplicación Conversacional:** Programa con IA que o alumnado utiliza para realizar as actividades de conversación por voz, dispoñible en versión PC e Meta Quest (Realidade Virtual).

O presente manual proporciona unha guía clara e práctica para o uso profesional da plataforma, explicando todos os procesos necesarios para a súa implementación educativa: acceso, configuración de actividades, personalización de escenarios e avaliación automática.

2. Requisitos técnicos

Para garantir o correcto funcionamento da plataforma VETINEN LabAIFP, é necesario dispoñer dos seguintes requisitos técnicos mínimos:

Requisitos xerais

- **Conexión a Internet**
 - Requisito mínimo: 10 Mbps
 - Recomendado: 30 Mbps ou superior
- **Navegador**
 - Requisito mínimo: Google Chrome ou Microsoft Edge
 - Recomendado: Última versión dispoñible
- **Conta de acceso**
 - Requisito mínimo: Credenciais fornecidas polo centro educativo

Equipamento de audio (obrigatorio para a aplicación conversacional)

- Auriculares con micrófono integrado ou micrófono externo USB.
- Entorno sen ruído excesivo para unha boa detección de voz.

Versión PC da aplicación conversacional

- **Sistema operativo:** Windows 10 ou superior
- **Procesador:** Intel i5 / AMD equivalente
- **Memoria RAM:** 8 GB
- **Espazo en disco:** 2 GB libres
- **Tarxeta gráfica:** Integrada ou superior

Versión Meta Quest (Realidade Virtual)

- **Dispositivo compatible:** Meta Quest 2 ou Meta Quest 3
- **Modo desenvolvedor:** Activado
- **Software adicional:** SideQuest instalado no PC
- **Conexión USB-C:** Para transferir a aplicación

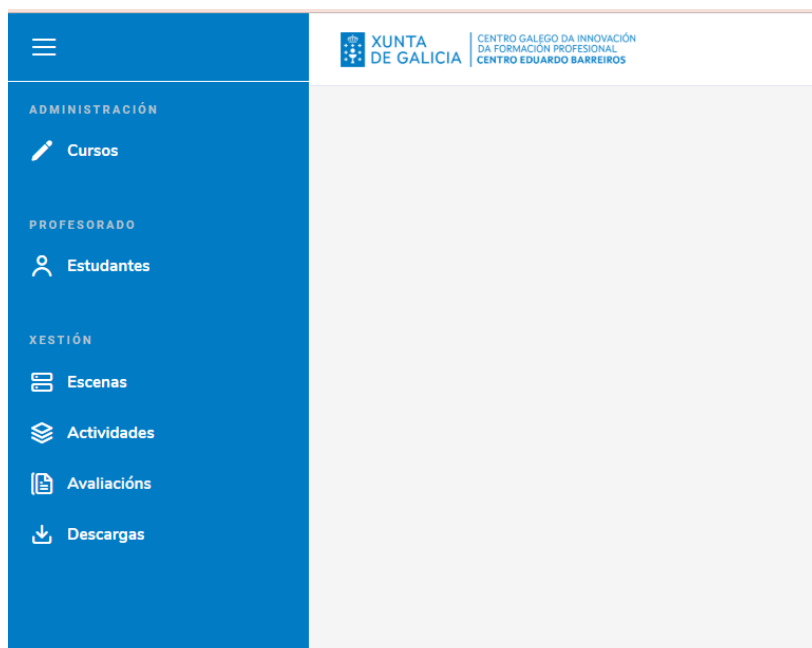
3. Acceso á plataforma

O acceso ao **Portal Web de Profesorado** é o primeiro paso para a xestión da plataforma VETINEN LabAIFP.

Desde este portal, o profesorado pode administrar materias, cursos, escenas e actividades, así como consultar as avaliacións do alumnado.

Para acceder ao portal web, debe abrirse un navegador compatible (Google Chrome ou Microsoft Edge) e introducir o seguinte enderezo:

vetinen.xunta.gal

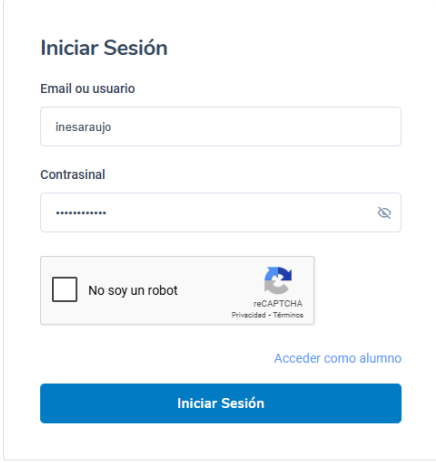


Autenticación

O acceso realízase mediante credenciais persoais, as mesmas que se empregan para ao acceso a calquera outro programa corporativo de educación. É dicir, co correo de **@edu.xunta.gal**:

- Usuario/a ou correo electrónico
- Contraseñal persoal

No primeiro acceso, é recomendable confirmar o rol asignado (Profesorado / Responsable de materia / Responsable de centro / Administrador)



The login form is titled 'Iniciar Sesión'. It contains two input fields: 'Email ou usuario' with the text 'inesaraujo' and 'Contraseñal' with masked characters. Below these is a reCAPTCHA widget with the text 'No soy un robot'. A link 'Acceder como alumno' is located below the reCAPTCHA. At the bottom is a blue button labeled 'Iniciar Sesión'.

4. Roles e permisos na plataforma

A plataforma VETINEN LabAIFP utiliza un sistema de roles que determina que accións pode realizar cada persoa usuaria no portal. Estes roles permiten organizar o traballo dentro dun centro educativo e garantir a seguridade dos datos.

A continuación descríbense os roles dispoñibles e os seus permisos asociados:

Tipos de roles

- **Administrador/a**
 - Descrición: Xestiona a configuración global da plataforma
 - Permisos principais: Crear centros, asignar roles, soporte avanzado
- **Profesorado**
 - Descrición: Crea actividades para o seu alumnado
 - Permisos principais: Xestionar escenas e actividades
- **Alumnado**
 - Descrición: Participa nas actividades creadas polo profesorado
 - Permisos principais: Só acceso á aplicación conversacional

Detalle de competencias por rol

Profesorado

- Crea escenas e actividades
- Realiza seguimento e avaliacións

Alumnado

- Accede coa súa identificación persoal
- Realiza actividades na aplicación conversacional
 - Obtén avaliación automática tras cada actividade

Cada persoa pode ter varios roles simultaneamente.

5. Cursos

En VETINEN LabAIFP, un curso representa un grupo de alumnado asociado a unha materia concreta. Cada curso está vinculado a un ano académico e pode ter un ou varios docentes asignados.

En cursos móstrase en detalle:

- A información do curso
- O profesorado asociado ao curso
- Os estudantes matriculados no curso
- As actividades relacionadas co curso
- Recomendacións do IA Mentor

6. Estudantes

Cada estudante en VETINEN LabAIFP está identificado cun código único que lle permitirá acceder á aplicación conversacional para realizar as actividades programadas.

En cada estudiante premendo nel, podemos obter:

- Información do estudante
- Avaliacións do estudante
- Recomendacións IA Mentor

Pódense facer varias acción co estudante premendo en ...

- **Ver detalle:** Mostra os datos do alumnado, coma se premeramos nel.
- **Actualizar:** Permite modificar o contrasinal do estudante ou o curso ao que pertence.

Home / Estudiantes / Edita Estudiante

Edita Estudiante

Edita o Estudiante

← Back

 Estudiante

Identificación (A identificación debe ser única para cada curso, Ex: Nome propio, DNI, siglas etc..)

9999999999

Contrasinal

Contrasinal 

Curso

Inglés profesional (GS) Test-1º Mecanizado - Test - CURSO-TEST

Gardar Cambios

- **Borrar:** Eliminar o estudante do curso.

Desde a sección **Estudiantes** pódense realizar as seguintes accións:

- Engadir estudantes manualmente
- Importar listaxes de estudantes desde ficheiro CSV
- Exportar información asociada aos estudantes

Engadir un estudante manualmente

1. Acceder á sección "**Estudiantes**"
2. Premer no botón 
3. Seleccionar a opción "**Engadir estudante**"
4. Introducir:
 - Identificador do estudante (debe ser único)
 - Contrasinal
 - Seleccionar o curso ao que pertence
5. Gardar premendo en Engadir Estudiante

The screenshot shows a web interface for adding students. On the left is a blue sidebar menu with categories: ADMINISTRACIÓN (Cursos), PROFESORADO (Estudiantes), and XESTIÓN (Escenas, Actividades, Avaliacións, Descargas). The main content area has a header with the Xunta de Galicia logo and the title 'Engadir Estudiante'. Below the title is a sub-header 'Engadir un Estudiante'. A search bar labeled 'Estudiante' is present. The form contains three input fields: 'Identificación' (with a note: 'A identificación debe ser única para cada curso, Ex: Nome propio, DNI, siglas etc..'), 'Contraseñal', and 'Curso' (with a dropdown menu labeled 'Seleccione curso'). A blue button labeled 'Engadir Estudiante' is at the bottom right.

Importación de estudiantes (.csv)

Para engadir varios estudiantes ao mesmo tempo:

1. Acceder á sección "**Estudiantes**"
2. Premer no botón 
3. Seleccionar a opción "**Importar estudiantes**"

Consta de dous pasos:

Paso 1: Selección do curso e ficheiro .csv cos nomes dos estudantes

1. Seleccionar o curso
2. Subir ficheiro **CSV separado por ;** co seguinte formato (nome e apelidos, DNI...):

Exemplo:

Ana María López;

Juan Manuel López;

12345678A;

...

Paso2: Resultado

- Móstranse os estudantes engadidos

Exportar estudantes

1. Acceder á sección "**Estudiantes**"
2. Premer no botón 
3. Seleccionar a opción "**Exportar estudantes**"

Obtense un ficheiro .csv co identificador, nome e curso de cada estudante

7. Xestión de escenas

As escenas son o elemento central das actividades en VETINEN LabAIFP. Representan situacións comunicativas simuladas que o alumnado debe resolver a través dunha conversa con intelixencia artificial. Cada escena define un contexto profesional, os obxectivos lingüísticos e o rol da IA na interacción. A xestión de escenas está dispoñible para o **Profesorado**

Home / Escenas

Lista de Escenas

Hai 8 Escenas

As miñas escenas

Nome ↓	Familia Profesional	Descrición	Accións
Queja de cliente con problema de Fabricación Mecánica (Planta) (Multiavatar)	Fabricación mecánica	En esta escena un cliente baja a planta para mostrar una queja relacionada con la fabricación de una pieza. Se busca que el alumno sea capaz de defenderse en situaciones de quejas de clientes.	...
Dudas Operario de Fabricación Mecánica (Planta)	Fabricación mecánica	En esta escena un trabajador viene a preguntar el funcionamiento de máquinas de fresado de metales	...
Reclamación Telefónica Fabricación Mecánica	Fabricación mecánica	Reclamación llamada telefónica	...
Escena Avatar Fabricación Mecánica	Fabricación mecánica	En esta escena un trabajador viene a preguntar el funcionamiento de los equipos y maquinaria de la fábrica.	...
Activity MultiAvatar	Administración e xestión	En esta escena un cliente baja a recepción para mostrar una serie de quejas. Se busca que el alumno sea capaz de defenderse en situaciones de quejas de clientes.	...
Escena Transportista	Administración e xestión	En esta escena una transportista viene a entregar un paquete a un cliente que se aloja en el hotel. Se busca que el alumno sea capaz atender a proveedores de servicios externos.	...
Escena Avatar	Administración e xestión	En esta escena un cliente baja a recepción para mostrar una serie de quejas. Se busca que el alumno sea capaz de defenderse en situaciones de quejas de clientes.	...
Escena Telefónica	Administración e xestión	En esta escena un cliente llama al hotel por teléfono para informar de un objeto perdido. Se busca que el alumno sea capaz de atender correctamente llamadas telefónicas de clientes.	...

Anterior 1 Seguinte

Ir a páxina de 1 Ir

Que é unha escena?

Unha escena define:

- O **contexto profesional da conversa** (recepción dun hotel, incidencias, reservas...)
- O **tipo de interacción** (chamada telefónica ou avatar en recepción)
- O **rol da IA** (cliente, compañeiro/a de traballo, provedor...)

- O **nivel e enfoque lingüístico** (gramatical, léxico e fonético)
- Os **obxectivos educativos** da actividade
- Os **parámetros de personalización** (voz, ton, idioma, emocións...)

Detalle da Escena

 Escena
  IA Mentor

Nome	Queja de cliente con problema de Fabricación Mecánica (Planta) (Multiavatar)	Familia Profesional	Fabricación mecánica
Entorno da escena	Mecanizado		

Tipo de Avaliación 	Avaliación de idioma
Tipo de Escena 	Interacción multi avatar
Descrición 	En esta escena un cliente baja a planta para mostrar una queja relacionada con la fabricación de una pieza. Se busca que el alumno sea capaz de defenderse en situaciones de quejas de clientes.
Enfoque das habilidades comunicativas 	Contestar a preguntas sobre máquinas de fresado de metales.
Contexto da Escena 	Jhon es un operario de la planta que acompaña a Peter a la oficina. Peter es un cliente que viene a presentar una queja porque una de las piezas de su pedido no están bien fabricadas. Jhon acompaña a Peter al despacho del Operario_de_Empresa_de_Fabricación_Mecánica responsable de la fabricación.
Enfoque Gramatical 	Uso de verbos modales como can, could, should. Realización de preguntas usando how.
Enfoque do Vocabulario 	Vocabulario relacionado con el uso y funcionamiento de las máquinas de fresado de metales.
Obxectivo da Intelixencia Artificial 	Que el Operario_de_Empresa_de_Fabricación_Mecánica le proponga una solución al problema.

 Avatar 1
  Avatar 2
  Avatar 3 (Opcional)

Rol da Intelixencia Artificial	Jhon
--------------------------------	------

Voz da Intelixencia Artificial	Echo	 0:00 / 0:00   
--------------------------------	------	--

Sexo	Home	Rasgos	Caucásico
Vestimenta	Equipo de trabajo	Origen	Escafeiras

Crear unha escena

1. Acceder á sección "**Escenas**" no menú lateral
2. Premer o botón
3. Cumprimentar os campos obrigatorios:

Ao lado de cada campo existe un símbolo para a axuda de cada campo.

- Nome da escena
- Descrición do contexto
- Tipo de escena (Chamada ou Avatar)
- Rol da IA na conversa
- Habilidades comunicativas asociadas

4. Gardar

A captura de pantalla mostra a interface de usuario para crear unha escena. O título principal é 'Engadir Escena'. Abaixo do título, hai un menú con 'Escena' e 'IA Mentor'. A interface está dividida en varias seccións:

- INFORMACIÓN BÁSICA:**
 - Nome:** Un campo de texto con o placeholder 'Engadir un nome de escena'.
 - Familia Profesional:** Un menú de selección con o placeholder 'Seleccione familia profesional'.
 - Entorno da escena:** Un menú de selección con o placeholder 'SELECT_SCENE_ENVIRONMENT'.
- PARÁMETROS DA ESCENA:**
 - Tipo de Avaliación:** Un menú de selección con o placeholder 'Seleccione unha avaliación'.
 - Tipo de Escena:** Un menú de selección con o placeholder 'Seleccione unha escena'.
 - Descrición:** Un campo de texto con o placeholder 'Breve descrición do obxectivo docente'.
 - Enfoque das habilidades comunicativas:** Un campo de texto con o placeholder 'Identifica que funcións comunicativas queres practicar nesta conversa (por exemplo, saudar correctamente, abordar as queixas de forma adecuada, etc.)'.
 - Contexto da Escena:** Un campo de texto con o placeholder 'Especifica detalles descritivos da escena (data, lugar, nome e relación dos personaxes que actúan como AI, motivo polas que sitúan a escena, etc.)'.
 - Enfoque Gramatical:** Un campo de texto con o placeholder 'Seleccione o aspecto gramatical principal que vai traballar o alumno (tempos verbais, pronomes, expresións, etc.)'.
 - Enfoque de Vocabulario:** Un campo de texto con o placeholder 'Indica o nivel de vocabulario que debe traballar o alumno (léxico, coloquial, formal, etc.), tamén podes indicar vocabulario específico'.

Personalización de escenas

Cada escena pódese personalizar con parámetros como:

- **Tipo de escena:** Avatar ou Multiavatar
- **Voz IA:**

A captura de pantalla mostra un menú de selección de voz da IA. O título do menú é 'Voz da Intelixencia Artificial'. O menú está aberto e mostra a seguinte lista de opcións:

- Seleccione Voz
- Seleccione Voz** (destacado)
- Alloy
- Echo
- Fable
- Nova
- Onyx
- Shimmer

- **Obxectivos lingüísticos:** Gramática: pasado simple, modais; Léxico: atención ao cliente
- **Contexto:** Check-in de hotel, queixa dun cliente, reserva telefónica
- **Dificultade:** Inicial, intermedio ou avanzado

Reutilización de escenas

As escenas pódense reutilizar en múltiples actividades, tanto dentro da mesma materia como en cursos diferentes. Ademais, poden duplicarse para crear versións alternativas sen perder a configuración orixinal.

8. Creación e planificación de actividades

As actividades son tarefas programadas polo profesorado que o alumnado debe realizar na aplicación conversacional. Cada actividade está vinculada a unha escena e dirixida a un curso específico. Ademais, pode ter datas límite, duración e parámetros personalizados.

Só poden crear actividades o **Profesorado**

Lista de Actividades
Hai 3 Actividades

Nome	Código de Acceso	Curso	Escena
TEST	1A3	MP0179: Inglés - 2024-MP0179-1-A	Escena Transportista
TEST 2	7A14	MP0179: Inglés - 2024-MP0179-1-A	Escena Avistar
TEST 3	11A14	MP0179: Inglés - 2024-MP0179-1-A	Escena Telefónica

Activar 1 Seguinte

Función dunha actividade

Unha actividade determina os seguintes parámetros:

- **Quen:** Curso ao que vai dirixida
- **Cando:** Datas e horarios de realización
- **Como:** Personalización da escena
- **Código de acceso:** Identificador que precisa o alumnado

Crear unha actividade

1. Acceder á sección "**Actividades**"
2. Premer o botón 
3. Cubrir os datos principais:
 - Nome da actividade
 - Curso destinatario
 - Código de acceso (xerado automaticamente ou personalizado)
4. Seleccionar a **escena asociada**
5. Definir:
 - Datas de inicio e fin
 - Horario dispoñible
 - Duración máxima da conversa
6. Personalizar a escena
 - Nivel de dificultade da interacción
 - Ton e comportamento da IA
 - Expresións obrigatorias ou palabras clave
 - Lingua da conversa
 - Tempo máximo de resposta
7. Engadir información para o IA Mentor (obxectivo da intelixencia artificial)
8. Gardar

Home / Actividades / Engadir Actividade

Engadir Actividade

Engadir unha Actividade

Actividade

IA Mentor

Avaliacións

Recomendacións IA Mentor

INFORMACIÓN BÁSICA

Nome

Nome da Actividade

Curso

Selecione curso

HORARIOS DE REALIZACIÓN

Data de inicio

dd/mm/aaaa

Hora de inicio

--:--

Hora de fin

--:--

Duración en minutos

0

DESCRIPCIÓN E ENFOQUES DA ESCENA

Tipo de Avaliación

Selecione unha avaliación

Tipo de Escena

Selecione unha escena

Descrición

Breve descrición do obxectivo docente

Enfoque das habilidades de comunicación

Identifica que funcións comunicativas queres practicar nesta conversa (por exemplo, saudar correctamente, abordar as queixas de forma adecuada, etc.)

Contexto da escena

Especifica detalles descritivos da escena (data, lugar, nome e relación dos personaxes que actúan como AI, motivos polos que sitúan a escena, etc.).

Home / Actividades / Engadir Actividade

Engadir Actividade

Engadir unha Actividade

← Back

Actividade
 IA Mentor
 Avaliacións
 Recomendacións IA Mentor

CONFIGURACIÓN AI MENTOR

Obxectivo da Intelixencia Artificial ⓘ

Descrición do que a IA espera conseguir na escena para considerala rematada (por exemplo, que a recepcionista resolva as súas queixas e se despide cordialmente).

PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN

Sexo

Seleccione Sexo

Rasgos

Seleccione Rasgos

Vestimenta

Seleccione Vestimenta

Engadir Actividade

Código de acceso

Cada actividade ten un código único, que debe ser enviado ao alumnado. Ese código é indispensable xunto co identificador persoal para:

- Entrar na actividade desde a aplicación conversacional
- Rexistrar os resultados de forma correcta

Importante: Se se comparte mal o código, o alumnado non poderá acceder á actividade.

9. Seguimento e avaliacións

A plataforma VETINEN LabAIFP realiza unha **avaliación automática** das actividades de conversación realizadas polo alumnado. Cada vez que unha persoa estudante completa unha actividade, a plataforma xera un rexistro dispoñible na sección Avaliacións ou Resultados.

Esta sección está dispoñible para o **Profesorado e o Responsable de centro**.

Lista de Avaliacións

Hai 25 Avaliacións

Buscar estudante...

Estudiante	Data de inicio	Actividade	Estado	Gramática	Fonética	Léxico	Accións
12345678T	2024-10-20 15:31	TEST	Finalizada	7	9	6	...
12345678T	2024-10-20 15:33	TEST	Finalizada	0	0	0	...
12345678T	2024-10-21 21:28	TEST	En Curso				...
12345678T	2024-10-21 21:31	TEST	Finalizada	9	9	8	...
12345678T	2024-10-21 21:35	TEST	Finalizada	7	9	7	...
12345678T	2024-10-21 22:18	TEST	Finalizada	7	9	7	...
23456789W	2024-11-05 11:32	TEST	Finalizada	1	0	1	...
23456789W	2024-11-05 11:41	TEST	En Curso				...
23456789W	2024-11-05 17:41	TEST	Finalizada	7	9	7	...
23456789W	2024-11-05 17:43	TEST	Finalizada	7	9	7	...
23456789W	2024-11-05 17:47	TEST	Finalizada	8	9	7	...

Información rexistrada por actividade

Para cada estudante, gárdase:

- **Identificador de estudante:** Código usado para acceder á aplicación
- **Curso:** Grupo ao que pertence
- **Escena realizada:** Situación conversacional
- **Data e hora:** Rexistro temporal da actividade
- **Duración:** Tempo empregado
- **Puntuación gramatical:** Corrección estrutural das frases
- **Puntuación fonética:** Pronunciación e entoación
- **Puntuación léxica:** Uso de vocabulario
- **Transcrición da conversa:** Historia da conversa en texto
- **Audio gravado:** Reprodución completa da interacción

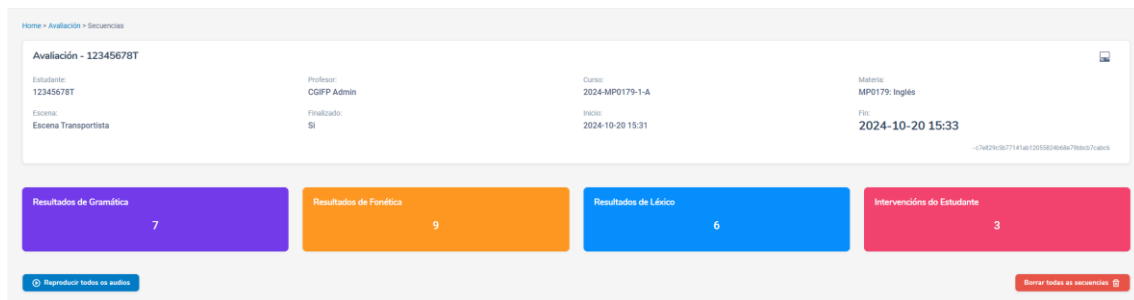
Visualización de resultados

Desde o portal pódense consultar os resultados:

- Por curso
- Por actividade
- Por estudante
- Filtrando por data ou puntuación

Ademais, é posible:

- escoitar o audio das conversas realizadas
- Revisar a transcripción escrita
- Exportar resultado



Ademáis é posible descargar estos resultados no botón  , seleccionando a opción **Exportar Avaliacións**

Utilidade didáctica

Esta ferramenta de avaliación permite ao profesorado:

- Detectar dificultades individuais
- Avaliar o progreso real no tempo
- Traballar competencias específicas
- Dar feedback personalizado
- Diseñar reforzo educativo

Diálogo do Estudante

Estudiante 12345678T : Hi, this is John. How can I help you?

▶ 0:00 / 0:02 ———▶ 🔊 ⋮

Gramática 9

- * **Descripción:** The grammar is mostly correct, but the greeting could be slightly more formal to match the professional setting.
- * **Recomendación:** Consider using a more formal greeting for professional contexts.

Fonética 10

- * **Representación:** haɪ ðɪz ɪz dʒɒn haʊ kæn aɪ help ju
- * **Valoración:** hi(8.4) this(9.8) is(8.4) john(10.0) how(10.0) can(10.0) i(10.0) help(10.0) you(10.0)

Léxico 8

- * **Descripción:** The vocabulary is appropriate but lacks specificity that could improve clarity in a hospitality context.
- * **Recomendación:** Use more specific vocabulary related to hospitality to enhance professionalism.

ChatGPT: Hi John, I'm Susan, the delivery driver. I have a package for Laurence. Can you confirm he's staying at the hotel? I need to get this done quickly.

▶ 0:00 / 0:08 ———▶ 🔊 ⋮

Estudiante 12345678T : Yes, of course. Can you give me the package and I will send to him as soon as possible. Don't worry for that.

▶ 0:00 / 0:07 ———▶ 🔊 ⋮

Gramática 6

- * **Descripción:** The phrase 'I will send to him' is missing the object 'it', which makes the sentence less clear. Additionally, 'Don't worry for that' should be 'Don't worry about that'.
- * **Recomendación:** Use 'send it to him' instead of 'send to him' for clarity.

Fonética 10

- * **Representación:** jɛs, əv kɔrs, kæn ju ɡɪv mi ðə 'pækɪdʒ ənd aɪ wɪl send tu hɪm əz sʌn əz 'pɒsəbl. daʊnt 'wɪri fɔr ðæt.
- * **Valoración:** yes(10.0) of(10.0) course(9.4) can(10.0) you(10.0) give(10.0) me(10.0) the(10.0) package(10.0) and(10.0) i(10.0) will(10.0) send(10.0) to(10.0) him(10.0) as(10.0) soon(10.0) as(10.0) possible(10.0) don't(10.0) worry(10.0) for(10.0) that(10.0)

Léxico 5

- * **Descripción:** The use of 'don't worry for that' is informal and could be improved to 'there's no need to worry about that' for a more professional tone.
- * **Recomendación:** Consider using more formal vocabulary to enhance professionalism.

10. Aplicación conversacional – Versión PC

A aplicación conversacional de VETINEN LabAIFP permite ao alumnado realizar actividades de comunicación oral mediante interacción directa con intelixencia artificial. A versión para PC é a máis utilizada en contorno educativo por ser sinxela de instalar e empregar.

Instalación (PC)

Para instalar a aplicación é necesario seguir estes pasos:

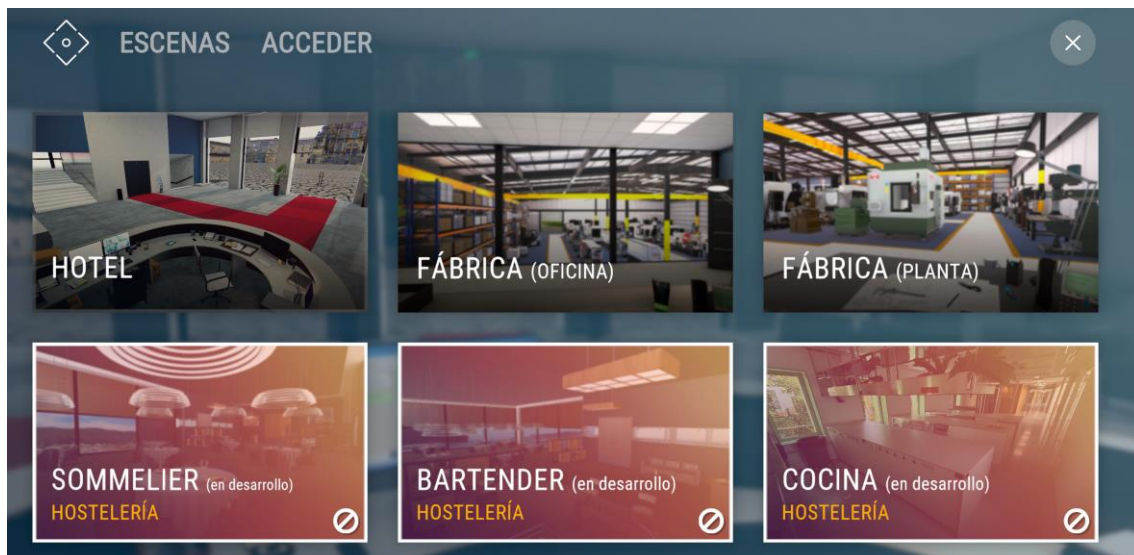
1. Acceder ao **Portal Web de Profesorado**
2. Ir á sección "**Descargas**"
3. Descargar o arquivo comprimido **LabIA_PC.zip**
4. Descomprimir o contido do ZIP
5. Executar o ficheiro **LabIA.exe**
6. Permitir a execución se o sistema Windows o solicita

Requisito importante: É necesario contar con auriculares con micrófono para poder interactuar coa IA.



Acceso á aplicación

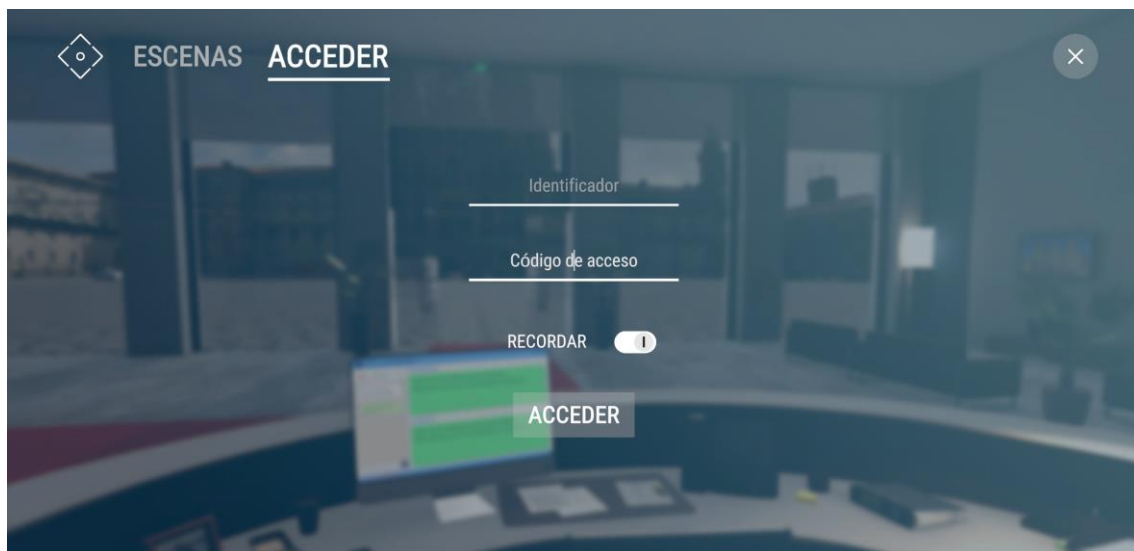
Unha vez aberta a aplicación, podemos ver as escenas creadas para as diferentes familias profesionais



Para poder usalas, temos que ter acceso e polo tanto identificarse na pestana **"Acceso"**

1. Introducir o **identificador de estudiante**
2. Introducir o **código de actividade**
3. Premer en **"Acceder"**

Estes datos son facilitados previamente polo profesorado.



Configuración de son

A continuación seleccionar o micrófono que se utilizará e realizar a calibración do mesmo.

- Se hai ruído de fondo na aula, debe activarse a opción "Gravación por tecla"→ O alumnado deberá pulsar a tecla R para falar e soltala para escoitar.
- Se non hai ruído de fondo, pódese deixar desactivada esa opción → A aplicación fará unha calibración do micrófono durante 3 segundos.

Importante: Durante a calibración **non se debe falar**.

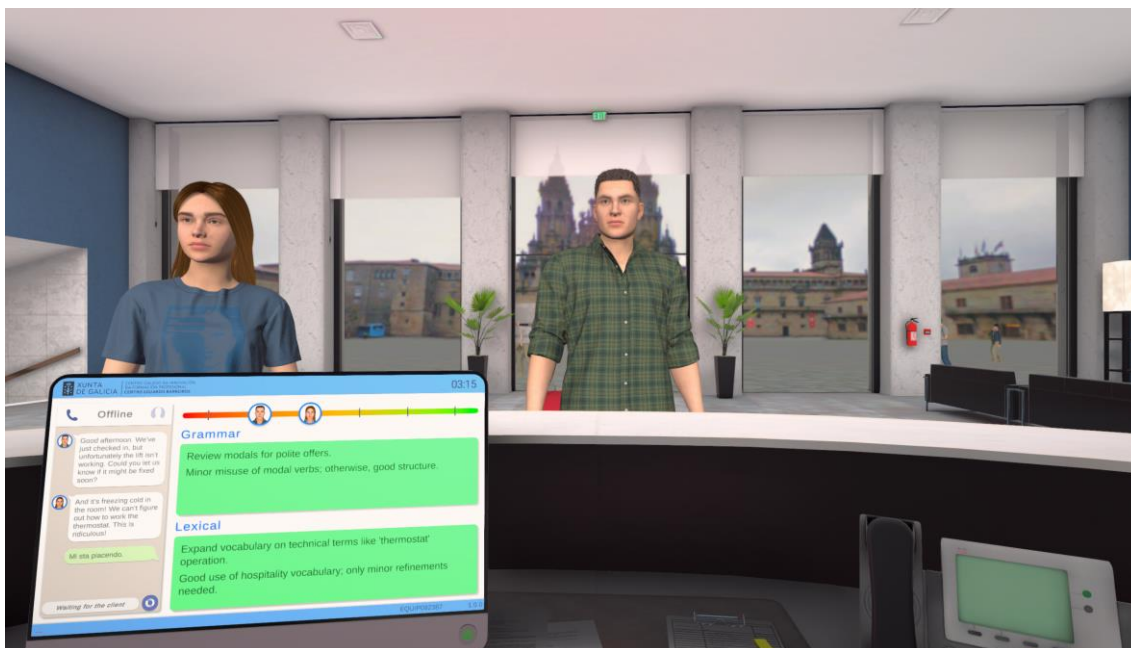




Interfaz da actividade

Durante a conversa aparecen:

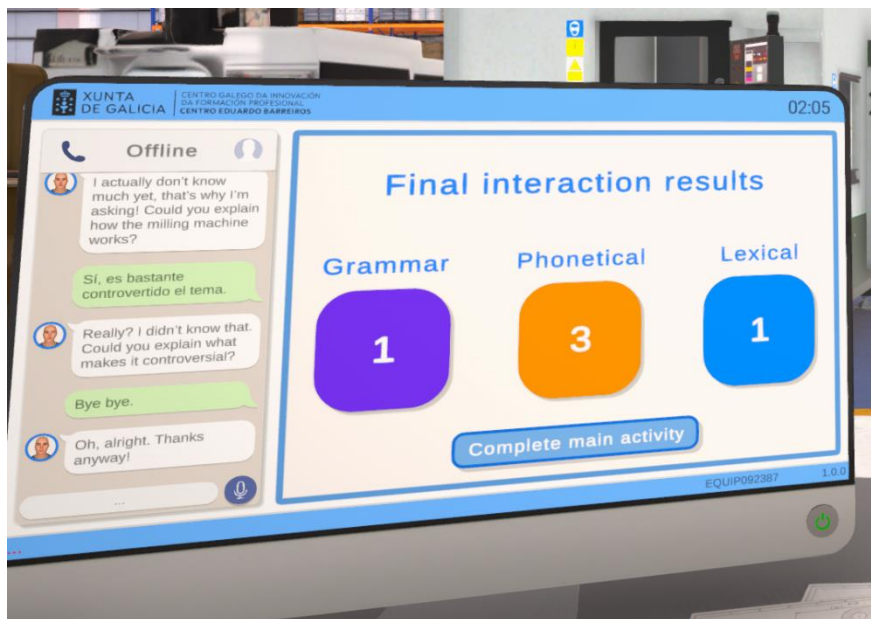
- **Conversor voz** → texto (o que di o estudante transfórmase a texto)
- **Chat IA** (respostas xeradas pola intelixencia artificial)
- **Análise gramatical e léxica**
- **Análise fonética**
- **Estado emocional do avatar** (segundo a interacción)



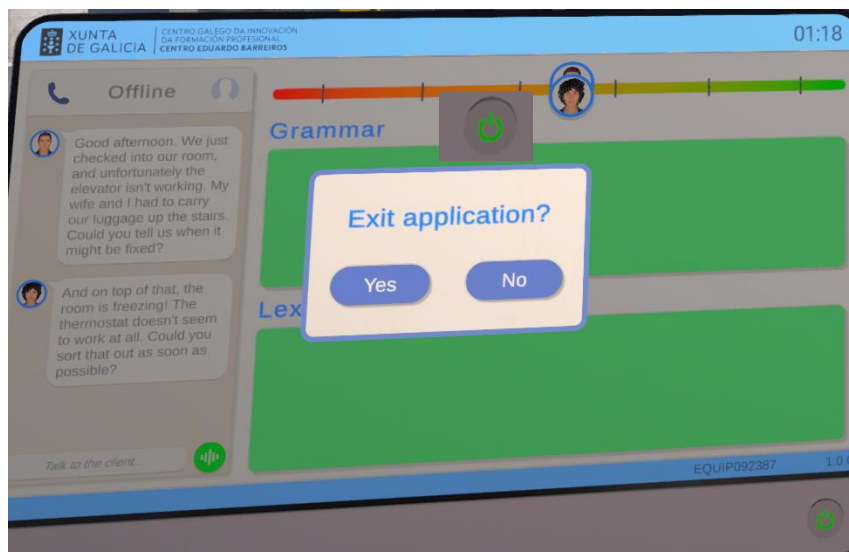
Avaliación automática

Ao finalizar a actividade, a aplicación mostra:

- Puntuación gramatical
- Puntuación léxica
- Puntuación fonética
- Comentarios de mellora
- Botón "Enviar" para gardar resultados



Para saír da aplicación, pulsar no botón



11. Aplicación conversacional – Versión Meta Quest (Realidade Virtual)

A versión de Realidade Virtual (VR) de VETINEN LabAIFP permite ao alumnado realizar actividades conversacionais en contornos máis inmersivos, interactuando con avatares realistas nun escenario tridimensional. Está especialmente indicada para reproducir situacións profesionais reais, como a atención ao cliente ou a resolución de incidencias en recepción.

Requisitos

- Dispositivo Meta Quest 2 ou Meta Quest 3
- Cable USB-C para conexión ao PC
- Conta Meta activa
- Modo Desenvolvedor activado no visor
- Software SideQuest instalado no PC (para cargar a aplicación)

Instalación da aplicación VR

1. Descargar o ficheiro **LabIA.apk** desde a sección de **Descargas** do Portal Web de Profesorado.
2. Descargar e instalar **SideQuest** desde: <https://sidequestvr.com>
3. Conectar as Meta Quest ao PC mediante cable USB-C.
4. Autorizar a **depuración USB** no visor cando o solicite.
5. Abrir SideQuest no PC.
6. Arrastrar e soltar o ficheiro **LabIA.apk** en SideQuest.
7. Agardar á instalación completa.

Unha vez instalada, a aplicación aparecerá na sección "**Aplicacións Descoñecidas**" do menú de Meta Quest.

Acceso á actividade

Ao abrir a aplicación VR:

1. Introducir **Identificador de estudante**
2. Introducir **Código de actividade**
3. Seleccionar micrófono (se procede)
4. Premer **"Acceder"**

Experiencia en modo avatar

Na versión VR, o alumnado:

- Interactúa cun avatar realista controlado por IA
- Ve xestos, movementos labiais e expresións faciais
- Recibe feedback en tempo real
- A conversa remátase automaticamente ao acadar os obxectivos ou tempo límite

Avaliación

Despois de cada interacción:

- Os resultados gárdanse automaticamente
- O profesorado pode consultalos no portal web, igual que na versión PC
- Inclúe audio da conversa + texto + puntuación lingüística

12. Resolución de problemas frecuentes (FAQ)

Nesta sección recóllense as incidencias máis habituais durante o uso da plataforma VETINEN LabAIFP e as súas solucións recomendadas.

Problemas de acceso

- Non podo acceder ao portal
 - Posible causa: Credenciais incorrectas
 - Solución: Revisar usuario/contrasinal ou usar "Recuperar contrasinal"
- Mensaxe: "Usuario non autorizado"
 - Posible causa: Falta de permisos asignados
 - Solución: Contactar co Responsable de Centro
- A web non carga
 - Posible causa: Problema de conexión
 - Solución: Comprobar conexión a internet ou probar noutro navegador

Problemas co son (aplicación conversacional)

- Non me escoita a IA
 - Posible causa: Micrófono mal seleccionado
 - Solución: Comprobar opción de selección de micrófono ao acceder
- A voz córtase
 - Posible causa: Ruído de fondo na aula
 - Solución: Activar grabación por tecla e usar tecla R para falar
- O son está moi baixo
 - Posible causa: Configuración do sistema
 - Solución: Subir volume do micrófono en Axustes de Windows

Problemas co código de actividade

- Mensaxe: "Código incorrecto"
 - Posible causa: Código mal escrito
 - Solución: Revisar maiúsculas/minúsculas ao introducir
- Non me deixa entrar
 - Posible causa: Actividade fóra de prazo
 - Solución: Comprobar datas de inicio e fin
- Mensaxe: "Actividade non dispoñible"
 - Posible causa: Escena non asignada ou actividade incompleta
 - Solución: Revisar configuración no portal de profesorado

Problemas co portal web

- Non se gardan cambios
 - Posible causa: Falta de campos obrigatorios
 - Solución: Revisar campos marcados con asterisco
- Lista baleira
 - Posible causa: Falta de filtros
 - Solución: Premier "Restablecer filtros"
- Botóns non funcionan
 - Posible causa: Caché desactualizada
 - Solución: Premier Ctrl + F5 para recargar a páxina

Problemas en Meta Quest

- Non aparece a app
 - Posible causa: Non instalada correctamente
 - Solución: Verificar instalación con SideQuest

- Non detecta micrófono
 - Posible causa: Permisos bloqueados
 - Solución: Activar micrófono en Axustes das Meta Quest
- Detecta salto de rede
 - Posible causa: Rede WiFi inestable
 - Solución: Unirse a unha rede estable ou achegarse ao router

13.Contacto

Centro Galego de Innovación da Formación Profesional Eduardo Barreiros

- Tlf: 988 68 78 01
- Mail: cgifp.innovacion@xunta.gal