MANUAL DE USUARIO

VETINEN LAB AI

XUNTA DE GALICIA
CENTRO GALEGO DA INNOVACIÓN DA FORMACIÓN PROFESIONAL
CENTRO EDUARDO BARREIROS

ÍNDICE

1. Introdución a VETINEN Lab Ai 2
2. Requisitos técnicos 3
3. Acceso á plataforma 4
4. Roles e permisos na plataforma 5
5. Cursos 6
6. Estudantes 7
7. Xestión de incidencias 11
8. Creación e planificación de actividades 12
9. Seguimento e avaliacións 15
10. Aplicación conversacional – Versión PC 17
11. Aplicación conversacional – Versión Meta Quest (Realidade Virtual) 23
12. Resolución de problemas frecuentes (FAQ) 27

1. Introdución a VETINEN Lab Ai

VETINEN Lab Ai 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 Lab Ai, 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

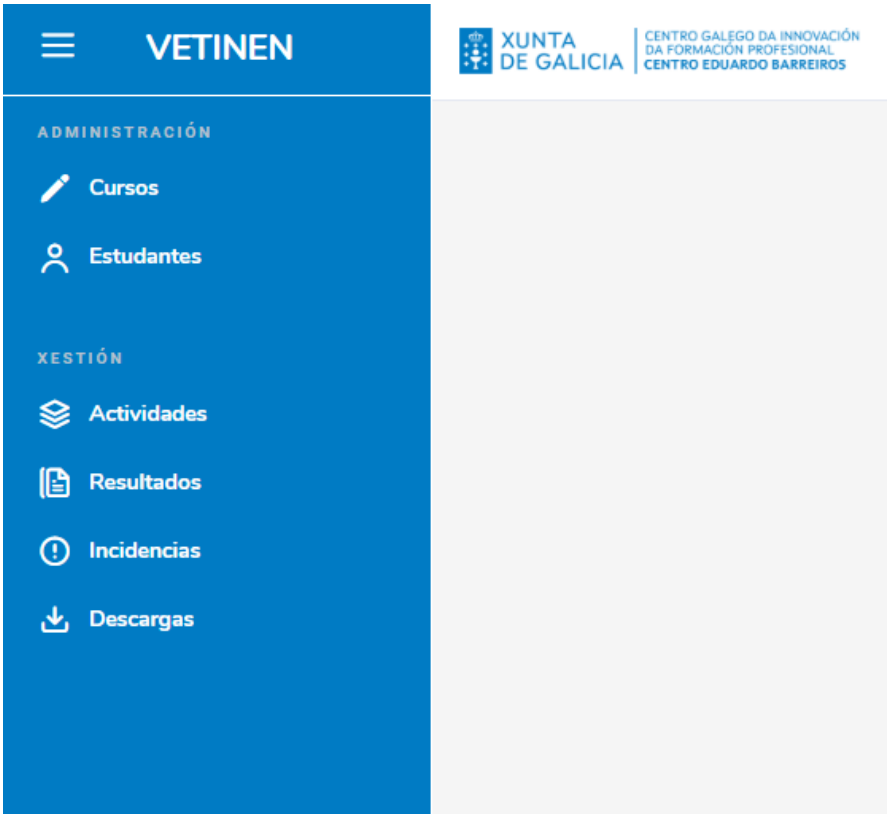
3. Acceso á plataforma

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

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.cgifp.gal



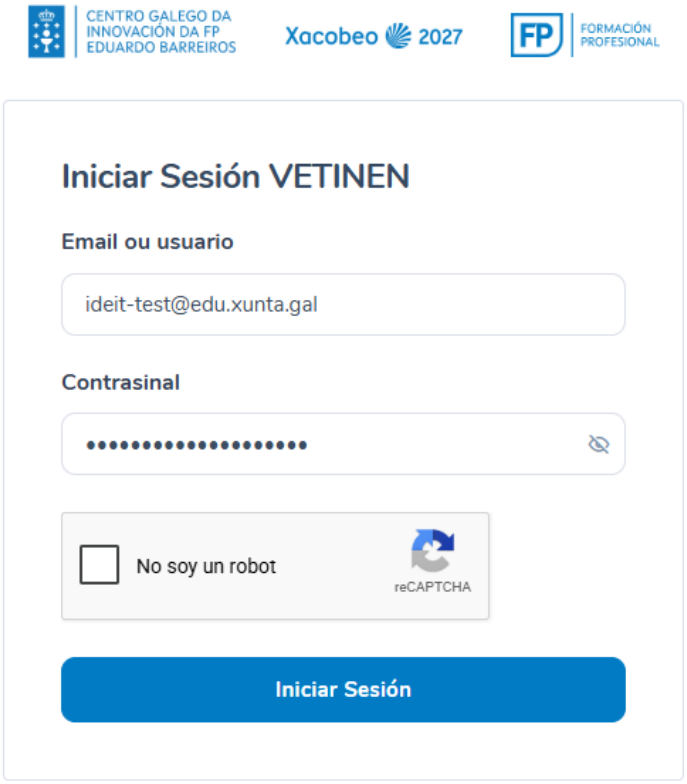
Autenticación

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
- Contrasinal persoal

No primeiro acceso, é recomendable confirmar o rol asignado (Profesorado /

Responsable de materia / Responsable de centro / Administrador)



4. Roles e permisos na plataforma

A plataforma VETINEN Lab Ai 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

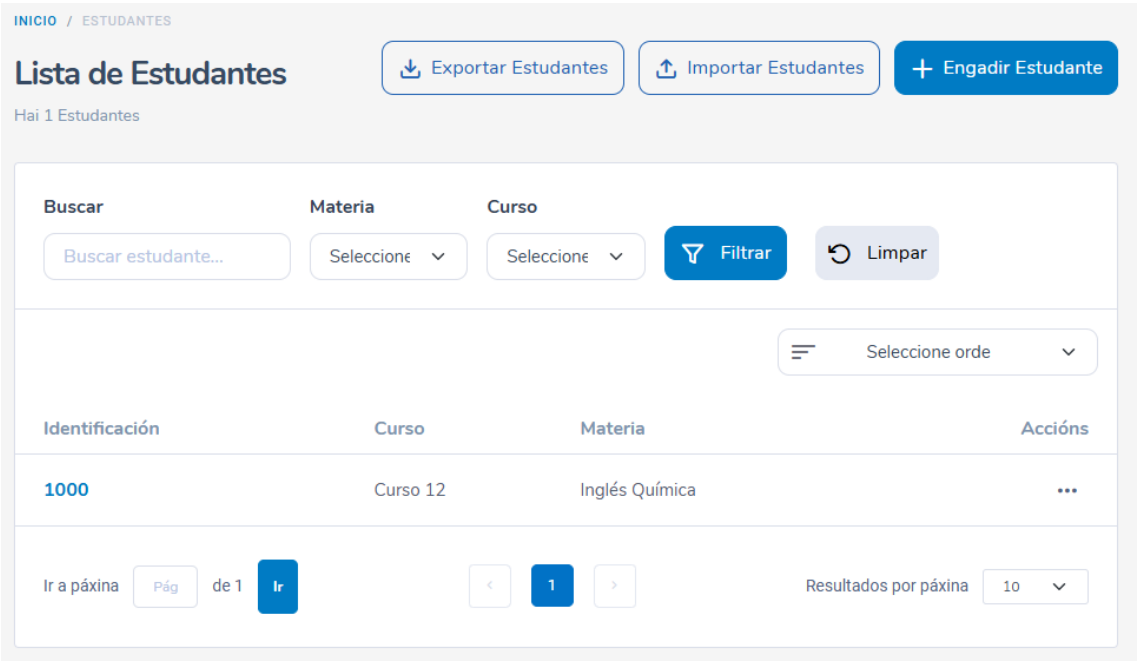
En VETINEN Lab Ai, un curso representa un grupo de alumnado asociado a unha materia concreta. Cada curso está vinculado a un ano académico e pode ter un ou varios docentes asignados.

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 Lab Ai está identificado cun código único que lle permitirá acceder á aplicación conversacional para realizar as actividades programadas.



En cada estudante premendo nel, podemos obter:

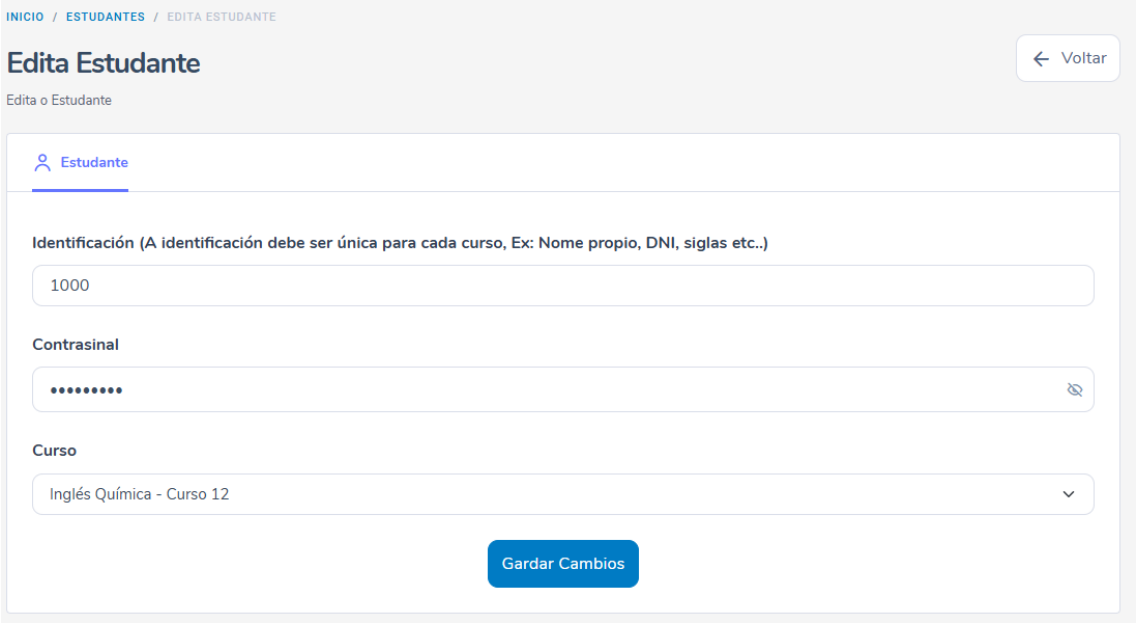
- Información do estudante
- Avaliacións do estudante
- Recomendacións IA Mentor



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.



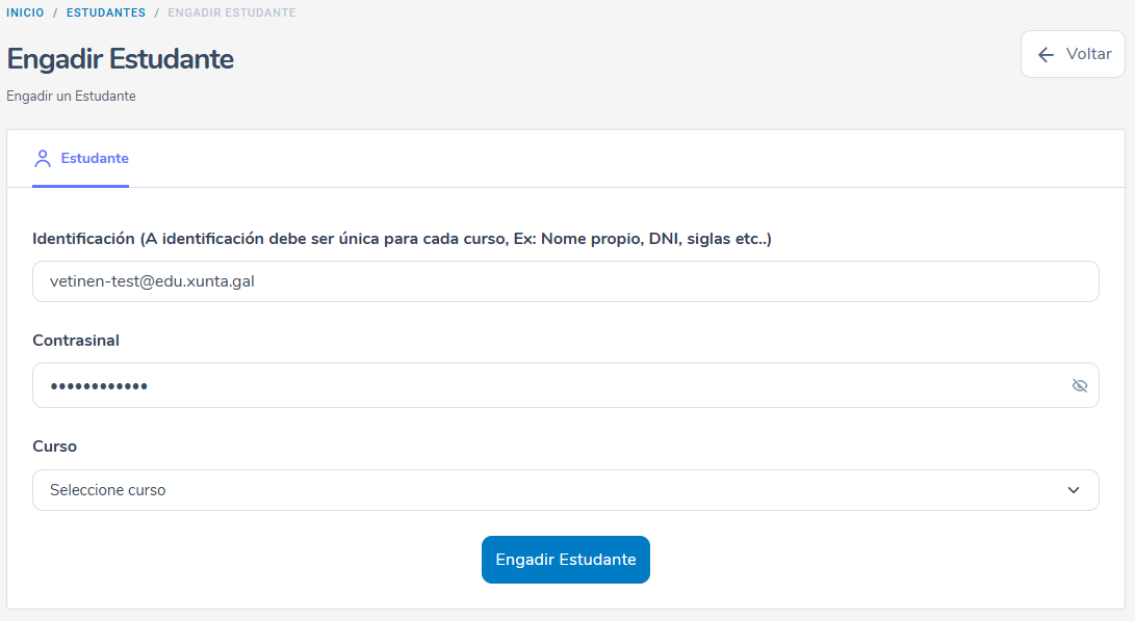
- **Borrar**: Eliminar o estudante do curso.

Desde a sección **Estudantes** 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 **"Estudantes"**
2. Premer no botón + **'Engadir estudante"**
3. Introducir:
   - Identificador do estudante (debe ser único)
   - Contrasinal
   - Seleccionar o curso ao que pertence
4. Gardar premendo en Engadir Estudante



Importación de estudantes (.csv)

Para engadir varios estudantes ao mesmo tempo:

1. Acceder á sección **"Estudantes"**
2. Premer no botón de **"Importar Estudantes"**

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...):

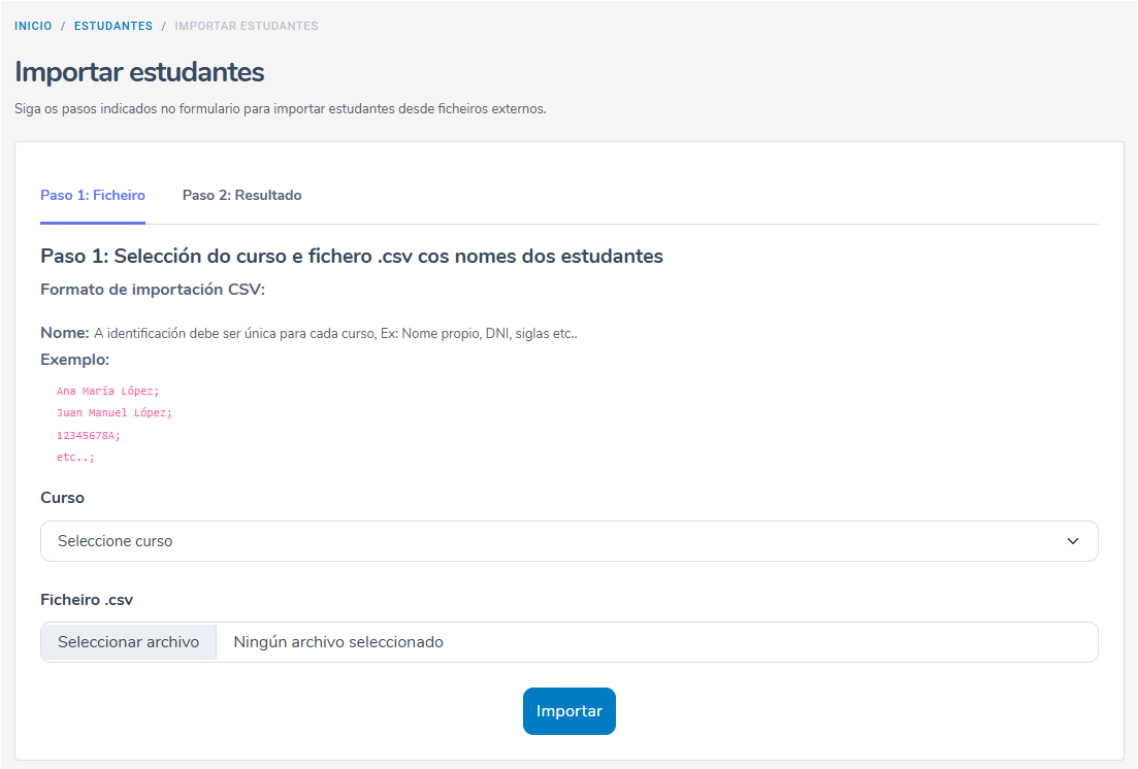
Exemplo:

Ana María López;

Juan Manuel López;

12345678A;

...



Paso2: Resultado

- Móstranse os estudantes engadidos

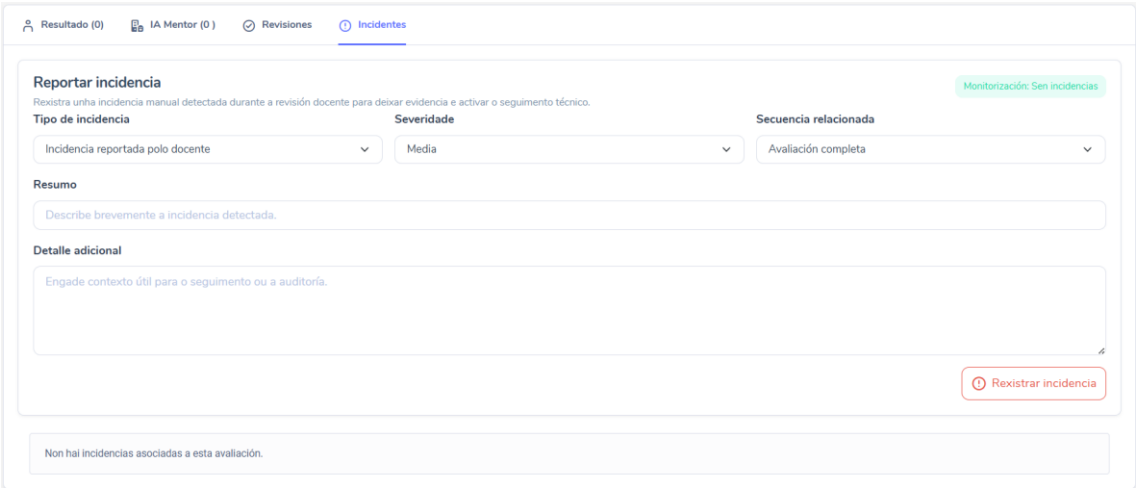
Exportar estudantes

1. Acceder á sección **"Estudantes"**
2. Premer no botón de **”Exportar estudantes“**

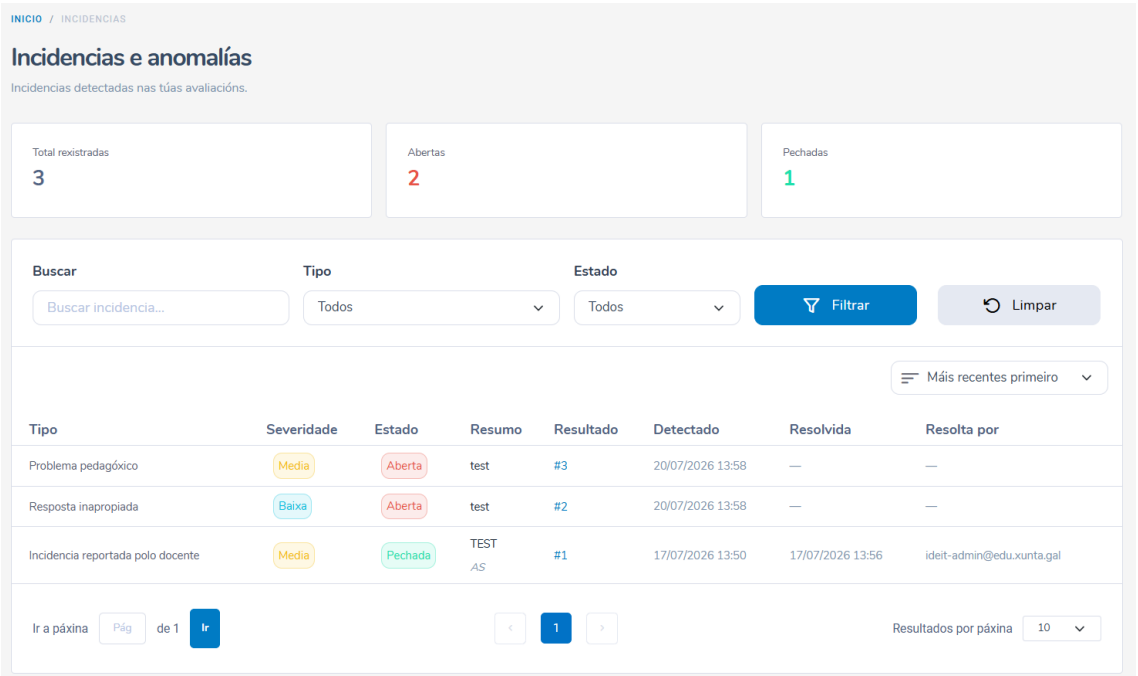
Obtense un ficheiro .csv co identificador, nome e curso de cada estudante

7. Xestión de incidencias

As incidencias son rexistros de trazabilidade xerados a partir dunha avaliación cando se detecta algún comportamento inesperado, incorrecto ou problemático. O obxectivo é documentar e monitorizar calqueira anomalía que poida afectar á calidade pedagóxica. Para crear unha incidencia hai que entrar no detalle dun resultado e encher os campos necesarios.



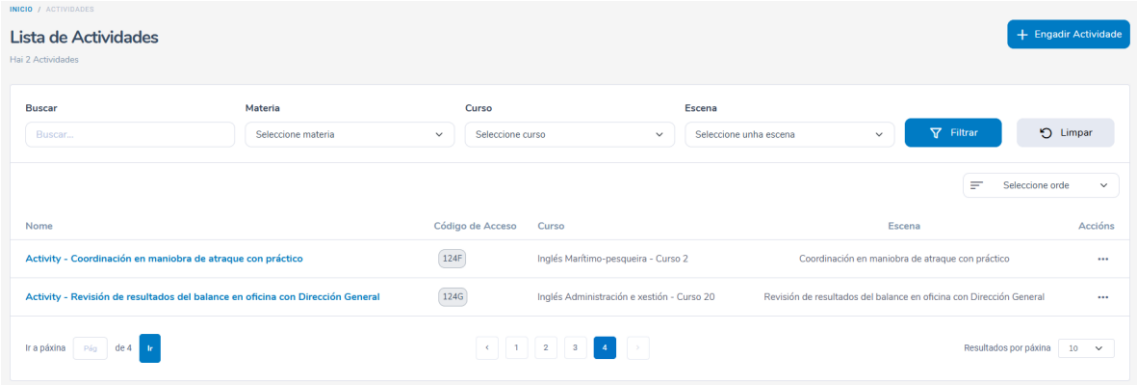
O profesorado pode ver un listado de incidencias onde se pode ver o tipo de problema, a severidade, un resumen do que ocorreu, detalles adicionais e unha secuencia concreta da avaliación onde ocorreu.



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**



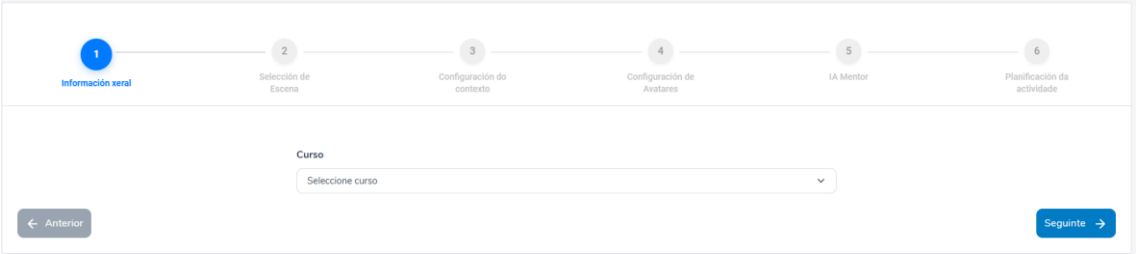
Función dunha actividade

Unha actividade determina os seguintes parámetros:

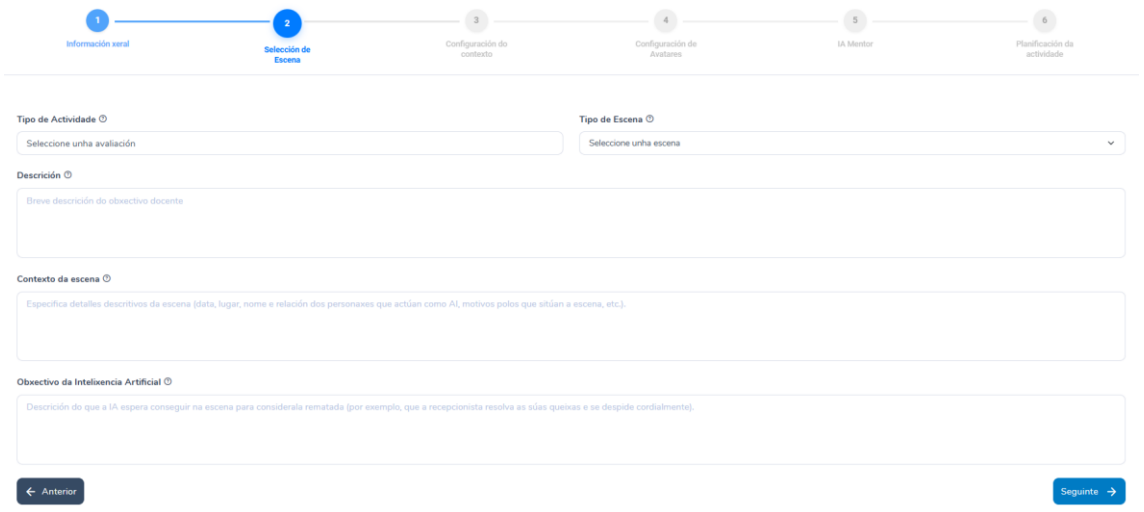
- **Quen**: Curso ao que vai dirixida
- **Cando**: Datas e horarios de realización
- **Como**: Personalización da escena
- **Código de acceso**: Identificador que precisa o alumnado

Crear unha actividade

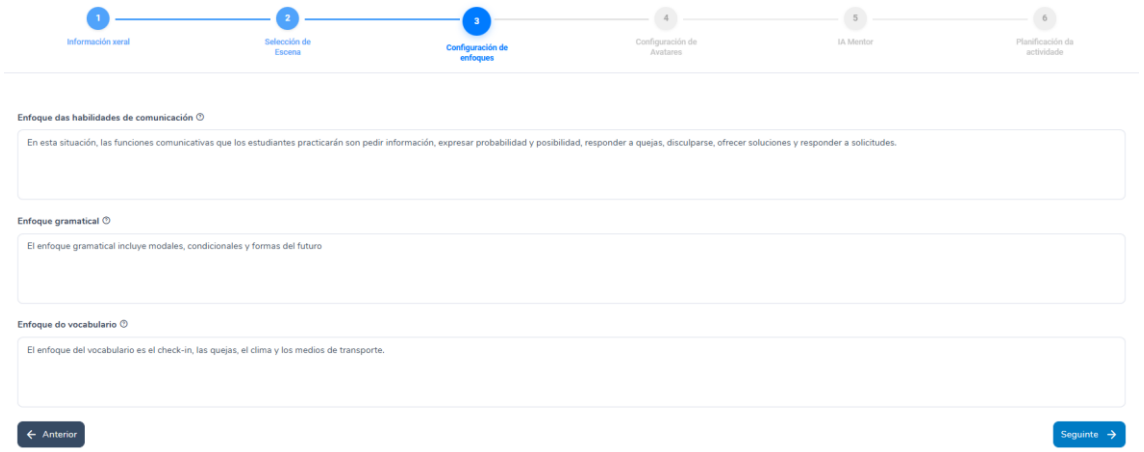
1. Acceder á sección **"Actividades"**
2. Premer o botón de ”Engadir Actividade”
3. Cubrir o curso destinatario:



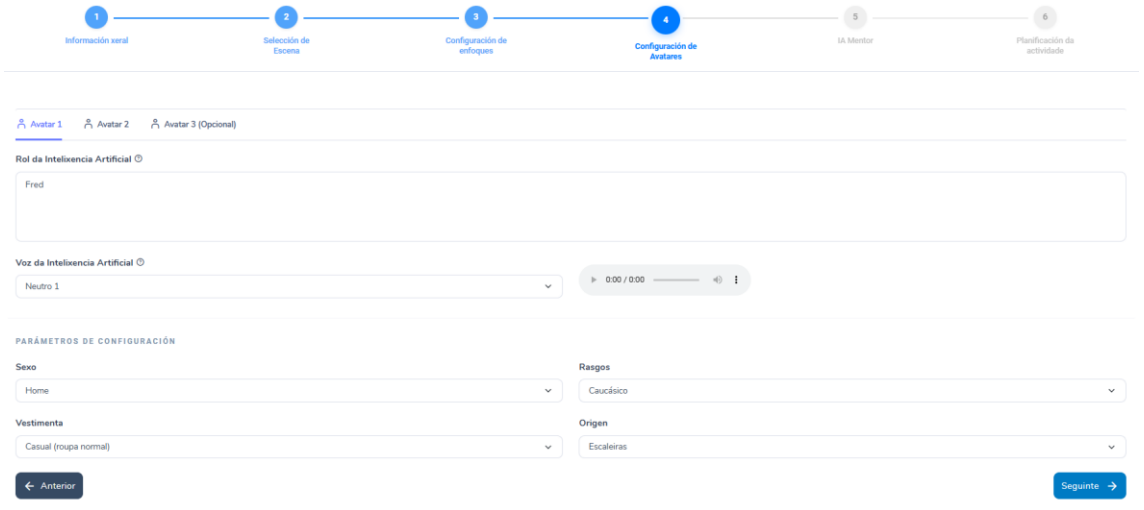
4. Seleccionar a **escena asociada:**



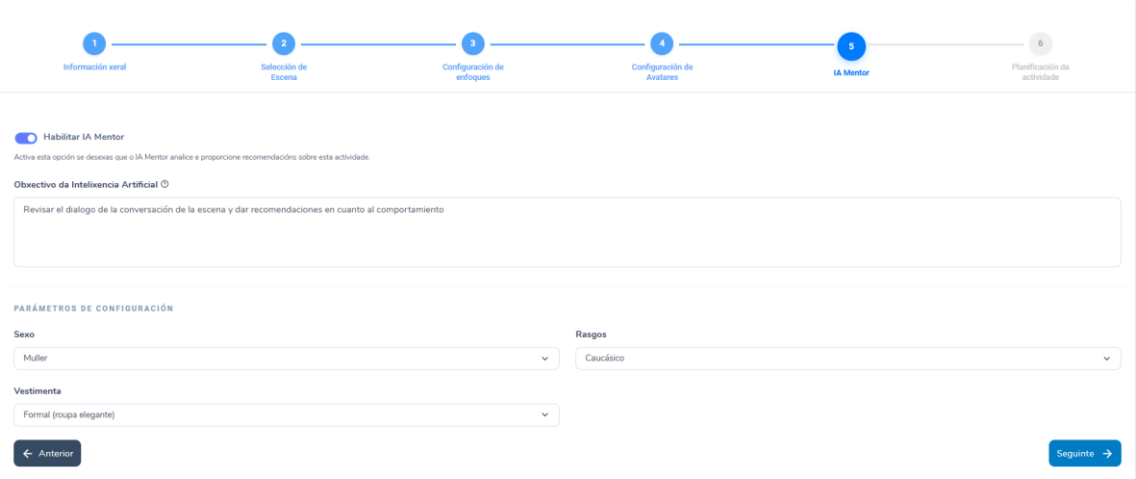
5. Configurar o enfoque:



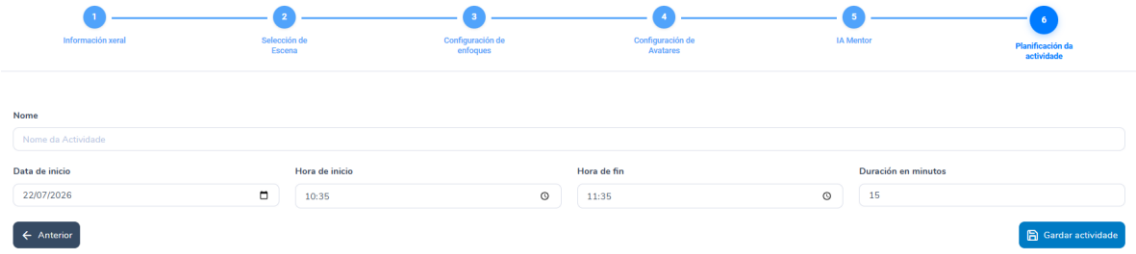
6. Configurar os avatares:



7. Configurar o IA Mentor (opcional):



8. Definir:
    - Nome da actividade
    - Datas de inicio e fin
    - Horario dispoñible
    - Duración máxima da conversa



9. Gardar

Código de acceso

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

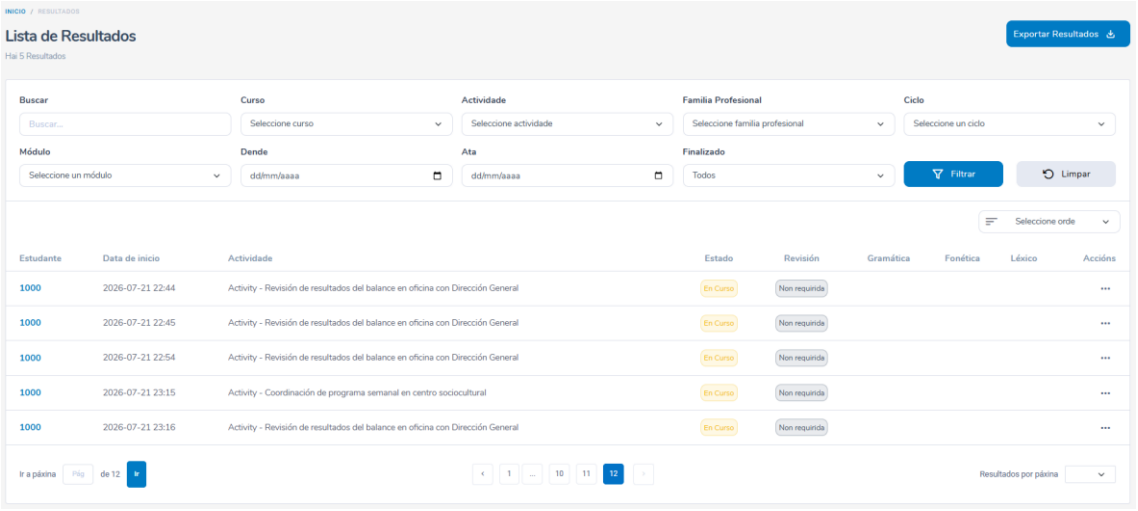
- Entrar na actividade desde a aplicación conversacional
- Rexistrar os resultados de forma correcta

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

9. Seguimento e avaliacións

A plataforma VETINEN Lab Ai 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**.



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

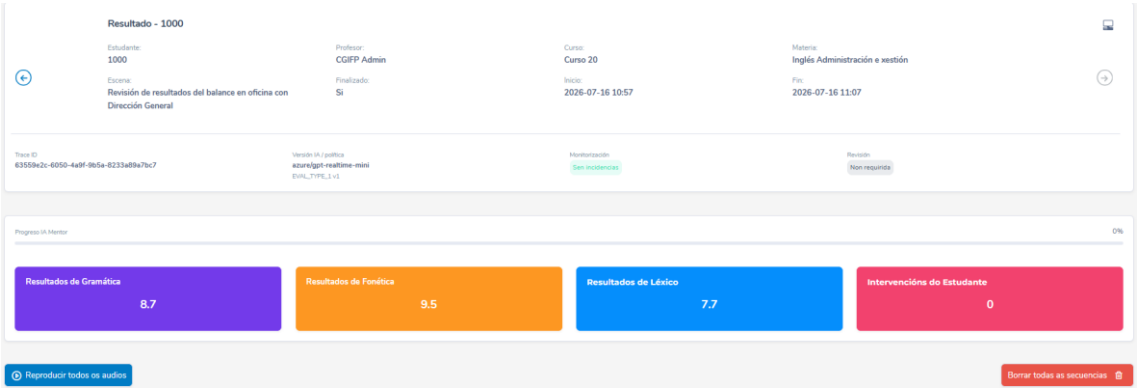
Visualización de resultados

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 transcrición escrita
- Exportar resultado

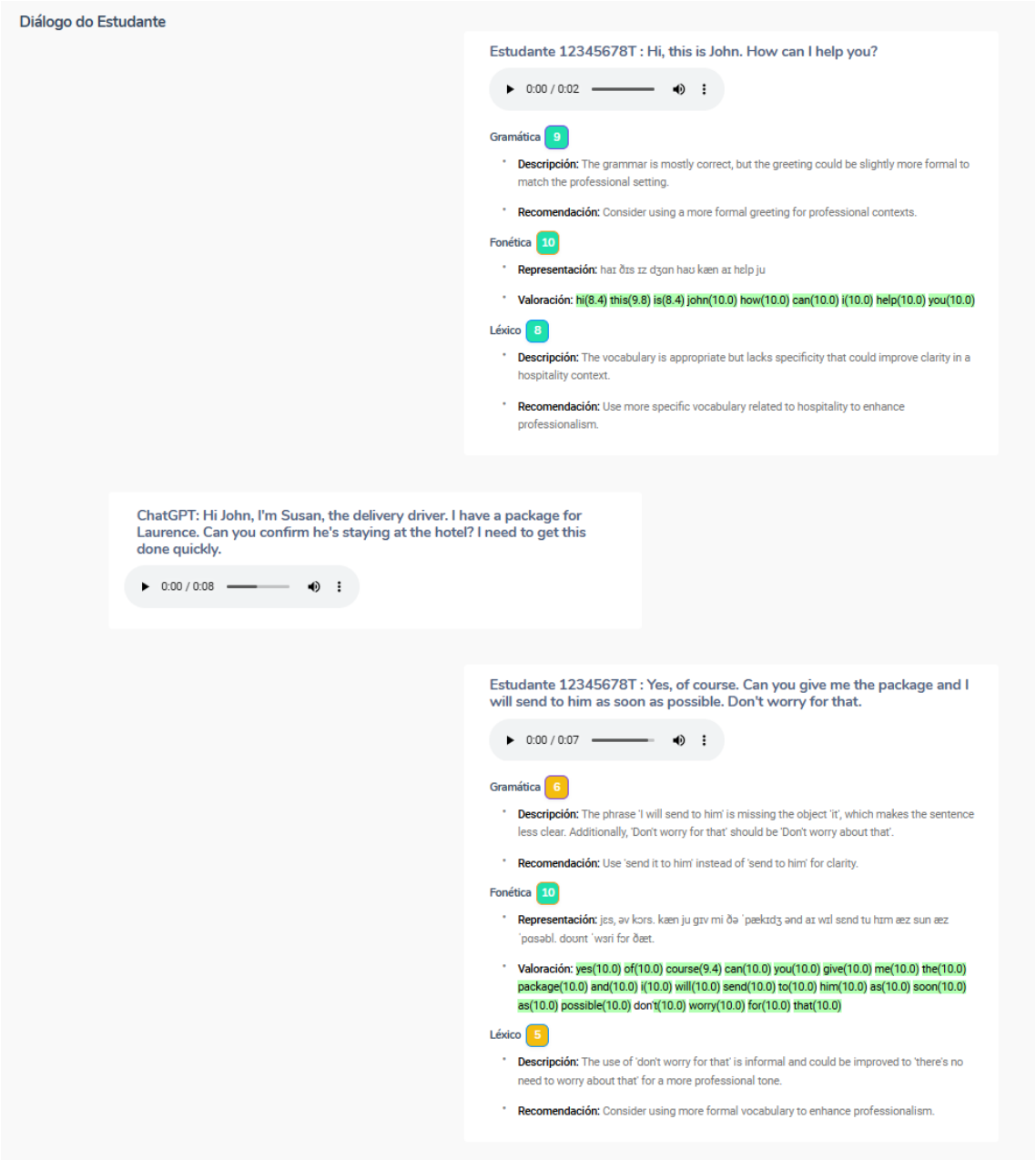


Además é posible descargar estos resultados no botón de "Exportar Resultados"

Utilidade didáctica

Esta ferramenta de avaliación permite ao profesorado:

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



10. Aplicación conversacional – Versión PC

A aplicación conversacional de VETINEN Lab Ai 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:

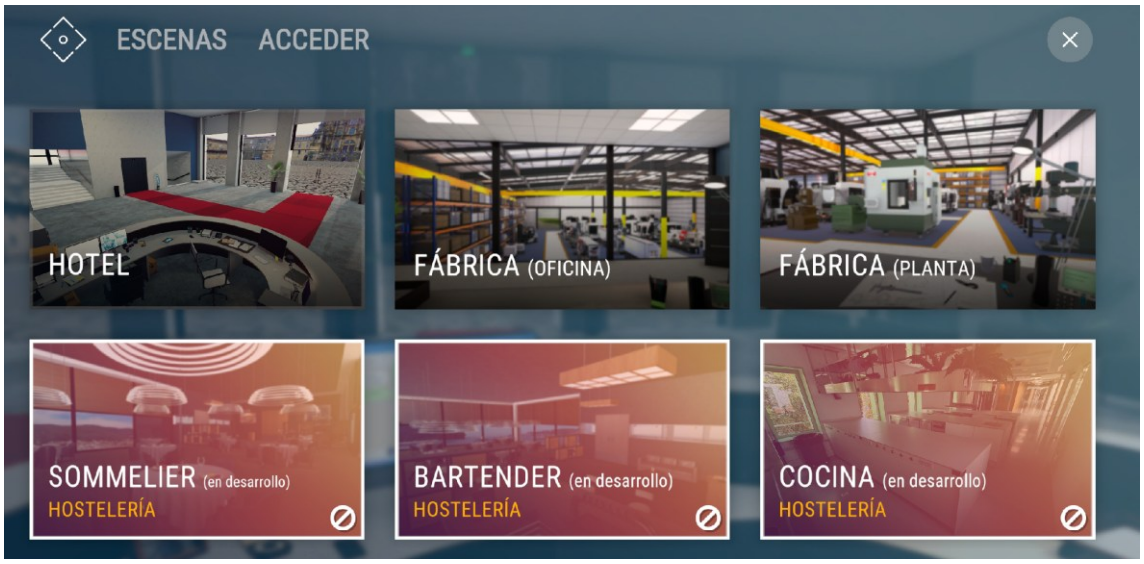
1. Acceder ao **Portal Web de Profesorado**
2. Ir á sección **"Descargas"**
3. Descargar o arquivo comprimido **LabIA_PC.zip**
4. Descomprimir o contido do ZIP
5. Executar o ficheiro **LabIA.exe**
6. Permitir a execución se o sistema Windows o solicita

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



Acceso á aplicación

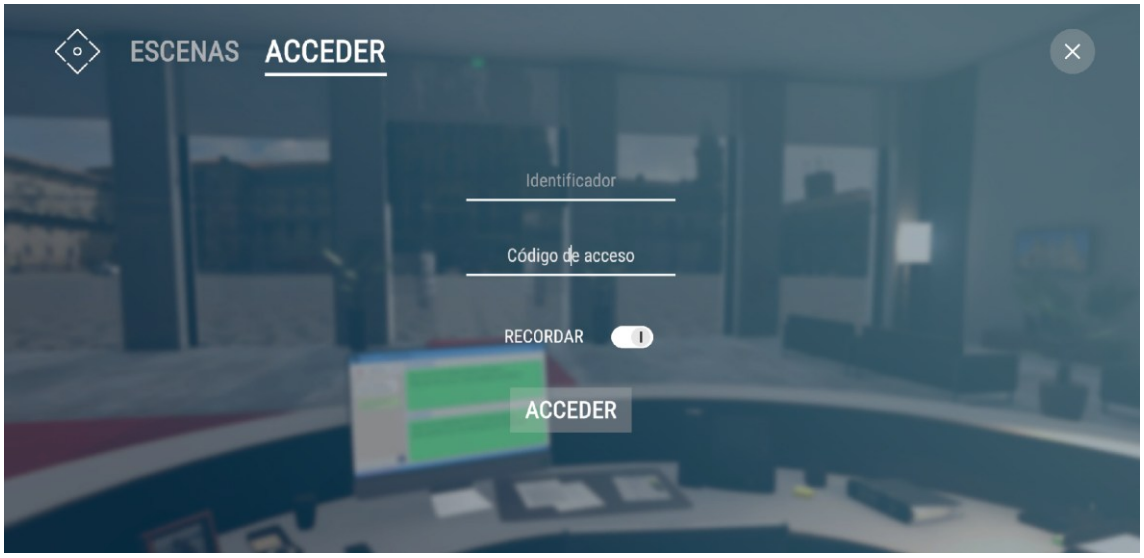
Unha vez aberta a aplicación, podemos ver as escenas creadas para as diferentes familias profesionais



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

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

Estes datos son facilitados previamente polo profesorado.

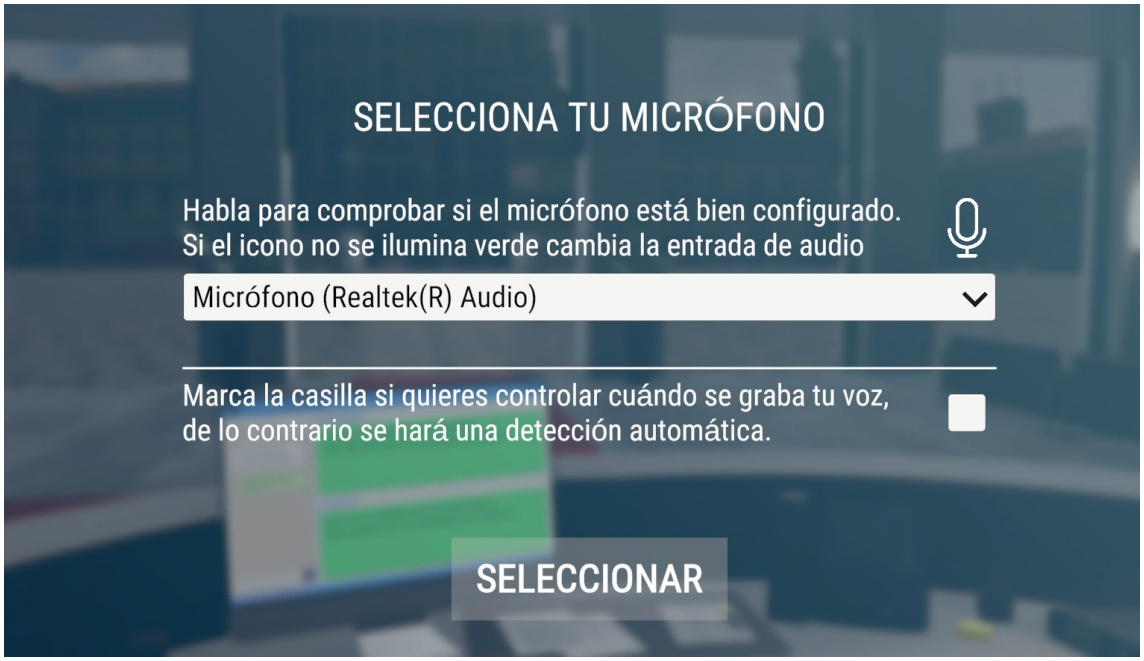


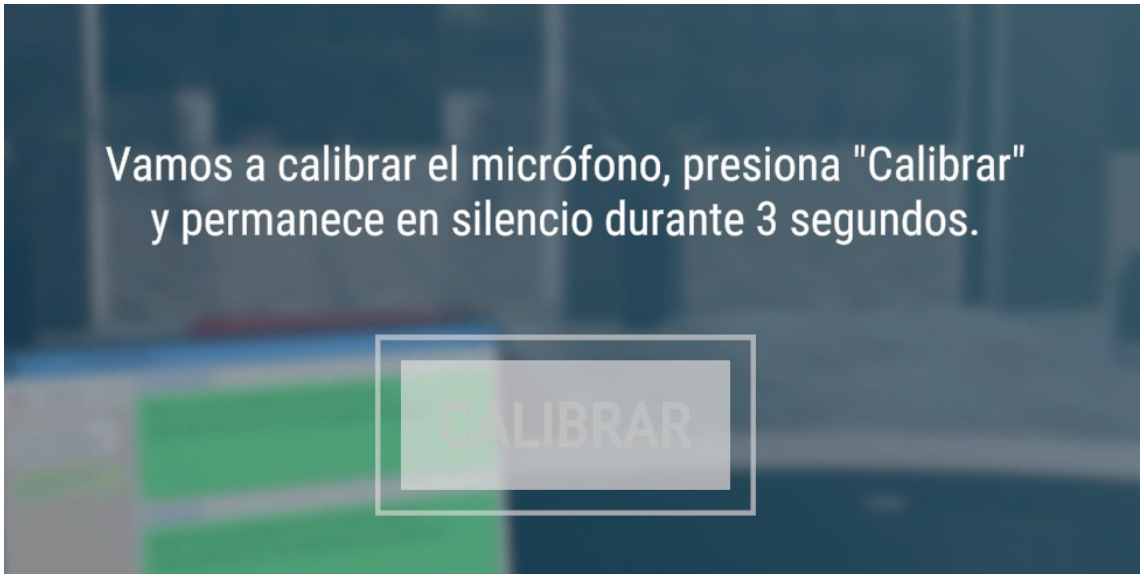
Configuración de son

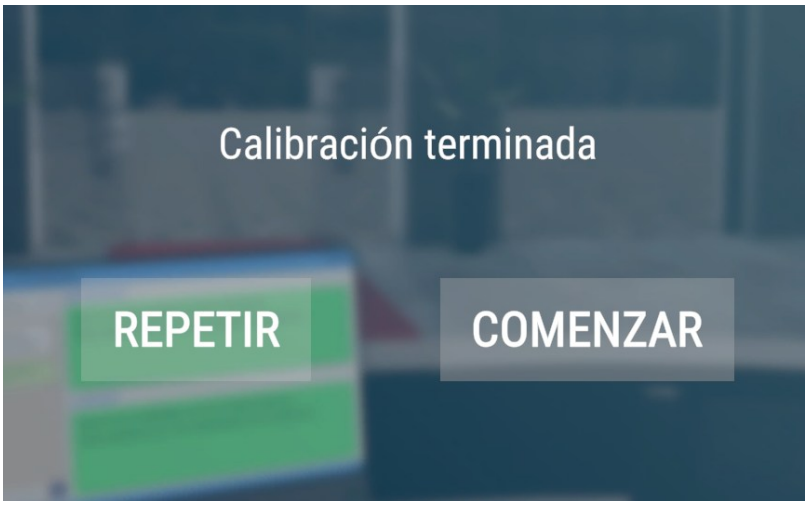
A continuación seleccionar o micrófono que se utilizará e realizar a calibración do mesmo.

- 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.**



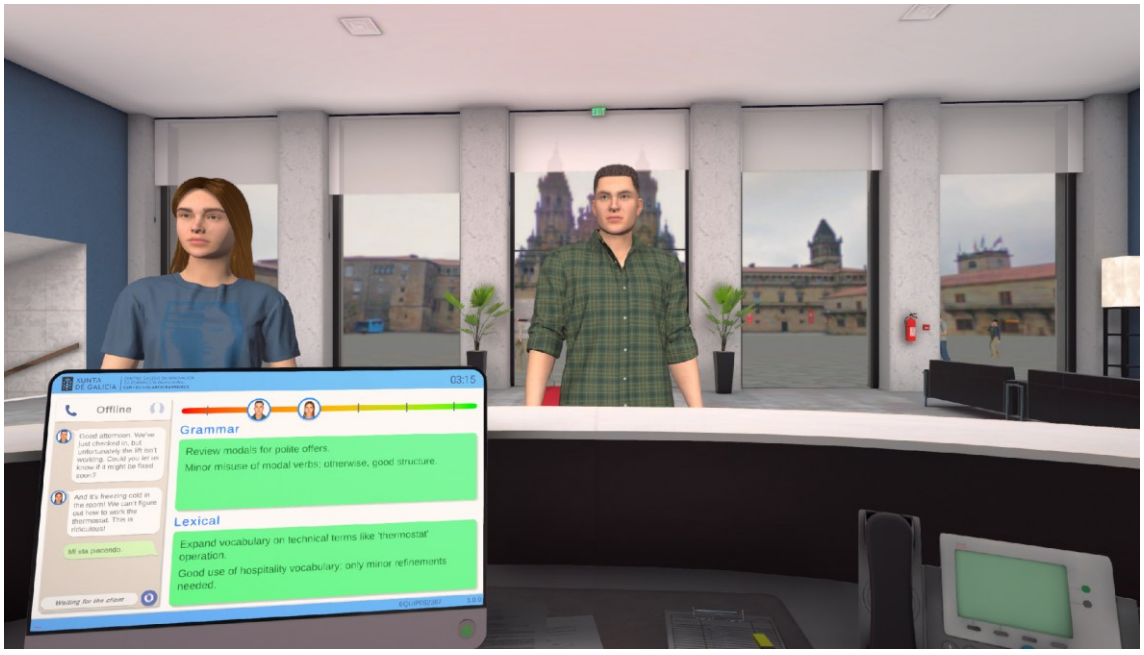




Interfaz da actividade

Durante a conversa aparecen:

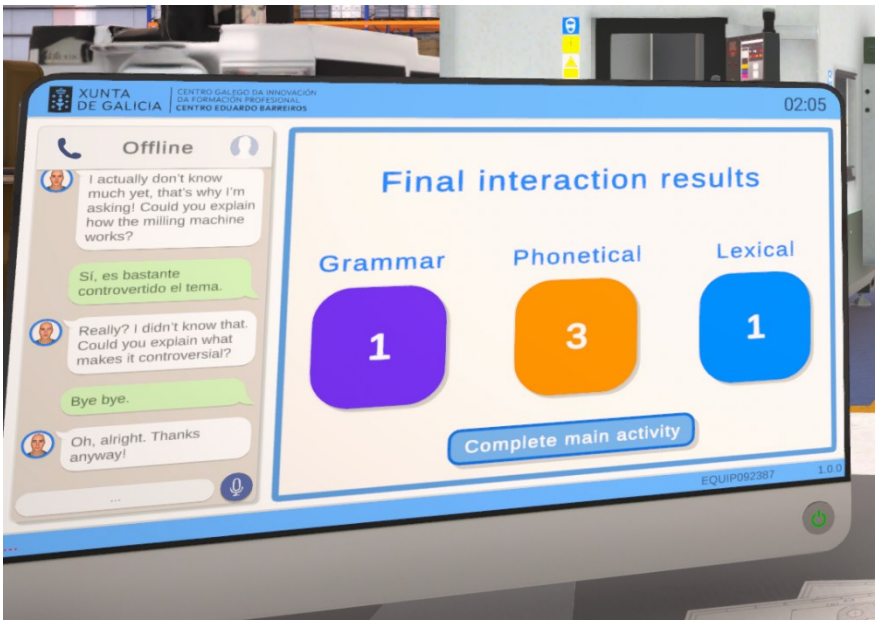
- **Conversor voz** → texto (o que di o estudante transfórmase a texto)
- **Chat IA** (respostas xeradas pola intelixencia artificial)
- **Análise gramatical e léxica**
- **Análise fonética**
- **Estado emocional do avatar** (segundo a interacción)



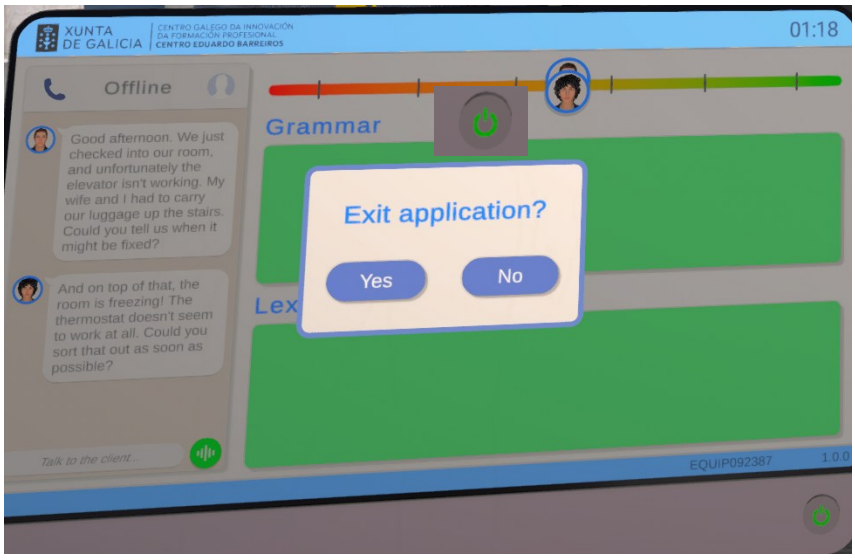
Avaliación automática

Ao finalizar a actividade, a aplicación mostra:

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



Para saír da aplición, pulsar no botón



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

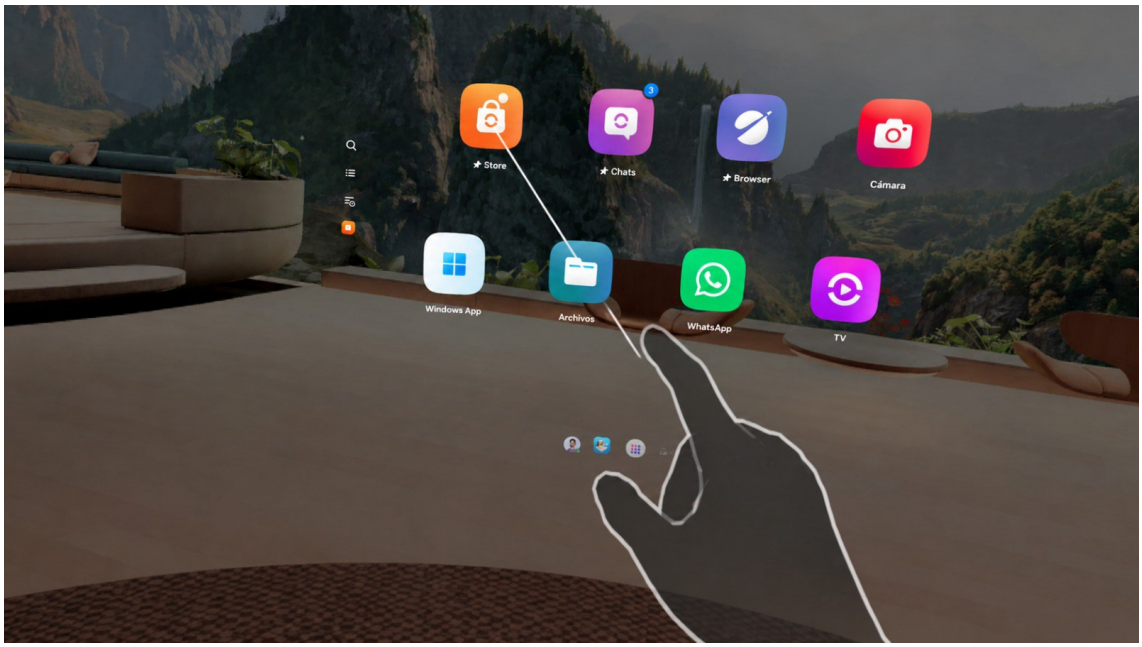
A versión de Realidade Virtual (VR) de VETINEN Lab Ai permite ao alumnado realizar actividades conversacionais en contornos máis inmersivos, interactuando con avatares realistas nun escenario tridimensional. Está especialmente indicada para reproducir situacións profesionais reais, como a atención ao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

Requisitos

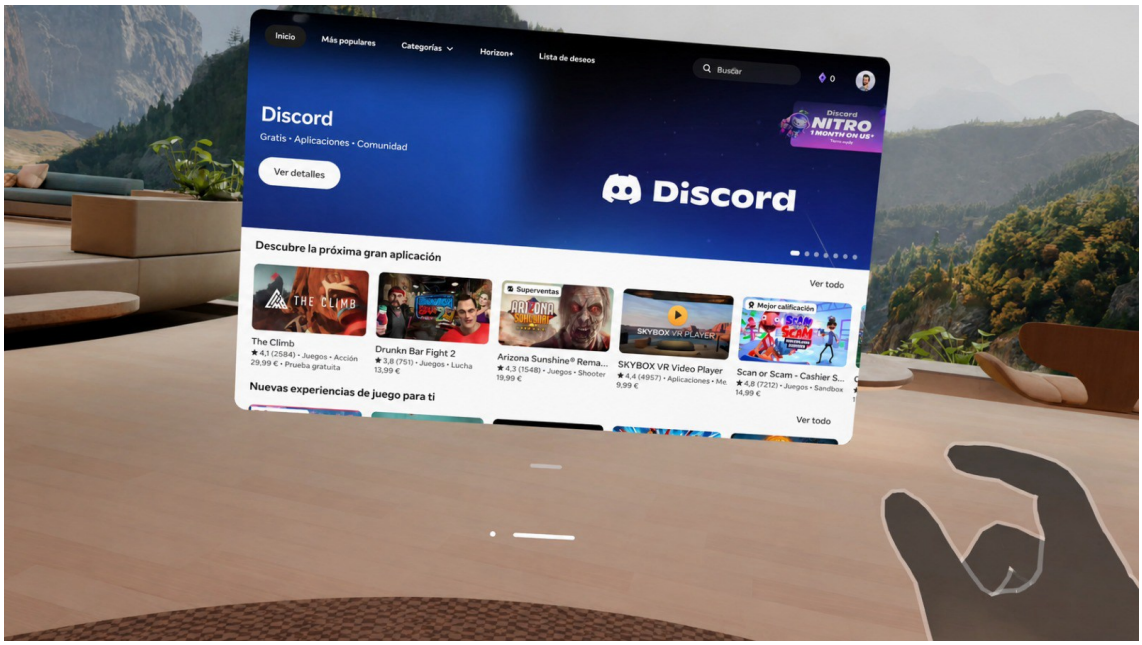
- Dispositivo Meta Quest 2 ou Meta Quest 3
- Cable USB-C para conexión ao PC
- Conta Meta activa

Instalación da aplicación VR de forma manual

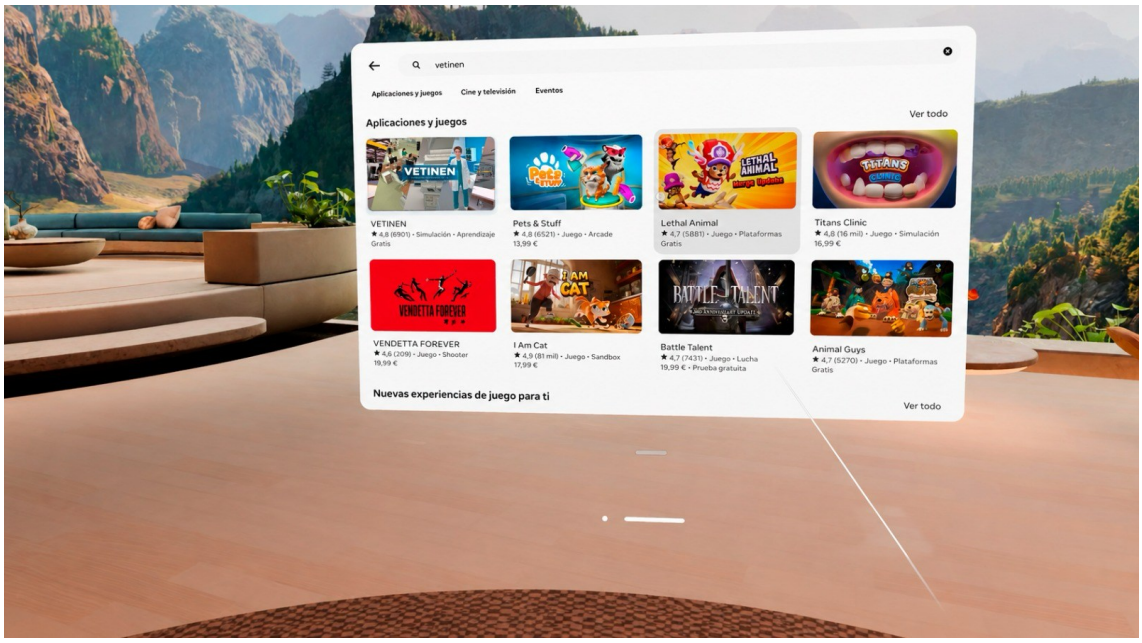
1. Acceder a tenda de Meta e instalar a aplicación



2. Pulsar na opción de Buscar situada na parte superior dereita e buscar a aplicación "VETINEN"



3. Seleccionar e instalar a aplicación "VETINEN"



Unha vez instalada, a aplicación aparecerá na sección **"Aplicacións"** 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 Lab Ai 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: Premer "Restablecer filtros"
- Botóns non funcionan
  - Posible causa: Caché desactualizada
  - Solución: Premer 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