

VIRTUAL LEARNING FACTORIES FOR EU



scan me

VLF4EU is the European project dedicated to modernizing vocational education and training (VET) systems and supporting manufacturing small and medium-sized enterprises (SMEs), bringing together 13 partners from six European countries (Denmark, France, Italy, Slovenia, Spain, Sweden).

The initiative addresses the need for VET systems to adapt to digital and green transition by integrating emerging technologies like virtual and augmented reality, digital twins, and artificial intelligence. The project aims to create an European alliance of VLFs, providing scalable and inclusive training environments that bridge the gap between education and industrial innovation, ultimately fostering a skilled workforce for Industry 5.0.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

VIRTUAL LEARNING FACTORIES FOR EU



skanna mig

VLF4EU är det europeiska projektet som är ägnat åt att modernisera yrkesutbildningssystem (VET) och stödja tillverkande små och medelstora företag (SMF). Projektet samlar 13 partnerorganisationer från sex europeiska länder (Danmark, Frankrike, Italien, Slovenien, Spanien, Sverige).

Initiativet svarar mot behovet av att VET-systemen anpassar sig till den digitala och gröna omställningen genom att integrera framväxande teknologier som virtuell och förstärkt verklighet, digitala tvillingar och artificiell intelligens. Målet med projektet är att skapa en europeisk allians av VLF:er som erbjuder skalbara och inkluderande träningsmiljöer som bygger broar mellan utbildning och industriell innovation och i slutändan främjar en kvalificerad arbetskraft för Industri 5.0.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.