SIMSPRAY

Votre outil pédagogique immersif pour la peinture au pistolet

Simspray est un simulateur de peinture au pistolet. Les apprenants se forment au geste technique selon différents procédés de peinture. Les résultats font l'objet d'une analyse grâce à un outil d'analyse de la compétence.



LE MATERIEL

SIMSPRAY 3

SimSpray est un outil de formation dédié à l'apprentissage des procédés de revêtement et de sablage pour la peinture industrielle. Cette version propose des pièces plus grandes pour les programmes du bâtiment, de l'aéronautique et de l'automobile.



SIMSPRAY GO

Simspray Go est une version compacte et portable de SimSpray. SimSpray Go est conçu pour soutenir la formation des peintres pour les écoles et les fabricants spécialisés ayant des besoins de formation plus mobiles.

LES CARACTERISTIQUES COMMUNES

- PAINTOMETRE : économisez sur les coûts des consommables
- DE PEINTURE : créez vos propres couleurs
- PROGRAMME D'ETUDES : créez et personnalisez vos parcours de formation
- 💠 PORTAIL DE SUIVI DE LA COMPETENCE : trackez les compétences évaluées et obtenez le détail des exercices réalisés par vos apprenants

LES AVANTAGES COMMUNS

- 🌣 Apprentissage par la répétition
- Economie sur le coût des consommables
- Réduction de l'empreinte environnementale
- 🌣 Immersion totale des apprenants dans des environnements de travail divers
- Aides visuelles lors des exercices







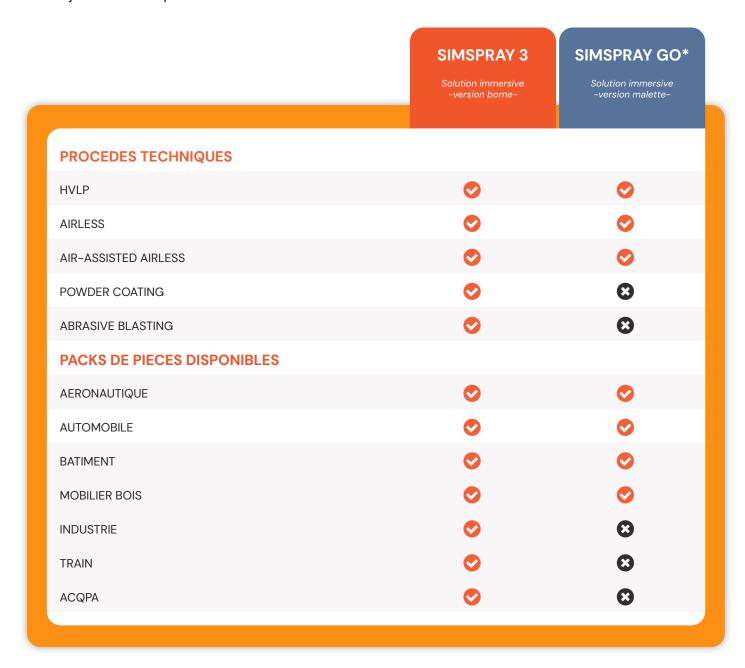


QUELLE SOLUTION CHOISIR?

Tous nos packs de pièces sont vendus séparemment. Chaque version propose et inclut un pack de pièces géométriques de base pour apprendre les fondamentaux de la peinture au pistolet.

Des pièces plus grandes pour les packs du bâtiment, de l'aéronautique et de l'automobile sont disponibles uniquement sur SIMSPRAY 3.

Un module nommé Edge-Blending, utilisé pour la formation aux dégradés de couleurs, peut être ajouté sur chaque simulateur.



^{*} Le simulateur SIMSPRAY GO ne peut accueillir qu'un seul procédé de peinture à la fois. Si plusieurs procédés sont disponibles sur le simulateur, l'utilisateur devra débrancher un procédé pour en brancher un autre.









