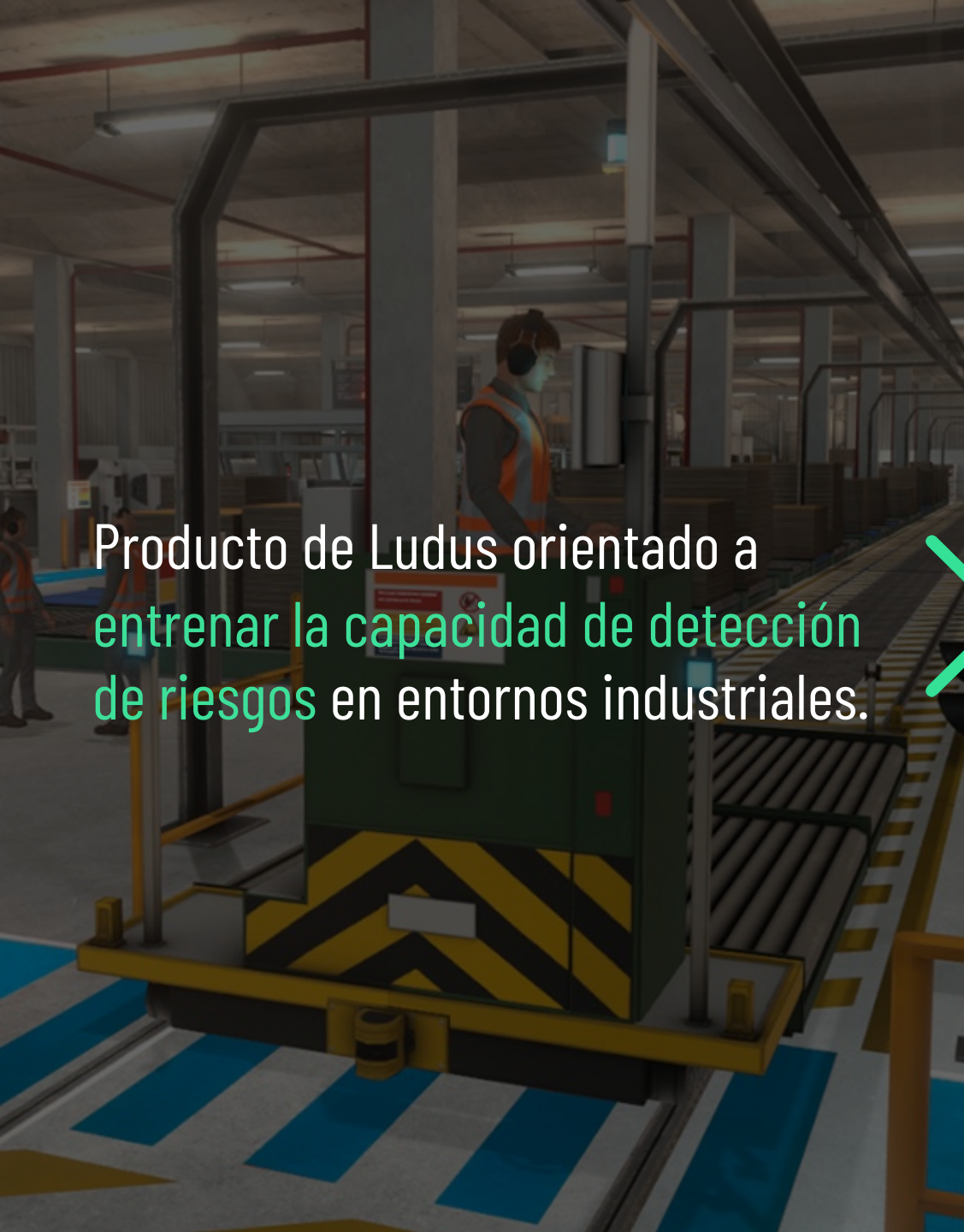


# Ficha Técnica



 Ludus

*Detección de  
riesgos en planta*



Producto de Ludus orientado a  
entrenar la capacidad de detección  
de riesgos en entornos industriales.

## ***Detección de riesgos en planta***

---

- > El objetivo es ofrecer al formador/a un **escenario virtual en el que el alumno pueda practicar su capacidad de observación y conocimientos sobre los riesgos y normas de seguridad en trabajos industriales.**
- > Este producto cubre un amplio espectro de riesgos relacionados con EPIs, normas generales de seguridad y señalización.
- > El/la alumno/a debe identificar cada situación de riesgo, en caso de no identificar correctamente alguna, se le mostrará al final del ejercicio.



01

Contenido  
de la simulación



## Contenido de la simulación

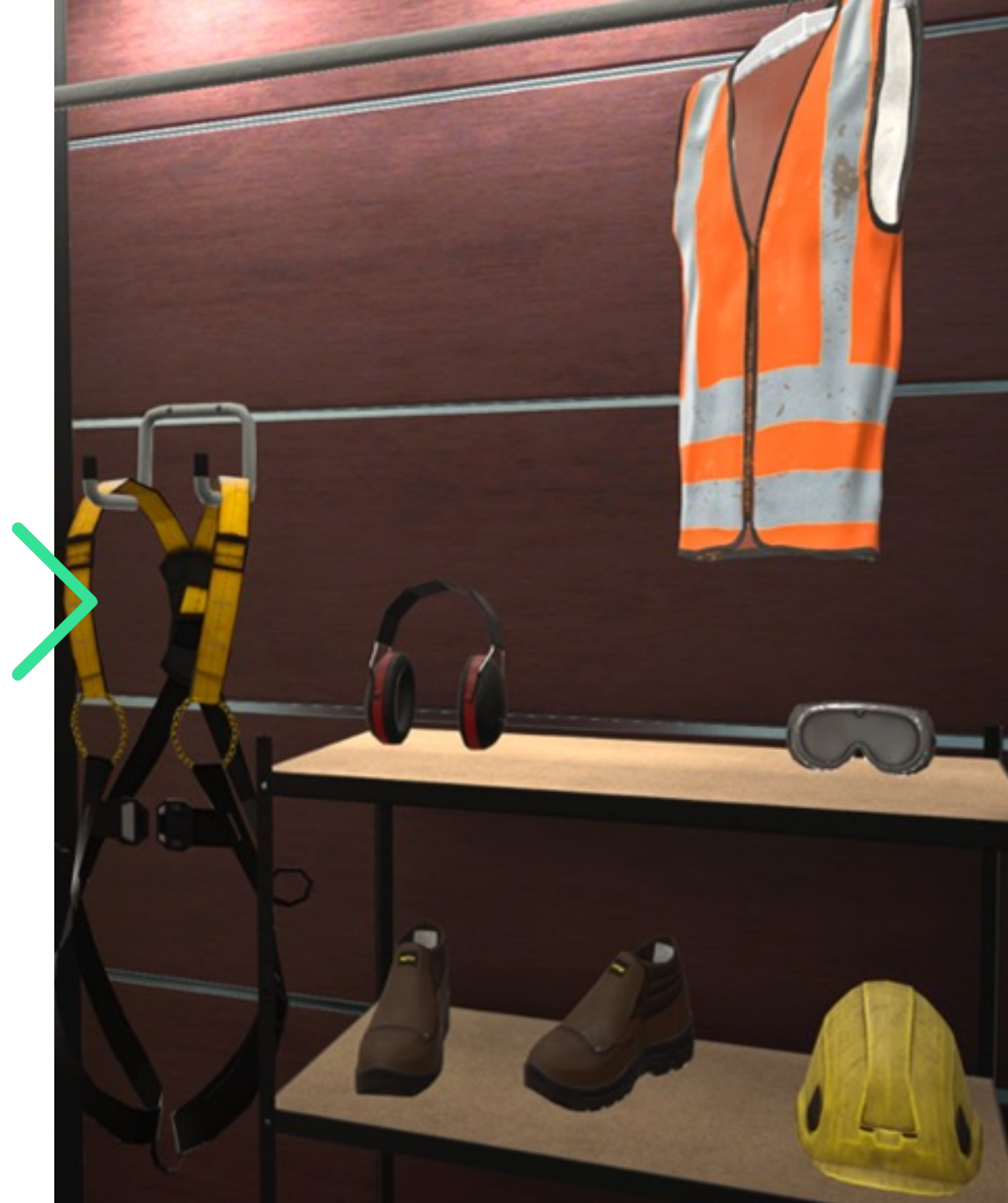
### Parte 1 - Colocación de EPIS

El/la alumno/a comienza en un vestuario en el que tendrá varios **EPIS** que podrá observar y colocarse.

Tendrá a su alrededor varios carteles en los que se indica los EPIS que son obligatorios en dicha planta.

#### **EPIS disponibles en la primera versión**

- > Protector auditivo
- > chaleco reflectante
- > Botas de seguridad
- > Arnés de seguridad para trabajos en alturas
- > Casco de seguridad
- > Gafas de seguridad



## Contenido de la simulación

### Parte 2 - Paseo por la planta

Una vez equipado correctamente, el/la alumno/a sale a la planta de trabajo y debe seguir el **camino peatonal** indicado.

En la planta habrá otras personas realizando varios tipos de trabajos industriales. Si el el/la alumno/a observa algún **comportamiento inseguro** a su alrededor, deberá denunciarlo señalándolo con su mano.

#### **Resolución del ejercicio**

Una vez equipado correctamente, el/la alumno/a sale a la planta de trabajo y debe seguir el camino peatonal indicado.







## Duración del ejercicio

- > Si el/la formador/a lo desea, en caso de que el/la alumno/a haya cometido errores tiene la opción de **que repita el ejercicio** hasta que lo considere necesario.
- > El tiempo medio que puede requerir un alumno/a para completar un ejercicio es de **15 minutos**
- > En caso de que un ejercicio se alargue demasiado tiempo, el/la formador/a puede **forzar el fin del ejercicio** y pasar directamente a los **resultados** para ver los errores cometidos hasta ese momento.



## Riesgos propios incluidos

### Uso de EPIs

Antes de comenzar, el/la alumno/a deberá equiparse con los **EPIs obligatorios** en planta.

### Seguimiento de la vía peatonal

Durante toda su estancia en la planta industrial, el/la alumno/a deberá **desplazarse por la vía peatonal**. Si no lo hace, suspenderá el ejercicio.

### Cruce de paso de peatones

Habrà varios pasos de peatones que deberá cruzar con cuidado para evitar atropellos de vehículos.

Algunos pasos de cebrà tendrán un **semáforo** en el que deberán pedir parada antes de cruzar.

### Accesos a zonas restringidas

La planta industrial tiene zonas en las que está prohibido el paso. Si el/la alumno/a trata de acceder a una de estas zonas, cometerá un **error** en el ejercicio.



## Riesgos ajenos incluidos

### Trabajos sin EPIs correspondientes

- > Personas realizando trabajos en **maquinarias con vapor** sin utilizar guantes de protección térmica.
- > Personas manipulando **productos químicos** sin utilizar gafas de protección.
- > Personas manipulando **troqueles** sin utilizar guantes de protección mecánica.

### Normas de seguridad generales

- > Charco de suciedad.
- > Trabajador hablando por el móvil y circulando por la planta.

### Trabajos realizándose de forma no segura

- > Personas realizando **trasvase de químicos** a un recipiente no homologado ni etiquetado.
- > Personas realizando **trabajos en alturas** sin estar atado ni tener un recurso preventivo.
- > Trabajador realizando un **trabajo eléctrico** sin estar realizada la consignación.
- > **Manipulación y elevación de cargas manuales** sin adoptar la postura correcta.

### Situaciones de riesgo no señalizadas

- > Plataforma elevadora realizando trabajo sin señalizar la zona.
- > Armario eléctrico abierto.



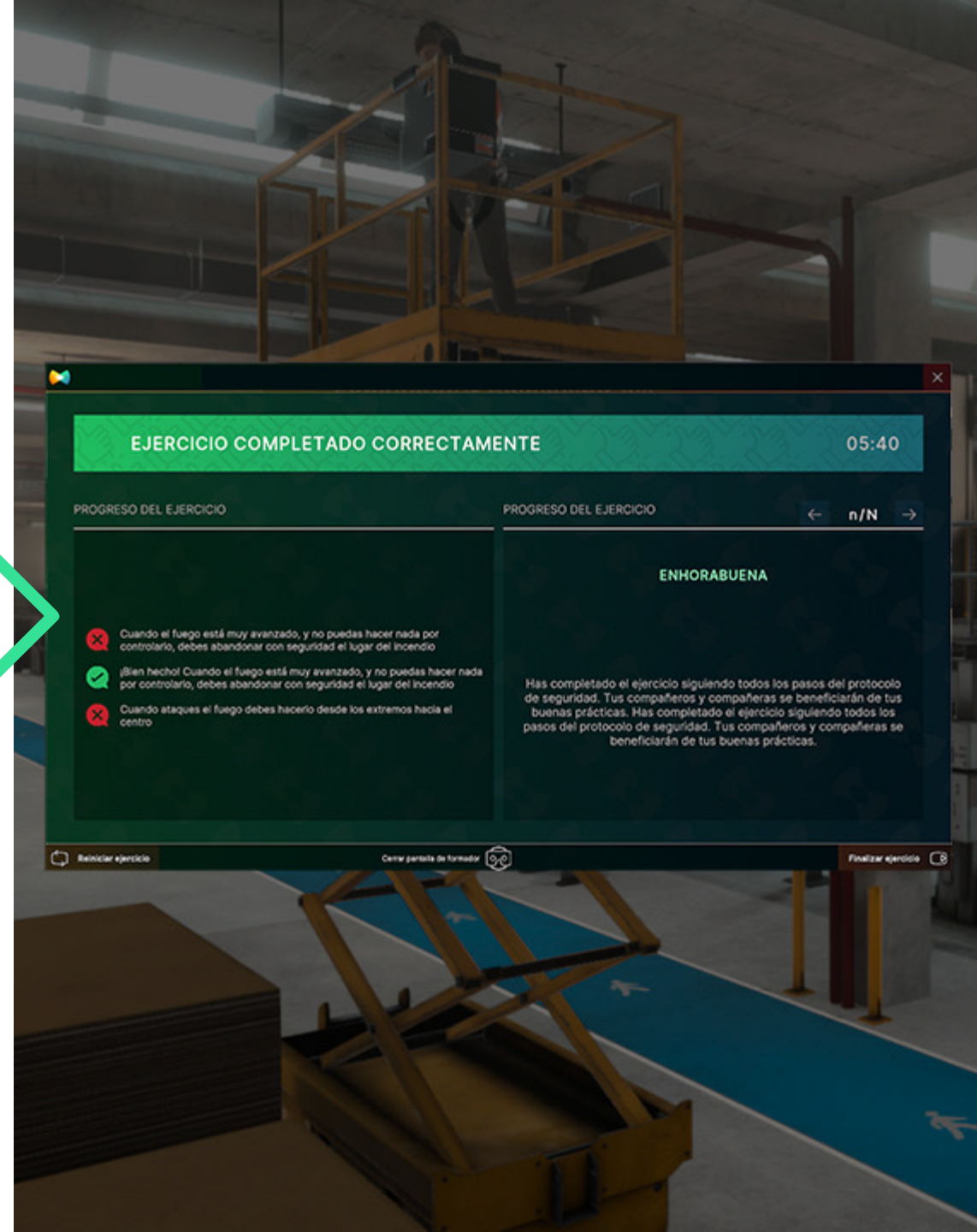


Estadísticas básicas

## Sistema de estadísticas

Estadísticas básicas mostradas al usuario al finalizar la simulación

- Tiempo de duración del ejercicio
- Lista de errores cometidos









02

Todas las formaciones,  
una sola plataforma



# Primera plataforma europea

de formación realista en **seguridad laboral y salud**  
con Realidad Virtual

## Ventajas de la Plataforma



### Acceso a contenidos

Productos vivos en  
permanente mejora  
continua



### Formación al profesorado

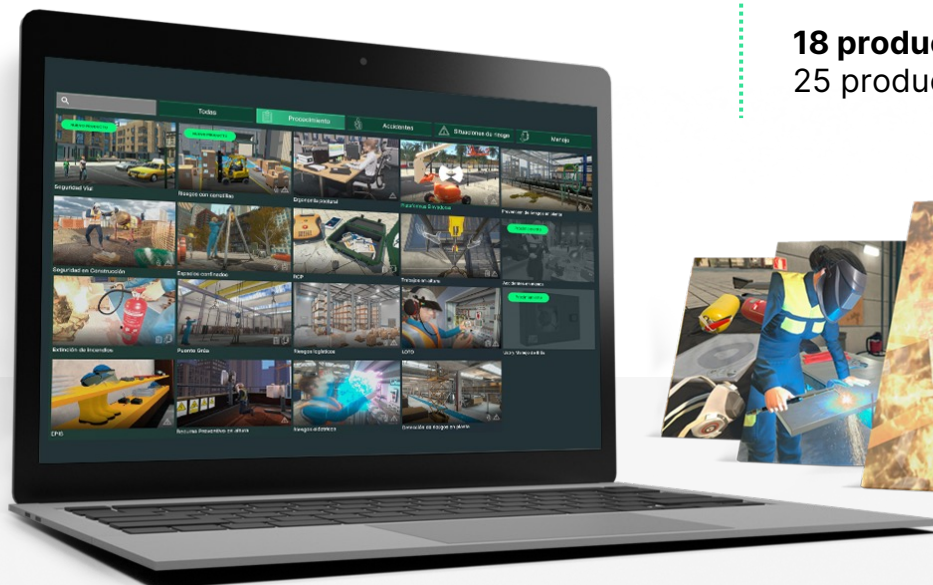
Acompañamiento  
pedagógico a los profesores  
en el uso de la VR



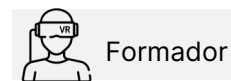
Hardware  
**a precio  
de coste**

*Learn by Living*

**Dinamiza tus clases sobre  
seguridad y salud,**  
añadiendo un componente  
inmersivo a las formaciones



**18 productos completos** con más de 500 ejercicios.  
25 productos para finales del 2022.



- > Seguridad vial
- > Prevención de riesgos en planta
- > Trabajos en altura
- > Recurso preventivo en altura
- > RCP
- > Puente grúa
- > EPIs. Equipo de protección individual
- > Riesgos logísticos
- > **Detección de riesgos en planta**
- > Riesgos eléctricos
- > LOTO
- > Extinción de incendios
- > Espacios confinados
- > Seguridad en construcción
- > Plataformas elevadoras
- > Ergonomía postural
- > Riesgos carretillas elevadoras
- > Prevención de accidentes en manos

Continuamente vamos sumando **nuevas actualizaciones**  
y contenidos a la plataforma



# Calendario

de incorporación a Ludus

01

## Demo

Demostración producto.  
Presentación propuesta económica.

02

## Suscripción

Contratación de la plataforma.  
Recepción del material.

03

## Onboarding

Welcome pack.  
Argumentarios comerciales.  
Recursos gráficos.  
Fichas de marketing.  
Videotutoriales.  
Formación a formadores.

04

## VR training

Uso ilimitado de los recursos de formación disponibles en la plataforma.  
Mantenimiento y actualización de la plataforma.



## ¿Por qué VR?

El impacto que la realidad virtual tiene en el aprendizaje es **notable**



Aprendizaje activo

Basado en la pirámide de aprendizaje de Edgar Dale

Los que aprenden en VR son...

 **4x**

**Más rápidos aprendiendo**  
que en una clase  
convencional

 **3.7x**

**Más conectados** con el  
contenido que los alumnos en  
un salón de clase

 **2.3x**

**Más conectados** con el  
contenido que los alumnos en  
e-learning

 **4x**

**Más concentrados y  
enfocados**



# *Learn by Living*

[ludusglobal.com](http://ludusglobal.com)