

Ficha Técnica



Ergonomía Postural



Producto de Ludus orientado a entrenar la **detección de riesgos ergonómicos**.

Ergonomía Postural

- > El objetivo es ofrecer al/a formador/a varios escenarios virtuales en los que se representen diferentes **riesgos ergonómicos**.
- > Durante el ejercicio, el alumnado deberá identificar y corregir situaciones de riesgo ergonómico. Al finalizar el ejercicio, se mostrarán al resto del aula todos los **riesgos no detectados**.
- > Este producto cubre un **amplio espectro de riesgos** relacionados con la ergonomía postural, malas posturas, adaptación del puesto de trabajo, autocuidado de la espalda y teletrabajo.



01

Contenido
de la simulación



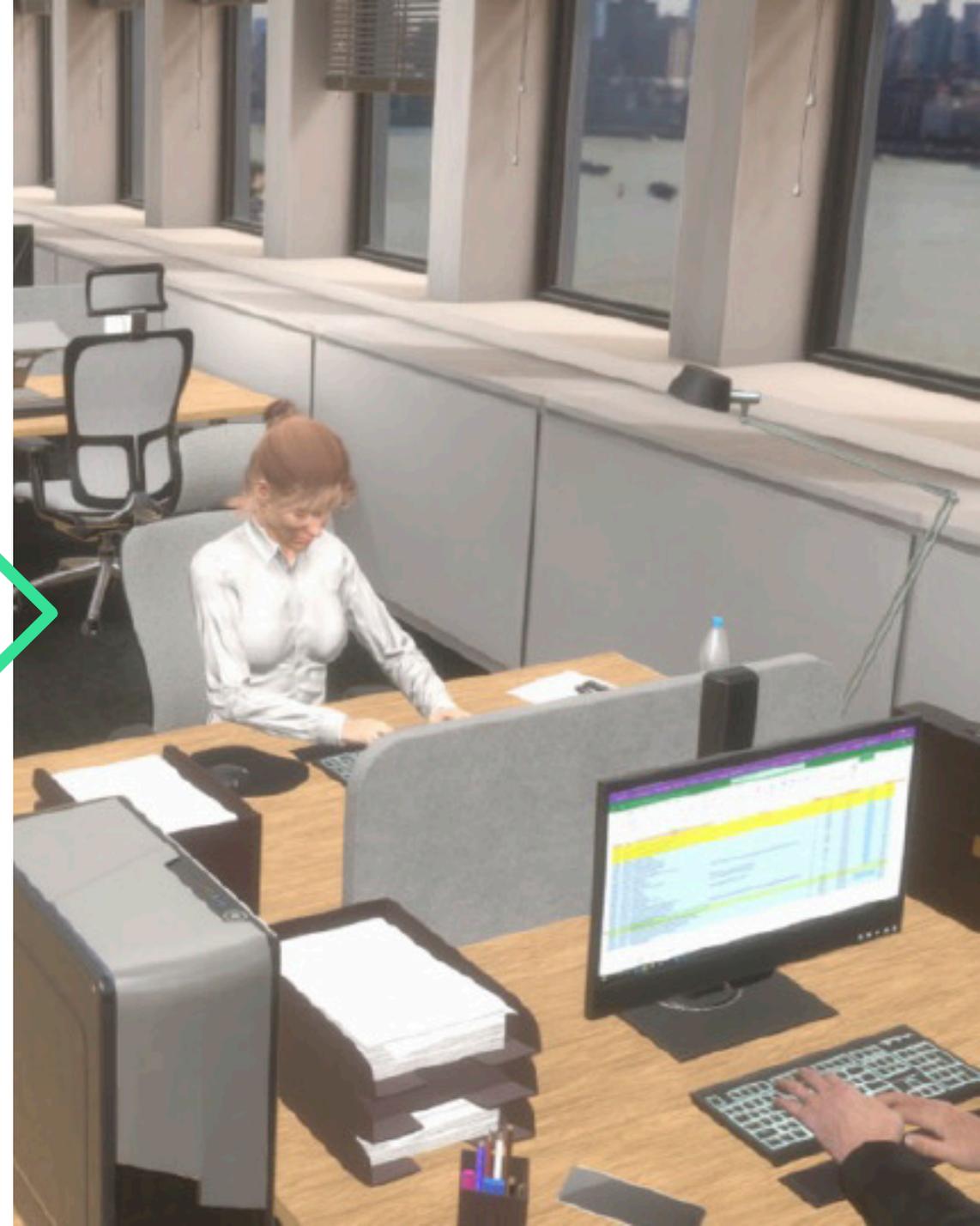
Descripción del Producto

Escenario oficina

La primera versión del producto incluirá un escenario de oficina. El escenario incluirá los **componentes típicos de una oficina**.

En el escenario aparecen:

- > **Situaciones de riesgo ergonómico.**
Personas incurriendo en riesgos ergonómicos.
- > **Situaciones que no implican riesgo.**
Personas trabajando de forma correcta.





Descripción del Producto

Posibilidades de configuración

Antes de iniciar un ejercicio, el/la formador/a podrá configurar:

- > El **número máximo de errores** permitidos al alumno.
- > El **modo** de ejercicio:
 - **Modo con preguntas.** El alumno se deberá detectar los riesgos de la escena y responder a una pregunta para corregirlo.
 - **Modo sin preguntas.** El alumno se deberá detectar los riesgos de la escena.
- > Situaciones de riesgo **ACTIVAS**:
 - Todos los riesgos activos.
 - Riesgos activos aleatorios.

ERRORES PERMITIDOS

¿Cuántos errores puede cometer el alumno/a?

Sin limite de errores

1

2

3

MODO DE EVALUACIÓN

¿Qué debe hacer el alumno/a?

Detectar los riesgos y responder a una pregunta

Detectar los riesgos

Descripción del Producto

Descripción del ejercicio

El/la alumno/a deberá dar un paseo por el escenario de oficinas para **detectar y corregir el máximo número de riesgos ergonómicos posibles**.

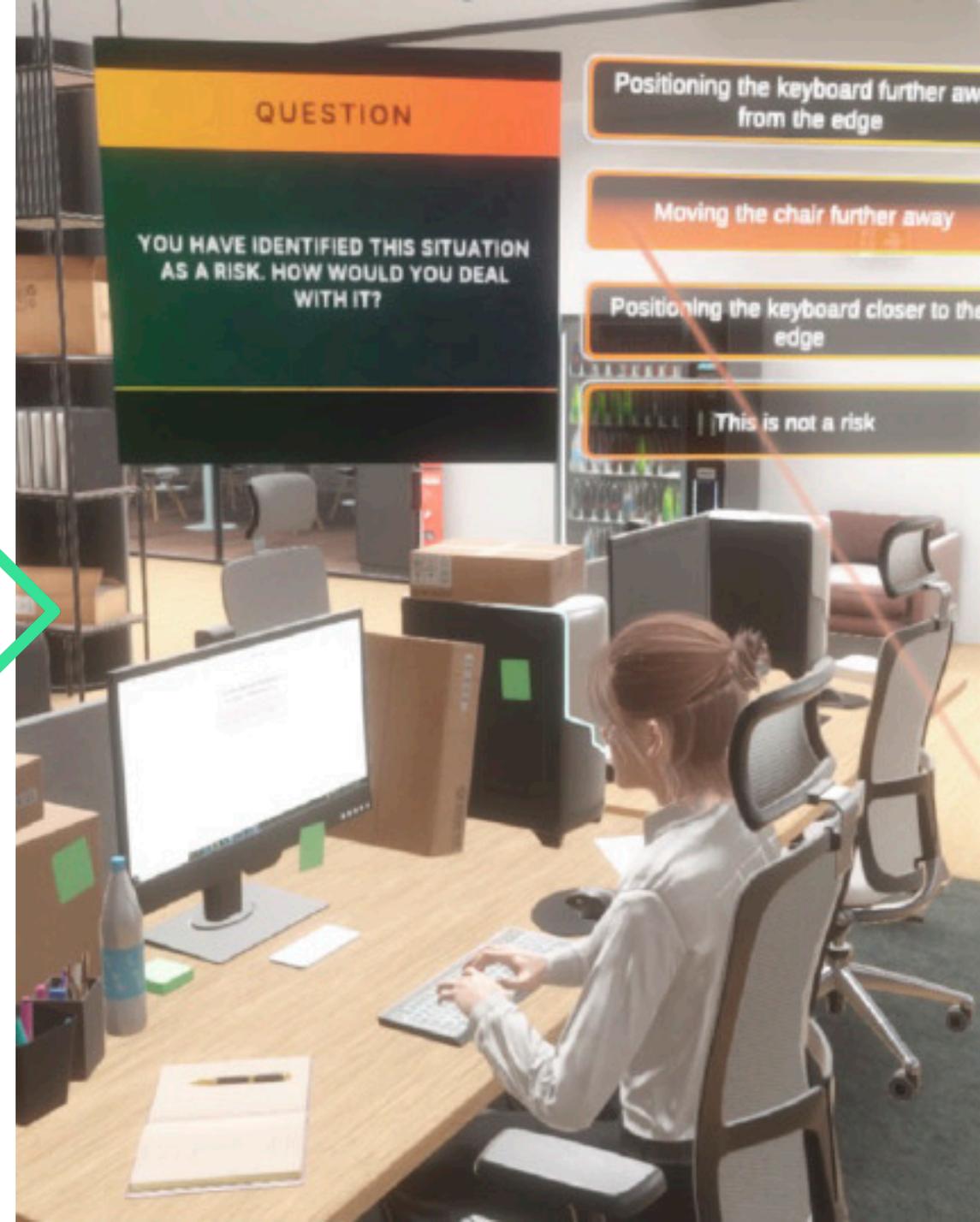
Para ello, cuando considere que una situación representa un riesgo, deberá señalarla y responder a una pregunta indicando/proponiendo una **solución a dicho riesgo**.

- > En caso de detectar y corregir una situación correctamente, se marcará como **ACIERTO**.
- > En el caso de no detectar una situación de riesgo, o de proponer una solución errónea, se marcará como **ERROR**.

Al finalizar el ejercicio se mostrarán los **errores cometidos**.

Feedback de respuesta:

Durante un ejercicio, el/la formador/a podrá mostrar u ocultar el feedback que se le ofrece al alumno tras interactuar con un riesgo.





Duración del ejercicio

- El/la formador/a tiene la opción de **repetir un ejercicio**, en caso de que, por ejemplo, el/la alumno/a cometa muchos errores o quiera hacer una puntualización.
- El tiempo medio esperado de realización de un ejercicio es de **10 - 15 minutos**.
- El/la formador/a puede **forzar el fin del ejercicio** y pasar directamente a los resultados para ver los errores cometidos hasta ese momento, en caso de que un ejercicio se alargue demasiado.

Descripción del Producto

Finalización del ejercicio

El ejercicio puede finalizar de diferentes formas:

- > **El formador finaliza el ejercicio.** El formador dispone de una opción que le permite finalizar un ejercicio en cualquier momento.
- > **El/la alumno/a completa el paseo por el escenario.** Cuando el/la alumno/a recorre todo el escenario el ejercicio finaliza automáticamente.
- > **El/la alumno/a detecta todos los riesgos.** Cuando el/la alumno/a detecta todos los riesgos configurados, el ejercicio finaliza.
- > **El/la alumno/a comete más de N errores.** El formador podrá configurar el máximo de errores permitido para cada alumno. Cuando el/la alumno/a supere el número máximo de errores, el ejercicio finaliza.

En todos los casos, al finalizar, se mostrará un **resumen de los riesgos no detectados correctamente.**





Situaciones de riesgo incluidas

Distancia a la pantalla incorrecta

Persona trabajando con la **pantalla** (17") **muy cerca** de los ojos (<50cm)

Silla muy alta

Persona trabajando con las **piernas colgando**

Ángulo incorrecto de rodilla

Persona trabajando con las **rodillas a menos/más de 90°**

Ángulo incorrecto de cuello

Persona trabajando con el **cuello extendido/flexionado** (pantalla muy alta/ pantalla muy baja)

Mala posición de antebrazo

Persona trabajando con los **antebrazos/muñeca** presionados contra el borde de la mesa

Ángulo incorrecto de muñeca

Persona trabajando con la **muñeca doblada** (hacia arriba, abajo, lados)

Giros prolongados del cuello

Persona trabajando con una pantalla situada a **más de 45°**

Ángulo incorrecto de espalda

Persona trabajando en una silla con la **espalda doblada hacia delante** (silla mal ajustada/ mala higiene postural)

Ángulo incorrecto de hombro

Persona trabajando con los **brazos separados** del cuerpo



Situaciones de riesgo incluidas

Posición incorrecta de piernas

Persona sentada con las **piernas cruzadas**

Silla inadecuada

Persona trabajando con una **silla muy alta** respecto a la mesa y muy alejada de los periféricos

Posición incorrecta de piernas

Persona sentada con las **piernas colgando** sin apoyar

Uso de periféricos sin adaptar

Persona trabajando con un **ratón pequeño** (mal ángulo de muñeca) o con un teclado sin adaptar

Mesa desordenada

Persona trabajando en una mesa muy desordenada, y, como consecuencia, con una **mala postura**

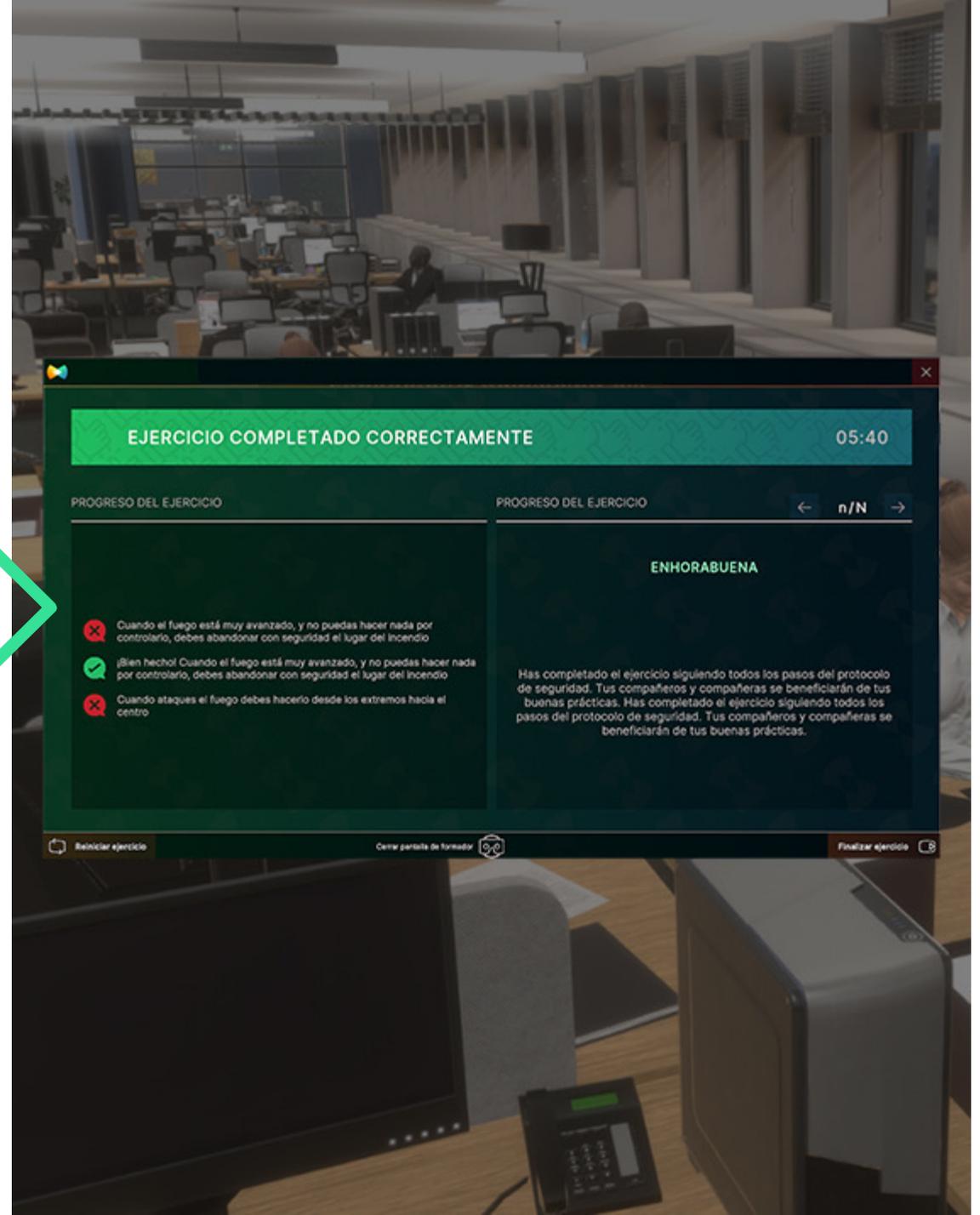


Estadísticas básicas

Sistema de estadísticas

Estadísticas básicas mostradas al usuario al finalizar la simulación

- Tiempo de duración del ejercicio
- Lista de errores cometidos





02

Futuras
actualizaciones



Futuras actualizaciones Nuevos escenarios

En futuras actualizaciones se incluirán nuevos escenarios virtuales con sus riesgos específicos. Están previstos los siguientes escenarios:

- > Área Comercio
- > Ámbito doméstico
- > Vehículos





Futuras actualizaciones

Nuevos riesgos

En futuras actualizaciones se incluirán nuevos riesgos ergonómicos en el escenario de oficina



Ángulo incorrecto de codos

Persona trabajando con los codos a **menos/más de 90°**.

Imposibilidad de cambiar de postura

Objetos debajo de la mesa que impiden posicionar correctamente las piernas/cambiar de postura.

Deslumbramientos

Persona trabajando con **reflejos en la pantalla** ocasionados por una fuente de luz mal situada.

Falta de luz

Persona trabajando en una **zona con poca iluminación** con la cara muy cerca de la pantalla.

Temperatura alta

Se representará un termostato que indique que la **temperatura de la oficina no es correcta** (muy alta/muy baja).



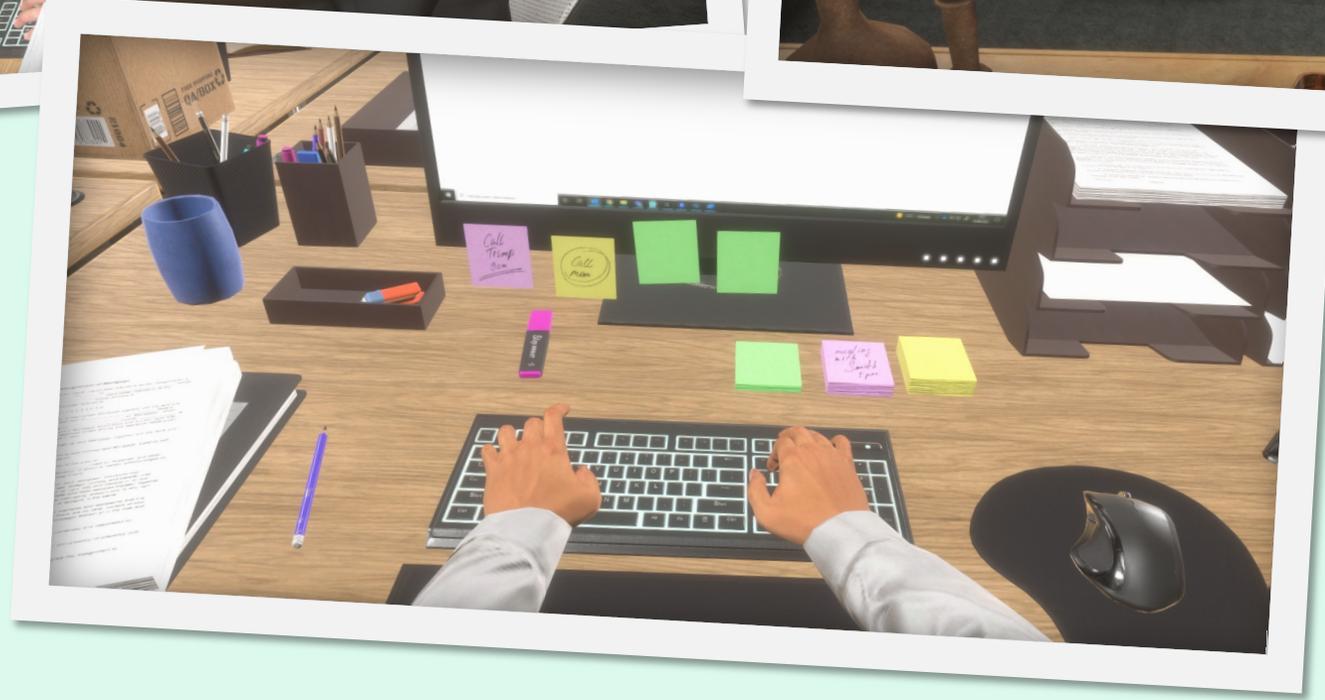
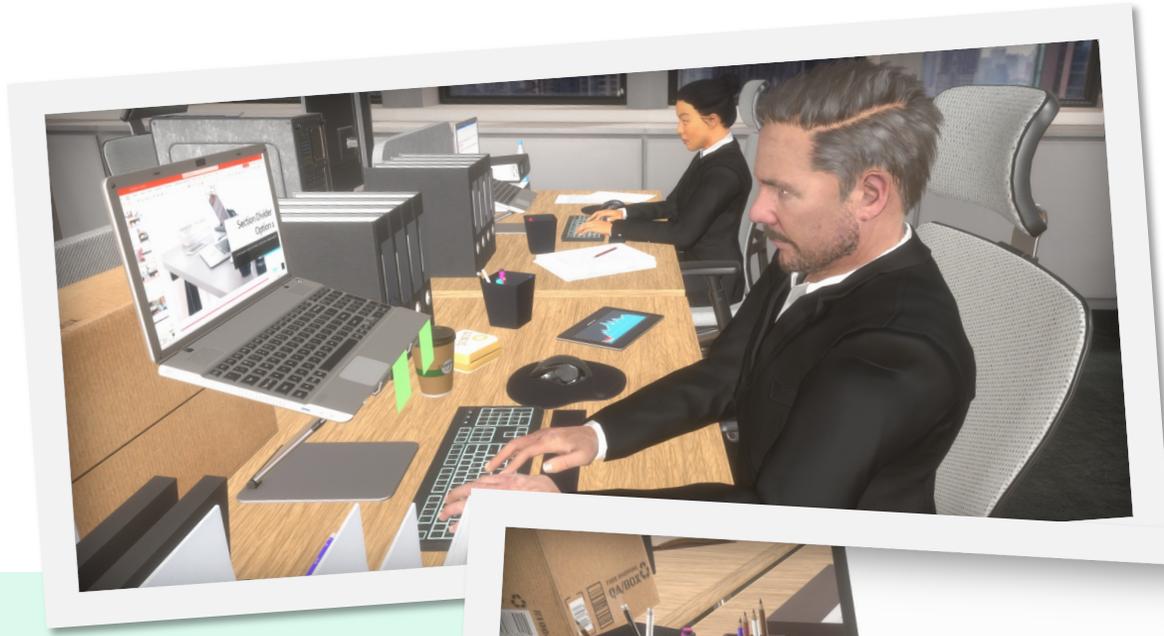
Futuras actualizaciones

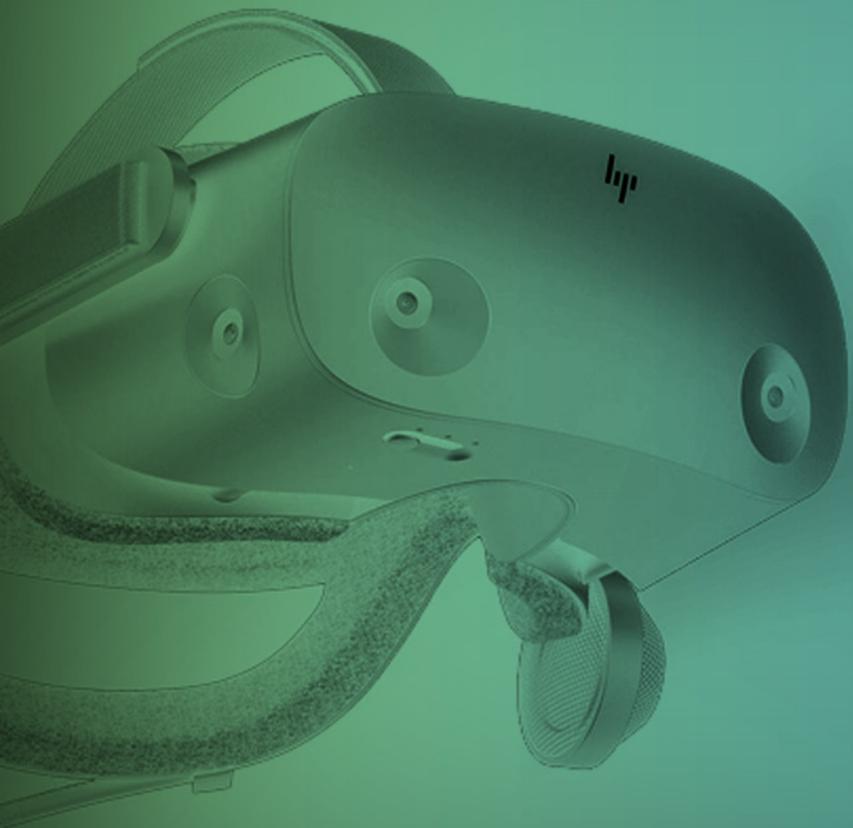
Productos complementarios

Como complemento a este producto de ergonomía postural desde Ludus estamos valorando el desarrollo de un **nuevo producto** relacionado con el **Manejo manual de cargas**.

Este producto estaría orientado al ámbito de la **logística, reponedores y al sector industrial**.







03

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 200 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