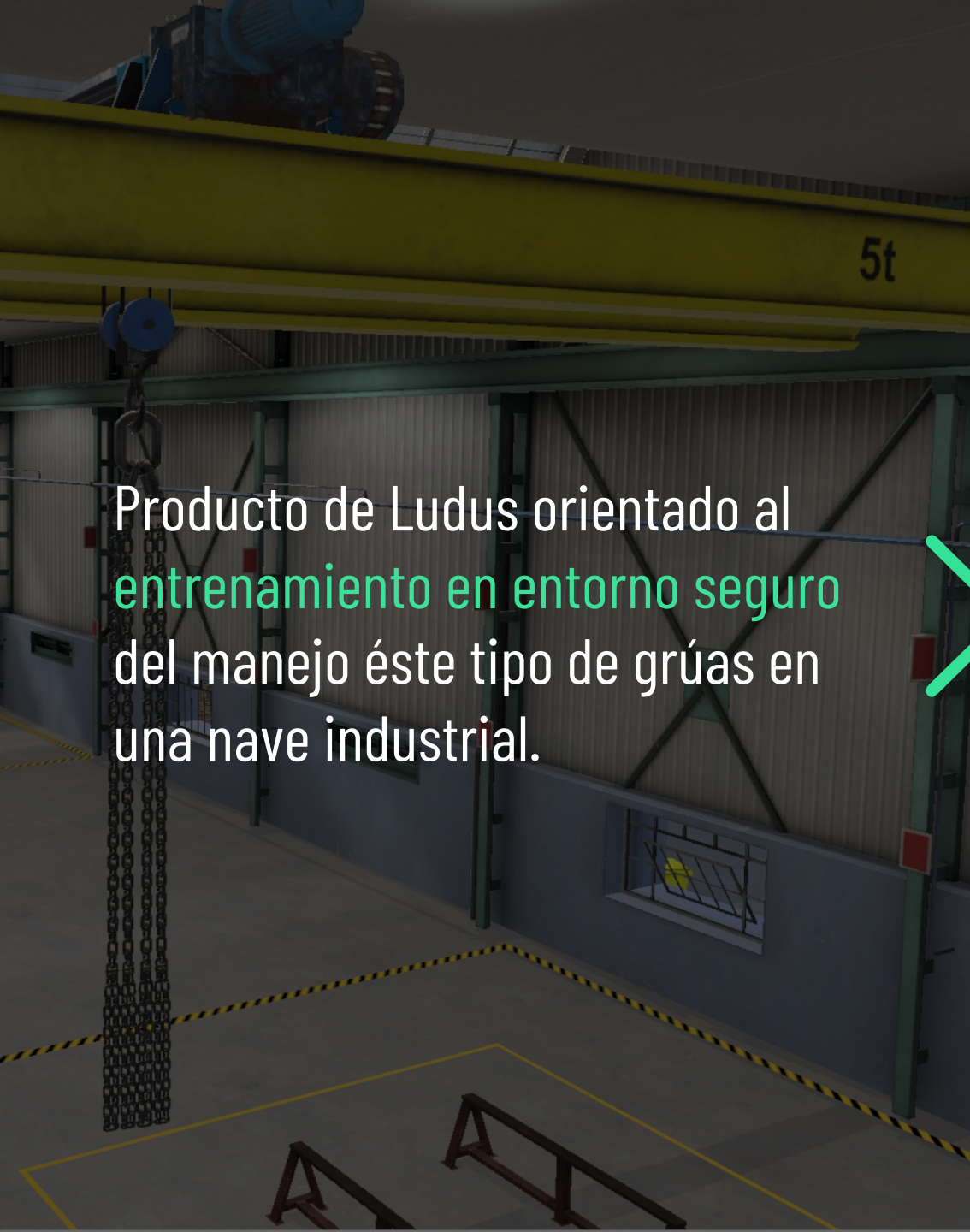


Ficha Técnica



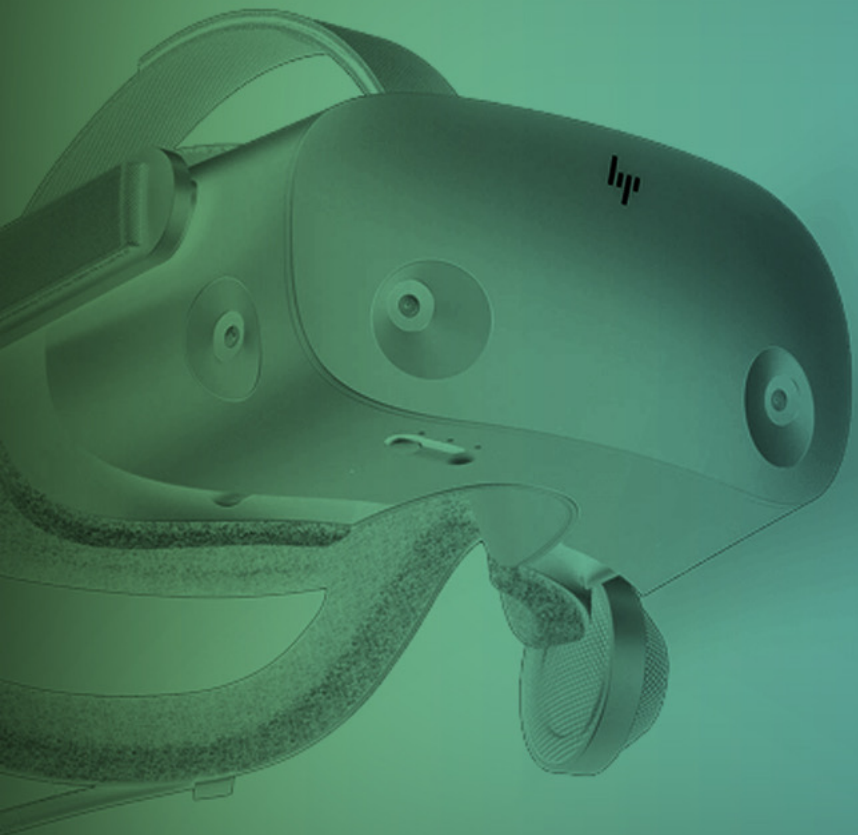
Puente Grúa



Producto de Ludus orientado al
entrenamiento en entorno seguro
del manejo éste tipo de grúas en
una nave industrial.

Puente Grúa

- > El objetivo es realizar la labor que se le pide de una **forma segura y evitando riesgos**.
- > La simulación sirve tanto para explicar el uso y medidas de seguridad, como para **poner a prueba al usuario** en relación a los conocimientos aprendidos.
- > En éste producto queremos dar el mismo protagonismo a los **EPIs necesarios** como a las comprobaciones de los distintos **elementos de elevación** para manejar distintas cargas



01

Contenido
de la simulación

Contenido de la simulación

MODO LIBRE

En este ejercicio el/la usuario/a podrá utilizar el **mando del puente grúa adaptándose a su manejo**. Tiene una **duración ilimitada**, por lo que el/la formador/a podrá gestionar el tiempo de las prácticas finalizando el tiempo por sí mismo, debido a que cada usuario puede tardar distinto tiempo en adaptarse. Los errores que puede haber en el ejercicio son los de situarse en la trayectoria de la carga y/o demasiado cerca mientras ésta está en movimiento.

Objetivo de aprendizaje:

- Se trata de un sencillo ejercicio en el que el usuario podrá adaptarse a los mandos virtuales de la máquina y de la simulación, pudiendo desplazarse por el escenario así como desplazar la carga siguiendo las condiciones de seguridad.

Objetivo de aprendizaje:

- **Adaptación:** De cara a que los siguientes ejercicios tengan la fluidez necesaria por parte del usuario, éste modo libre es óptimo para que los alumnos adquieran confianza y manejo con la realidad virtual, pudiendo hacerlo en condiciones óptimas de seguridad.



Contenido de la simulación

PRE-USO DE MÁQUINA

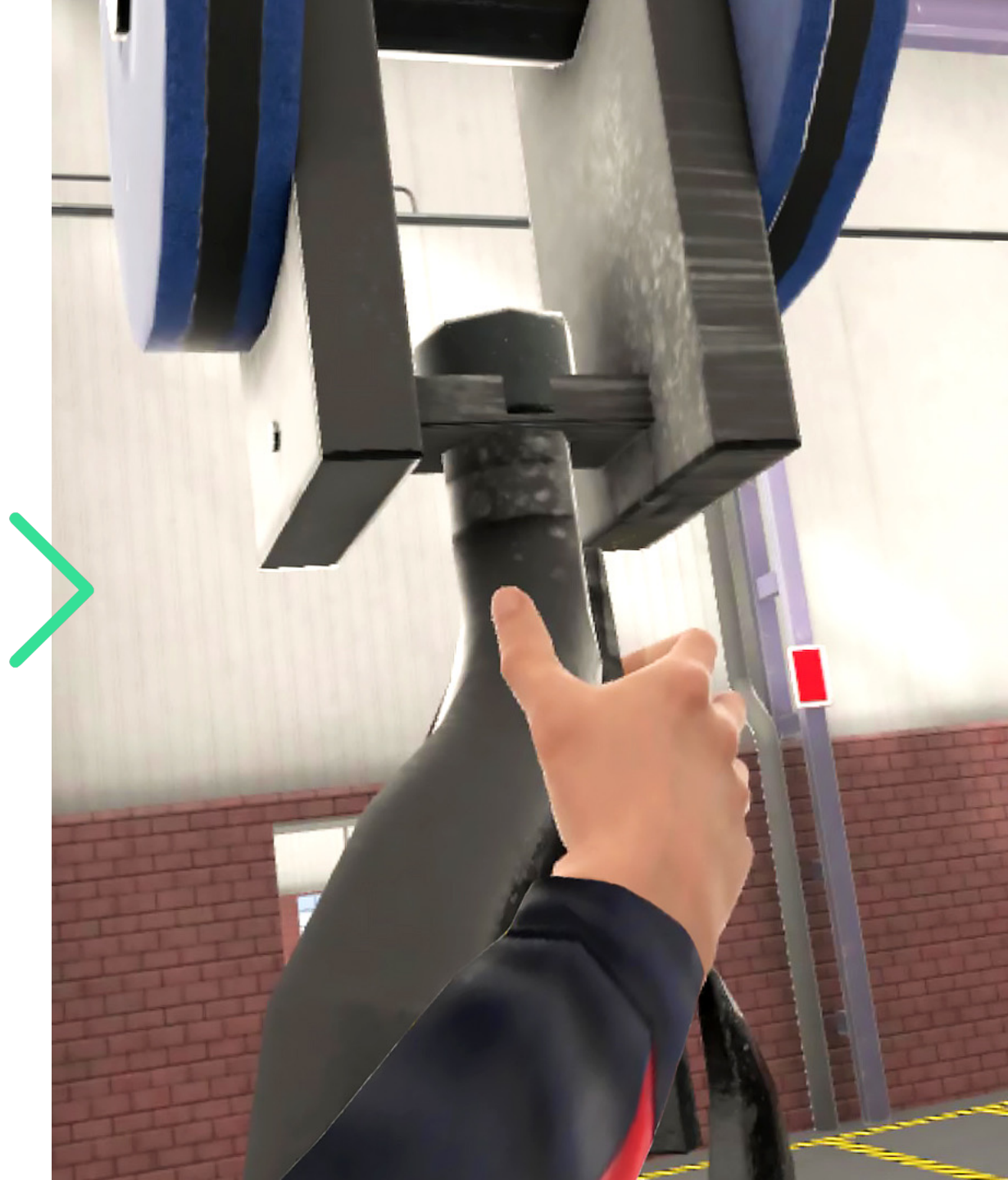
En qué consiste:

El/la usuario/a es **guiado** en las **distintas comprobaciones a realizar**, previas a los ejercicios de circuitos. Éstas son:

- Comprobación de finales de carrera de la grúa.
- Finales de carrera del carro.
- Comprobación del desgaste del cable o cadena principal.
- Revisión del pestillo de seguridad del gancho principal.

Existe la posibilidad de que el/la usuario/a sufra un **accidente** en el caso de que se encuentre a poca distancia del gancho cuando éste desciende, por lo que genera una buena oportunidad para que el formador les muestre las consecuencias de no dar una distancia de seguridad cuando desciendan ganchos o carga.

Esto solo puede hacerse en un entorno completamente seguro como lo es la realidad virtual.



Contenido de la simulación

VOLTEO DE TROQUEL

En qué consiste:

- El/la usuario/a es **guiado** en la realización de **volteo de un troquel**. Combinando las cadenas del carro principal y un carro auxiliar de volteo, deberá desplazar un troquel hasta su zona de volteo, voltearlo y dejarlo en la zona de destino.
- Existe la posibilidad de iniciar el ejercicio estando los bulones del troquel incorrectos, de manera que deberá revisarlos y reemplazarlos antes de su uso.
- En todo momento, se evaluará que el/la usuario/a **no se coloca en zonas de peligro** (por ejemplo debajo de la carga) o realiza movimientos que puedan **provocar un riesgo** (desplazar la carga sin que esté en su línea de visión).



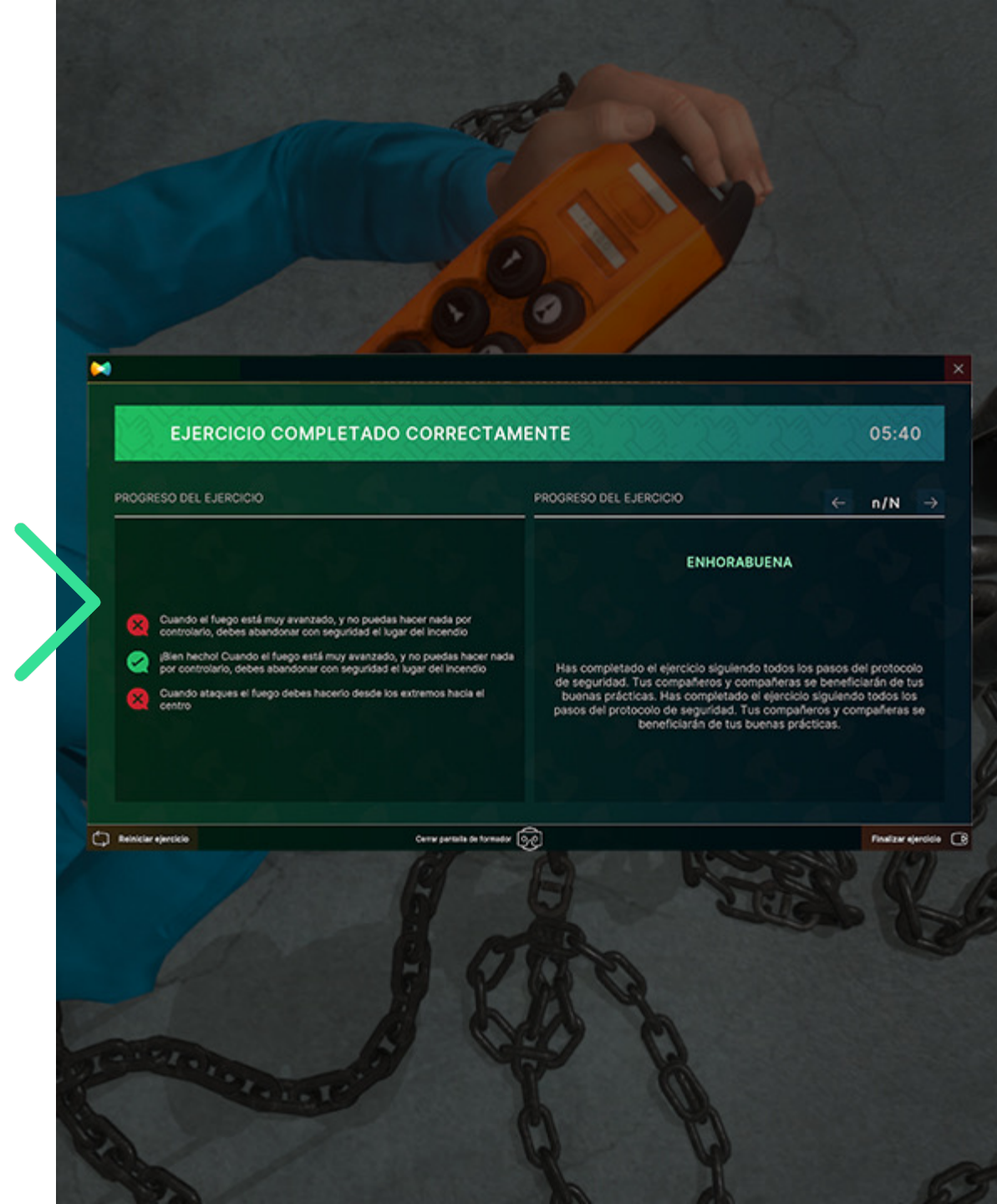


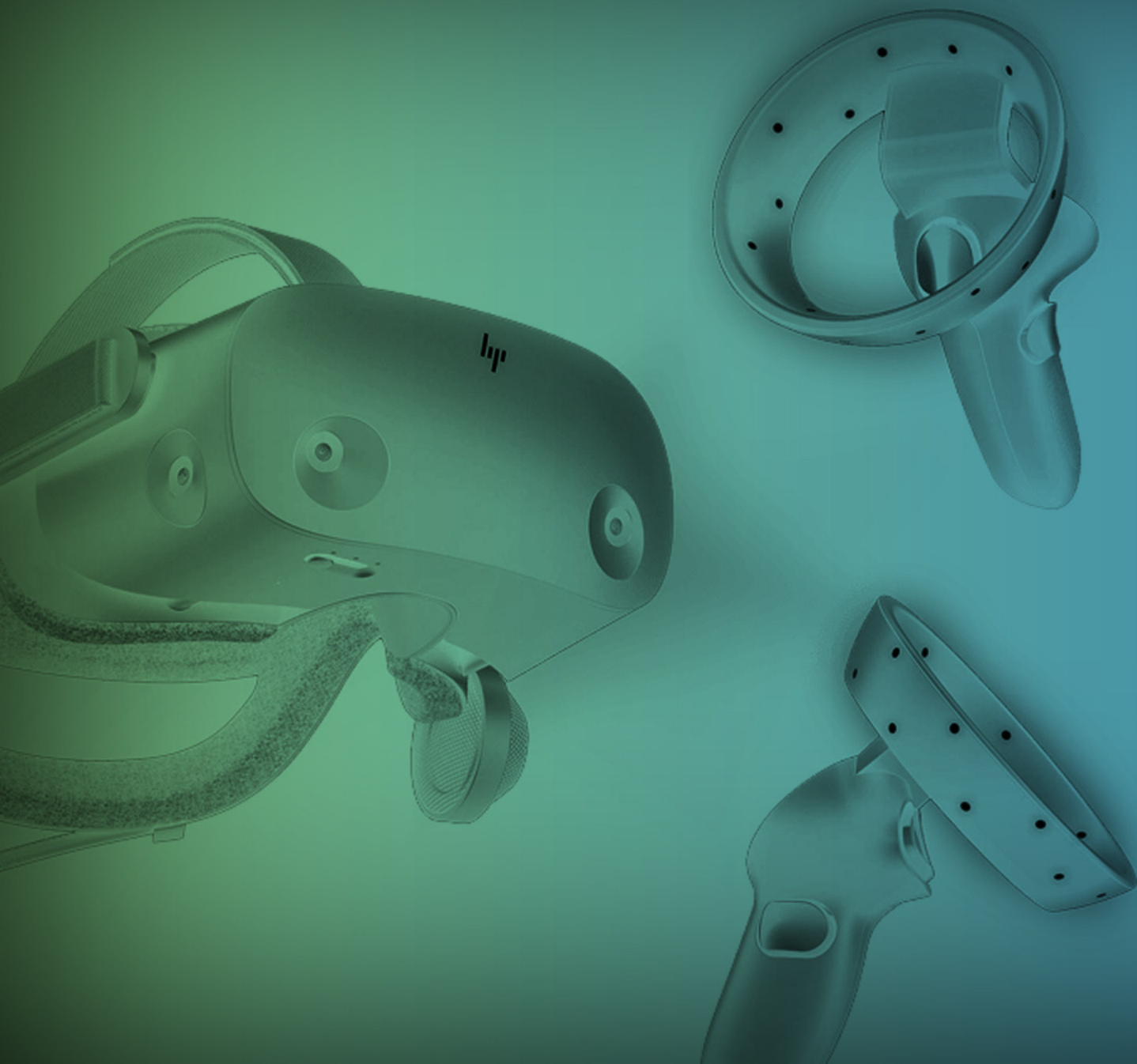
Estadísticas básicas

Sistema de estadísticas

Estadísticas básicas mostradas al usuario al finalizar la simulación

- Tiempo de duración del ejercicio
- Lista de errores cometidos
- Motivo de accidente (si procede)
- Errores en selección de EPIs (si procede)
- Errores en la selección de elementos de elevación (si procede)
- Aprobado / No aprobado





02

Futuras
actualizaciones

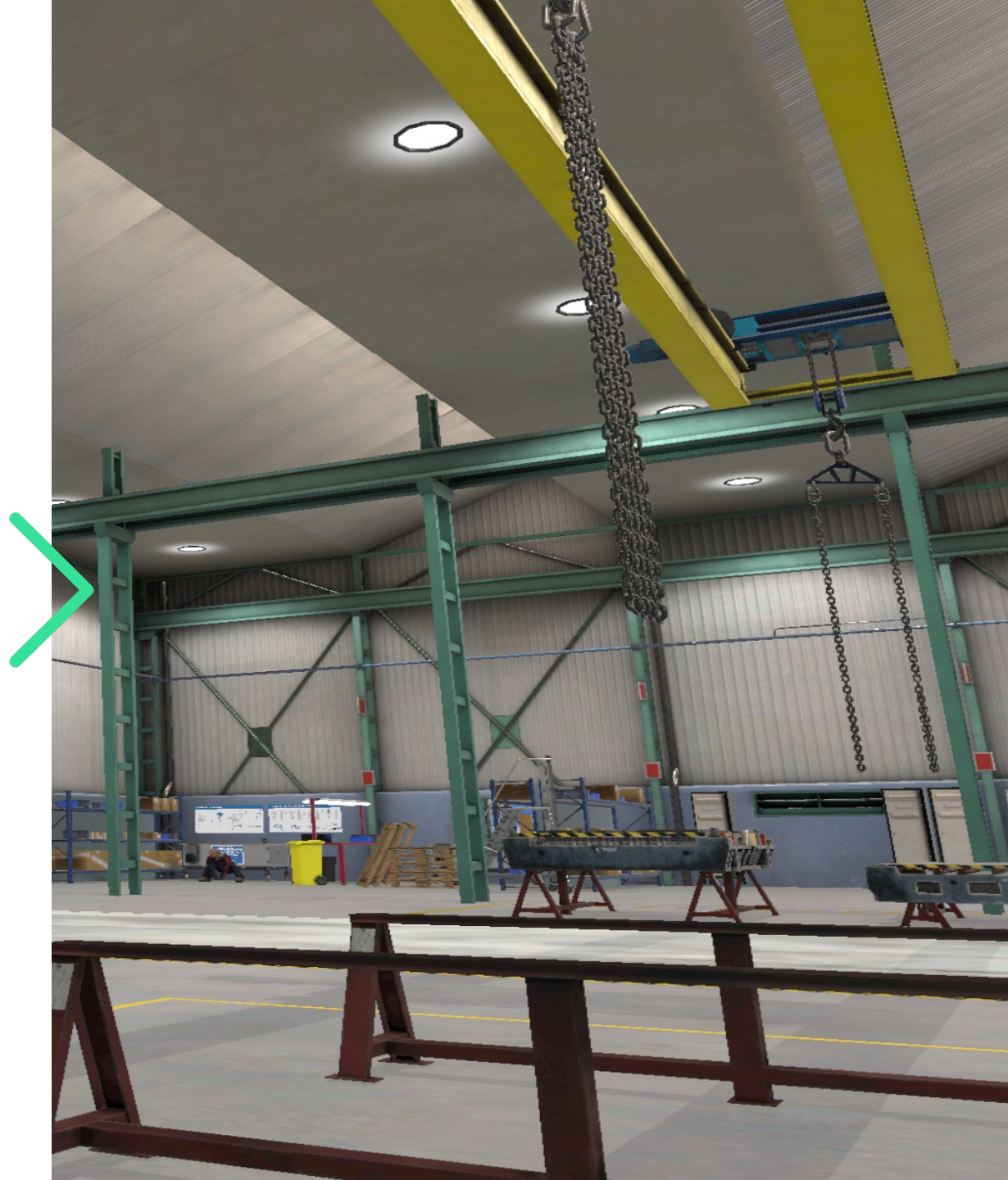
Futuras actualizaciones

CIRCUITOS CON CARGA

En qué consiste:

Hemos desarrollado este ejercicio para dar relevancia a cinco aspectos clave:

- Revisión y selección de EPI necesarios.
- Revisión, selección y colocación de elementos de elevación en función del tipo de carga, que puede ser seleccionada por el formador al inicio del ejercicio.
- **Manejo de la máquina** por parte del alumno/a a lo largo de dos tipos de circuito, uno en zig-zag, y otro mucho más complicado donde además deberá tener especial atención a obstáculos que hay a lo largo del circuito.
- **Tipos de carga:** Troquel, plancha metálica, bobina y tubería.
- **Elementos de elevación disponibles:** Cadenas y bulones, electroimán, Gancho en C, ganchos, eslingas textiles y balancín.







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



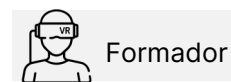
Hardware
**a precio
de coste**

Learn by Living

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



18 productos completos con más de 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