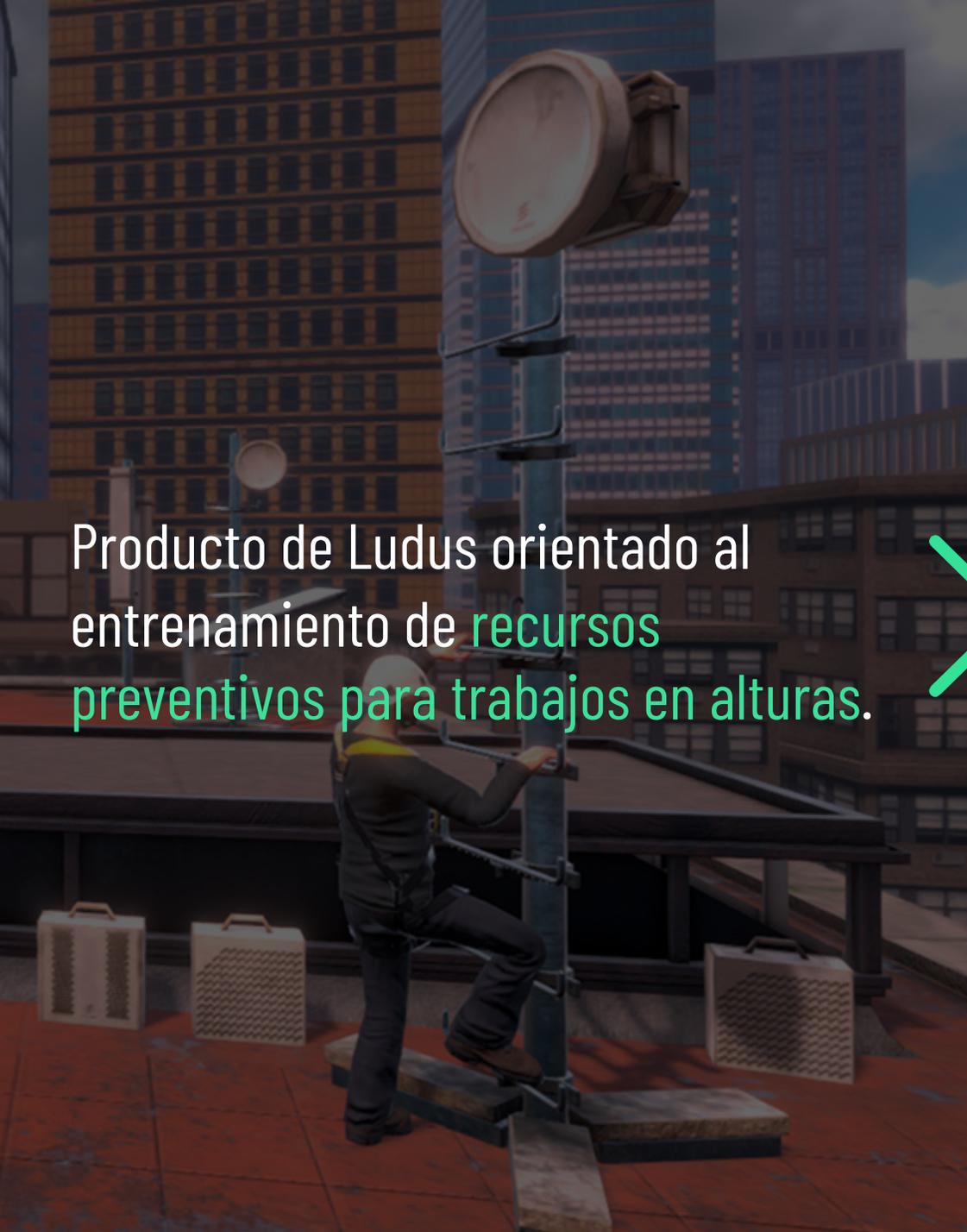


Ficha Técnica



*Recurso preventivo
en altura*



Producto de Ludus orientado al
entrenamiento de **recursos
preventivos para trabajos en alturas.**



Recurso preventivo en altura

- > El objetivo del/la usuario/a es vigilar el **correcto cumplimiento de las actividades preventivas**.
- > La simulación presenta diferentes ejercicios a realizar en alturas ambientadas en la **azotea de un edificio**. El recurso preventivo **debe supervisar las tareas que realiza la persona trabajadora**.
- > El/la usuario/a debe además equiparse a sí mismo con los **EPIs correctos**, si no lo hace y se pone en una situación de riesgo, puede llegar a sufrir un accidente.



01

Contenido
de la simulación

Contenido de la simulación

Ejercicio de análisis: replanteo de instalación

Duración de ejercicio aproximada: 10 minutos

- Al comenzar el ejercicio el/la usuario/a deberá revisar tanto sus EPIs como los del trabajador. En caso que considere que falte algún EPI o que esté en mal estado puede indicarlo.
- Posteriormente, el/la usuario/a debe realizar un reconocimiento del entorno.
- Si durante la inspección, el/la usuario/a comete **errores de seguridad** será penalizado:
 - Subir por una escalera vertical sin estar atado a la línea de vida.
 - Respetar las distancias de seguridad con respecto a las cornisas.
 - Pisar un tejado de uralita.
- **Accidentes en primera persona**
 - En caso de que el/la usuario/a pise un tejado de uralita o se acerque demasiado a una cornisa, sufre una caída en primera persona, suspendiendo el ejercicio de inmediato.



Contenido de la simulación

Ejercicio de trabajos en áreas con petos de protección

Duración de ejercicio aproximada: 20 minutos

- Al comenzar el ejercicio el/la usuario/a deberá revisar tanto sus EPIs como los del trabajador. En caso que considere que falte algún EPI o que esté en mal estado puede indicarlo.
- Después, el/la usuario/a debe desplazarse junto al trabajador hasta una de las antenas para realizar una revisión rutinaria.
- Si durante la inspección, el/la usuario/a comete errores de seguridad será penalizado:
 - Subir por una escalera vertical sin estar atado a la línea de vida.
 - Respetar las distancias de seguridad con respecto a las cornisas.
 - Pisar un tejado de uralita.
 - Permitir al trabajador operar con los EPIs en mal estado.
- **Accidentes en primera persona**
 - En caso de que el/la usuario/a pise un tejado de uralita o se acerque demasiado a una cornisa, sufre una caída en primera persona, suspendiendo el ejercicio de inmediato.

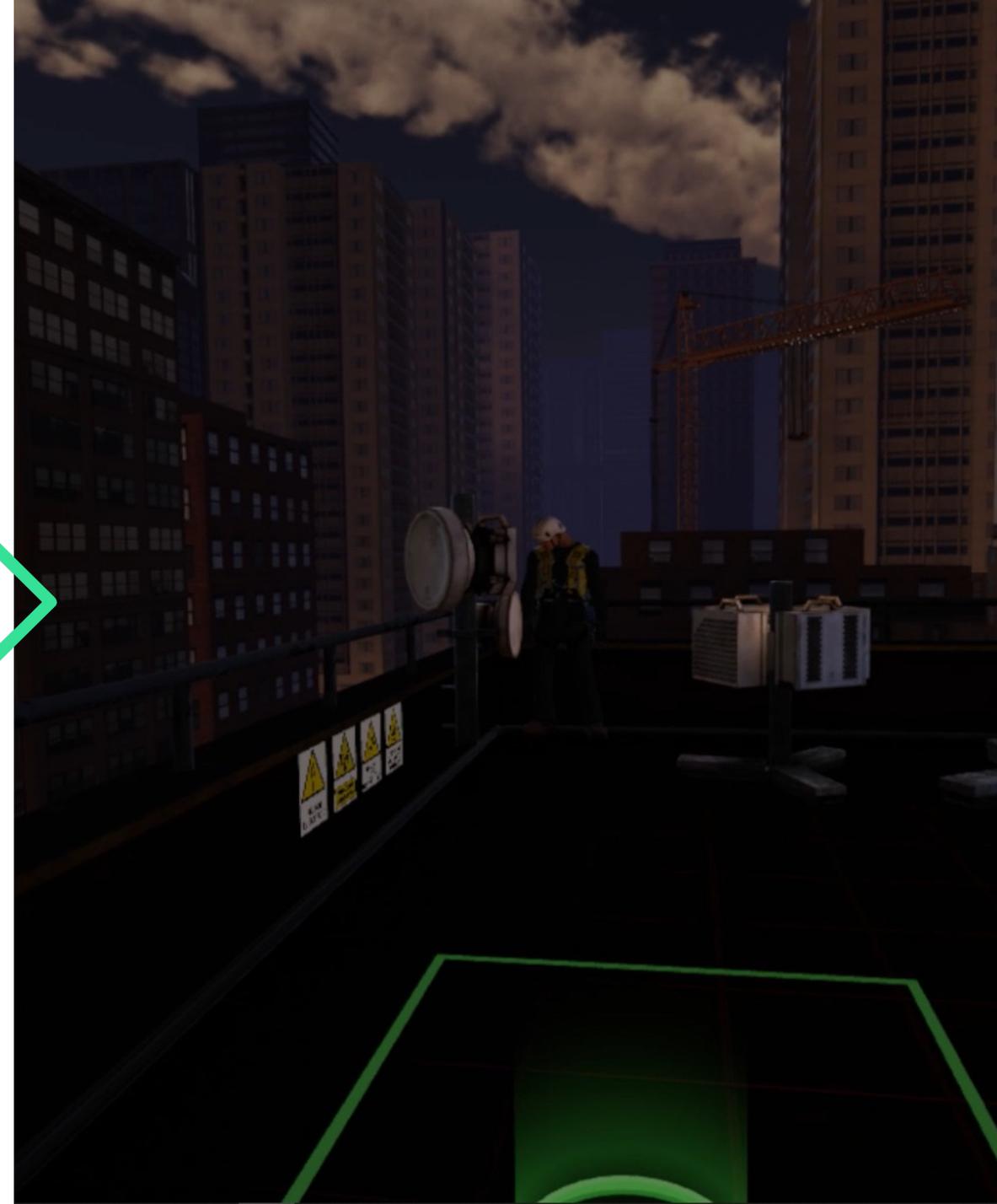


Contenido de la simulación

Ejercicio de trabajos con poca visibilidad

Duración de ejercicio aproximada: 15 minutos

- Al comenzar el ejercicio el/la usuario/a deberá revisar tanto sus EPIs como los del trabajador. En caso que considere que falte algún EPI o que esté en mal estado puede indicarlo.
- Después, el/la usuario/a debe desplazarse junto al trabajador hasta una de las antenas para realizar una revisión rutinaria.
- Si durante la inspección, el/la usuario/a comete errores de seguridad será penalizado:
 - Subir por una escalera vertical sin estar atado a la línea de vida.
 - Respetar las distancias de seguridad con respecto a las cornisas.
 - Pisar un tejado de uralita.
 - Permitir al trabajador operar con los EPIs en mal estado.
 - Permitir al trabajador operar con mala visibilidad.
- **Accidentes en primera persona**
 - En caso de que el/la usuario/a pise un tejado de uralita o se acerque demasiado a una cornisa, sufre una caída en primera persona, suspendiendo el ejercicio de inmediato.



Contenido de la simulación

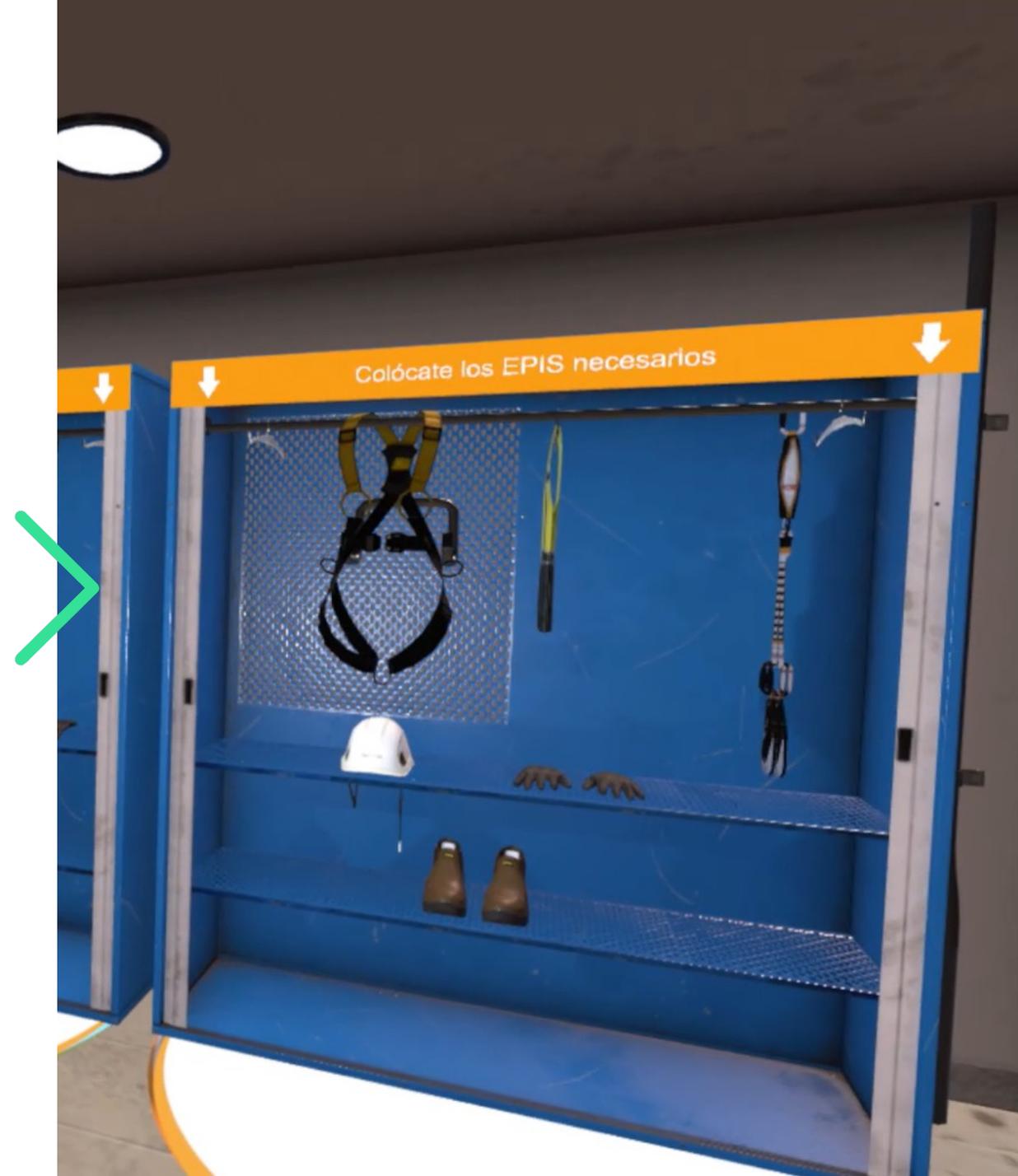
EPIS y elementos de seguridad

Para todos los ejercicios se incluyen los siguientes EPIS:

- > Casco de seguridad con barbuquejo
- > Botas de seguridad
- > Chaleco reflectante
- > Guantes de protección
- > Arnés de seguridad
- > Mosquetón de seguridad
- > Carro anticaídas Game System
- > Doble cabo de anclaje

Además, en el entorno se podrán encontrar los siguientes **elementos de seguridad**:

- > Puntos de anclaje
- > Línea de vida vertical Game System





Errores y accidentes del trabajador

Errores

- > Este conjunto de ejercicios abarcará otros trabajos en los que el trabajador puede cometer errores de seguridad.
- > Durante el transcurso de los ejercicios, el trabajador podrá cometer varios errores para los que el/la usuario/a deberá **alertarle antes de que sufra un accidente.**

Accidentes del trabajador

- > El trabajador podrá caerse a través de techos de uralita.
- > El trabajador sufrirá una caída al no anclarse a una línea de vida vertical.
- > El trabajador se caerá por la cornisa al no anclarse durante una operación.

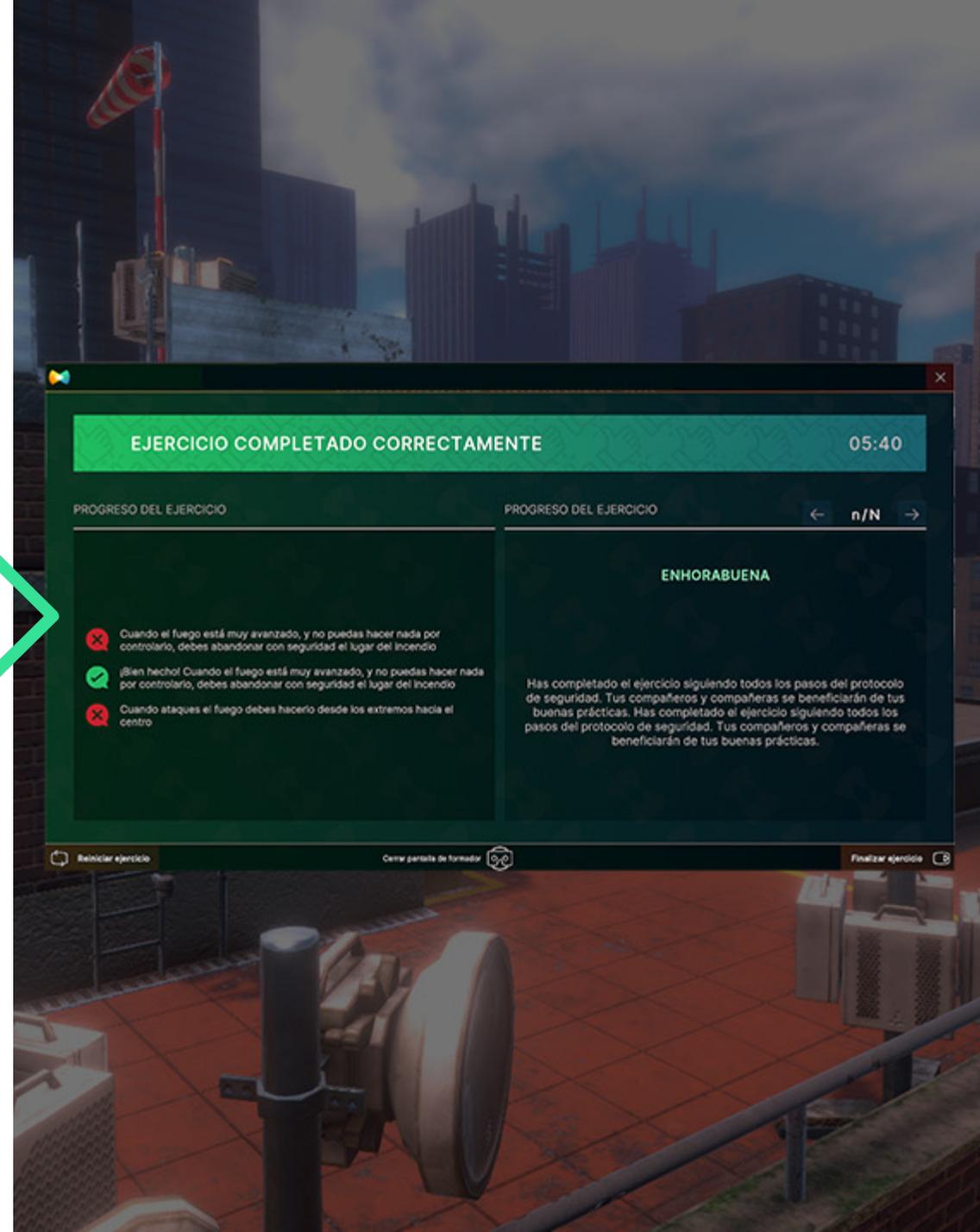


Estadísticas básicas

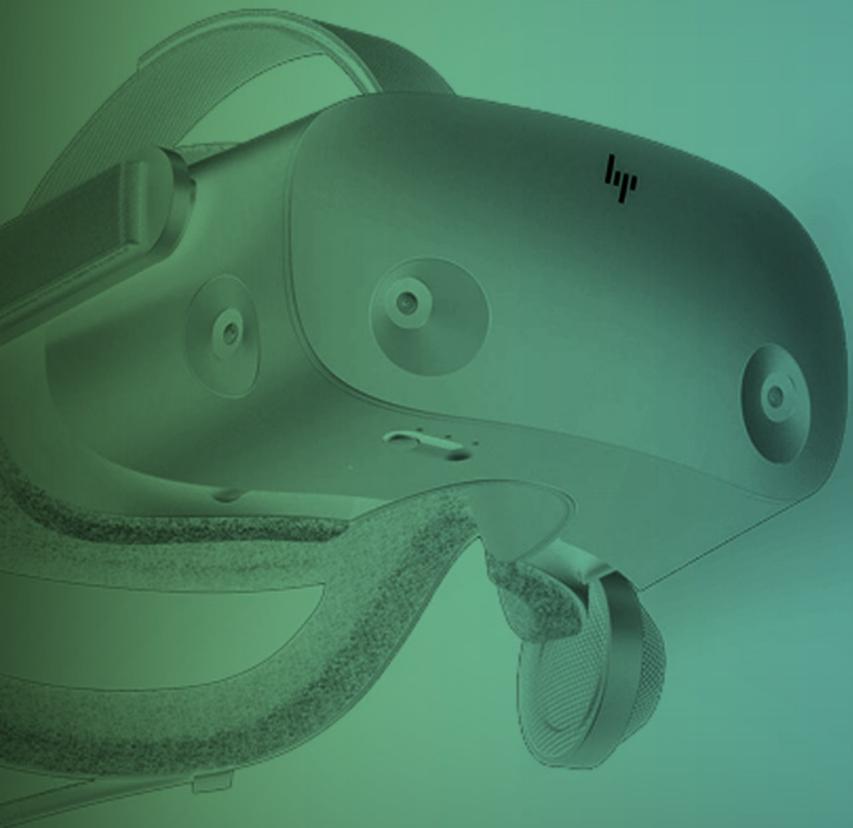
Sistema de estadísticas

Estadísticas básicas mostradas al usuario al finalizar la simulación

- > Tiempo de duración del ejercicio
- > Tiempo total de la sesión
- > Errores cometidos
- > Aprobado/No aprobado







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