


# Ficha Técnica



*Seguridad vial*



Producto de Ludus orientado a  
entrenar la concienciación.

## Seguridad vial

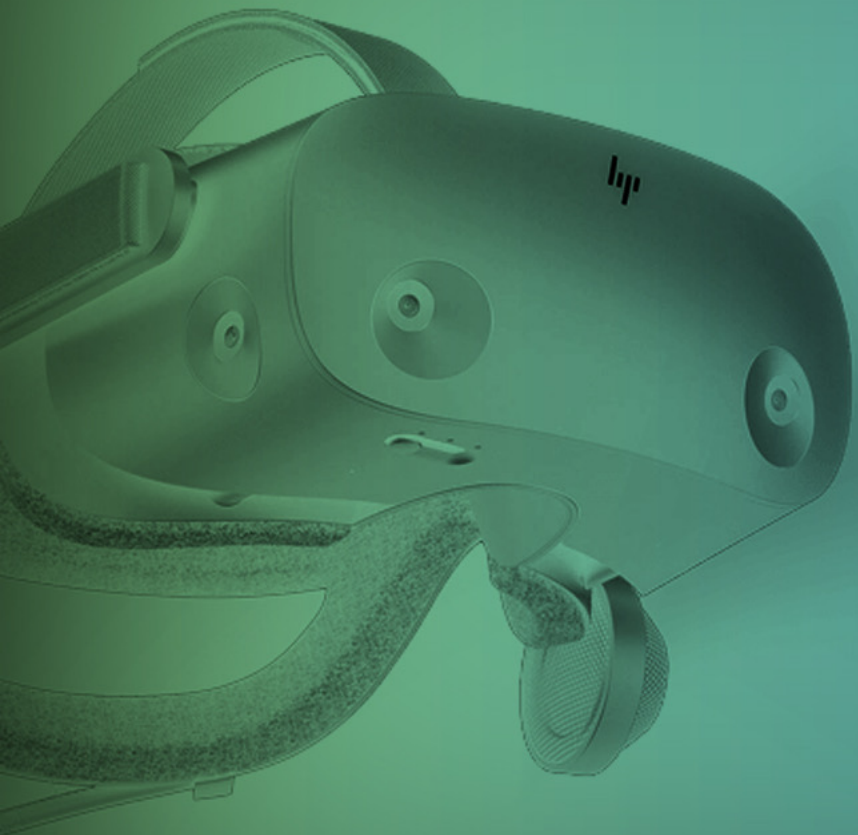
---

La primera versión del producto es un acercamiento al uso de la realidad virtual en formaciones de Seguridad Vial. Incluye **dos ejercicios**, cada uno de los cuales representa una aproximación metodológica distinta.

Esta primera versión tiene **dos objetivos**:

- > Ofrecer al/a formador/a **2 píldoras formativas** que le permitan abordar la concienciación en seguridad vial.
- > Estudiar el potencial de cada una de las aproximaciones metodológicas representadas en los ejercicios.





01

Contenido  
de la simulación

## Contenido de la simulación

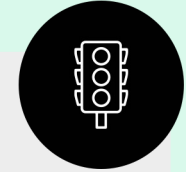
# Escenario vía urbana

La primera versión del producto incluirá un **escenario de vía urbana**. Representará la calle de una ciudad e incluirá diferentes elementos de mobiliario urbano y señalización vial.

Calles con **uno y dos sentidos de circulación**.



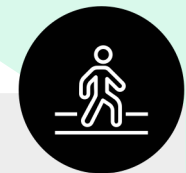
Elementos de **ordenación del tráfico** (semáforos, pasos de cebra) y **señalización vial** (señales de tráfico urbano).

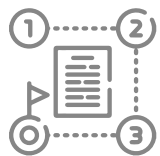


**Vehículos** (aparcados y en movimiento).



**Viandantes** desplazándose por el escenario.





## Contenido de la simulación Dinámica

---

Este producto está preparado para ser utilizado siguiendo esta **dinámica**:

1

El/la formador/a **configura el ejercicio**.

2

**El/la alumno/a completa de la tarea**. La tarea a realizar será diferente en función del ejercicio configurado.

3

Al finalizar el ejercicio se mostrará una **pantalla de resultados** con información sobre la práctica.





## Contenido de la simulación

# Configuración

Antes de iniciar un ejercicio, el/la formador/a podrá **configurar el ejercicio que se va a practicar:**

Ejercicio 1. Accidente in itinere

Ejercicio 2. Accidente en misión (3ª persona)

Ejercicio 3. Accidente en misión (1ª Persona)





## Ejercicio 1: Accidente in itinere

### Descripción:

En este ejercicio el/la alumno/a deberá desplazarse de un punto a otro del escenario para ir a trabajar. Durante el trayecto pasará por un paso de cebra y un semáforo en los que **deberá respetar las normas de seguridad vial**.

- En caso de cruzar con el semáforo en rojo o en ámbar, se provocará un **accidente**.
- En caso de cruzar con el semáforo correctamente, el ejercicio finalizará sin consecuencias.

---

### Finalización:

Si se produce un accidente, el/la alumno/a aparecerá en la **enfermería**, donde se le explicará que:

- Ha fallecido (en el caso de sufrir el accidente en primera persona)
- Ha provocado la muerte de otra persona (en el caso de provocar el accidente)

Si completa la tarea correctamente, se mostrará la pantalla de resultados con una **observación positiva**.



## Ejercicio 2: Accidente en misión (3ª persona)

### Descripción:

En este ejercicio el/la alumno/a deberá esperar en un extremo de la calle a que se le aproxime un abuelo con su nieta para darle un objeto. En el momento que estén en el medio de la calle, un coche de reparto los arrollará. Acto seguido, el/la alumno/a deberá responder a una pregunta con varias opciones de respuesta:

Jesús y su nieta Isabel han fallecido por una imprudencia al volante.

**¿Cuál es la principal causa de accidentes en vías urbanas?**

---

### Finalización:

Tras contestar a la pregunta se le mostrará a la alumna feedback, indicando si ha contestado correcta o incorrectamente.

- En el caso de contestar incorrectamente, se le indicará la respuesta correcta.
- Si el/la alumno/a contesta la pregunta correctamente, se mostrará la pantalla de resultados con una observación positiva.





### Ejercicio 3: Accidente en misión (1ª persona)

#### Descripción:

En este ejercicio, el/la alumno/a deberá desplazarse conduciendo el coche por una calle. En el medio de la calle habrá un paso de cebra, por el que aparecerá de la nada un hombre cruzando sin mirar. El/la alumno/a deberá **frenar el vehículo para evitar el atropello:**

- En caso de velocidades superiores al límite establecido y/o de no frenar a tiempo, el atropello siempre se producirá.
- En caso de frenar a tiempo circulando a dentro del límite permitido, no se producirá el accidente.

El/la formador/a podrá activar una **distracción en tiempo real:** Un móvil situado en el asiento del copiloto.

---

#### Finalización:

Si se produce un accidente, el/la alumno/a aparecerá en la **enfermería**, donde se le explicará que ha provocado la muerte de otra persona tras el atropello.

Si el/la alumno/a completa la tarea correctamente, se mostrará la pantalla de resultados con una observación positiva.

**\*El/la formador/a podrá configurar la velocidad a la que circula el/la alumno/a.**



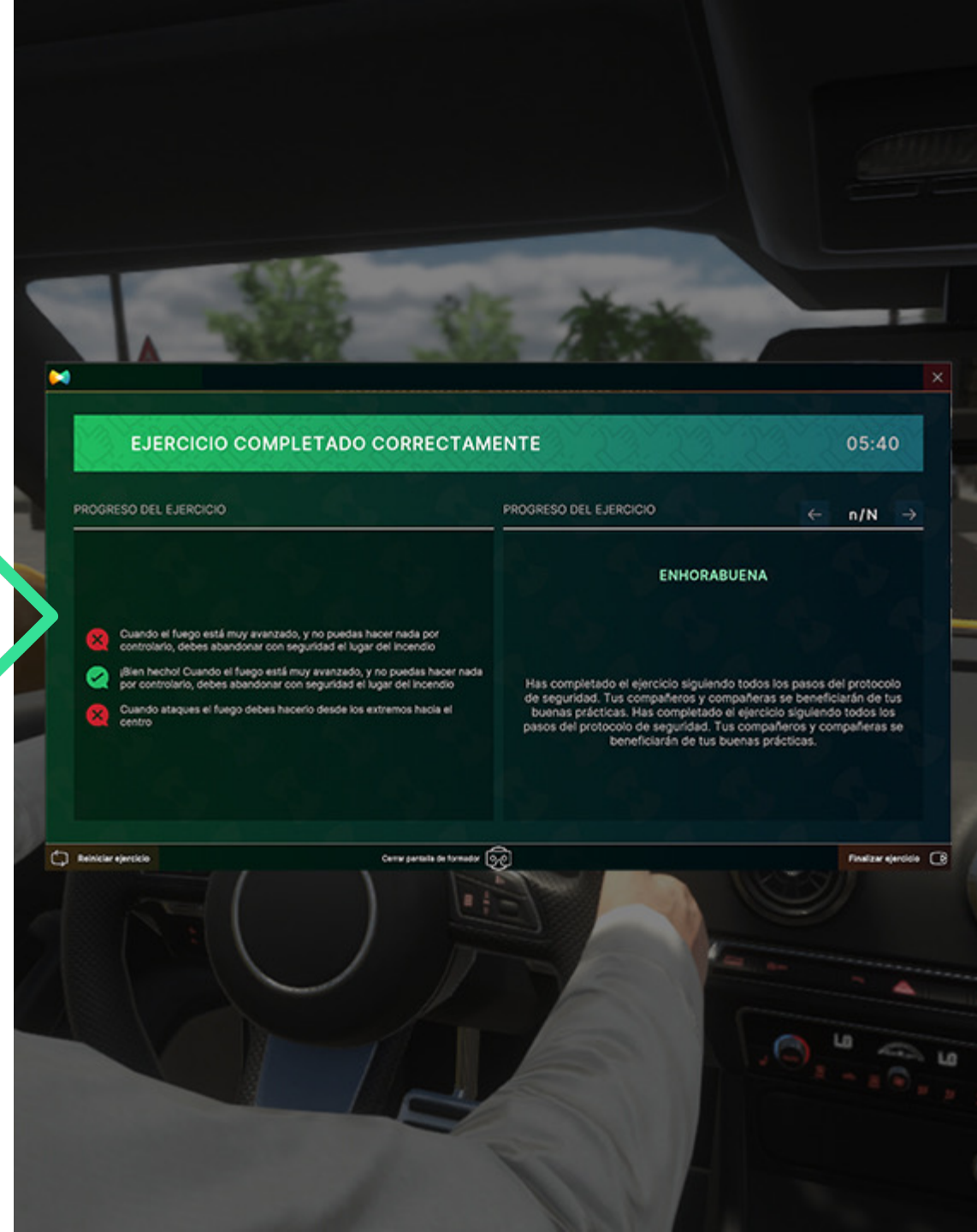


Estadísticas básicas

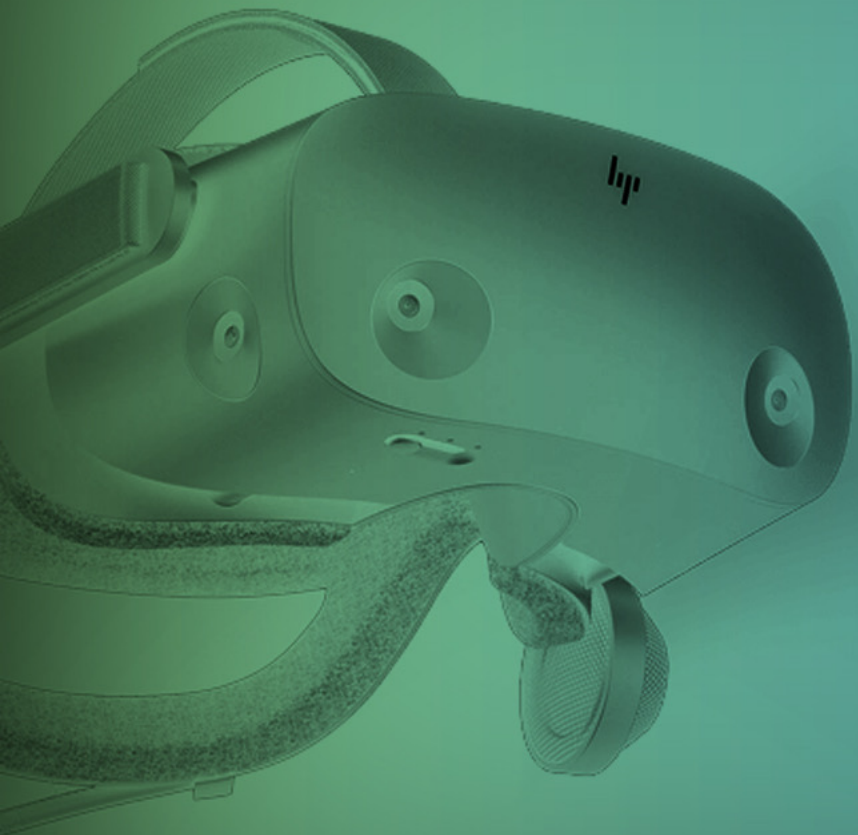
## Sistema de estadísticas

Estadísticas básicas mostradas al usuario al finalizar la simulación

- Tiempo de duración del ejercicio
- Lista de errores cometidos







02

Futuras  
actualizaciones



Futuras actualizaciones

## Investigación

---

Esta primera versión del producto representa una aproximación (Demo) a la formación en Seguridad Vial mediante realidad virtual.

Con esta primera versión queremos estudiar las posibilidades de la realidad virtual en la formación en **Seguridad Vial**. De este modo, podremos crear un **producto más completo y adaptado a las necesidades de los/las usuarios/as de la plataforma Ludus**.

Para ello llevaremos a cabo una investigación junto con los/las usuarios/as de la plataforma. La investigación nos permitirá definir los siguientes pasos del producto.









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



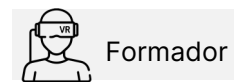
Hardware  
**a precio  
de coste**

*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](https://ludusglobal.com)