



# Ficha Técnica

Prevención de accidentes en manos. **SIN CABLES**



# Standalone

Prevención de Accidentes en Manos es una experiencia inmersiva de Ludus diseñada para **concienciar y reforzar hábitos seguros en el trabajo**, poniendo el foco en lo más valioso: **tus manos**.

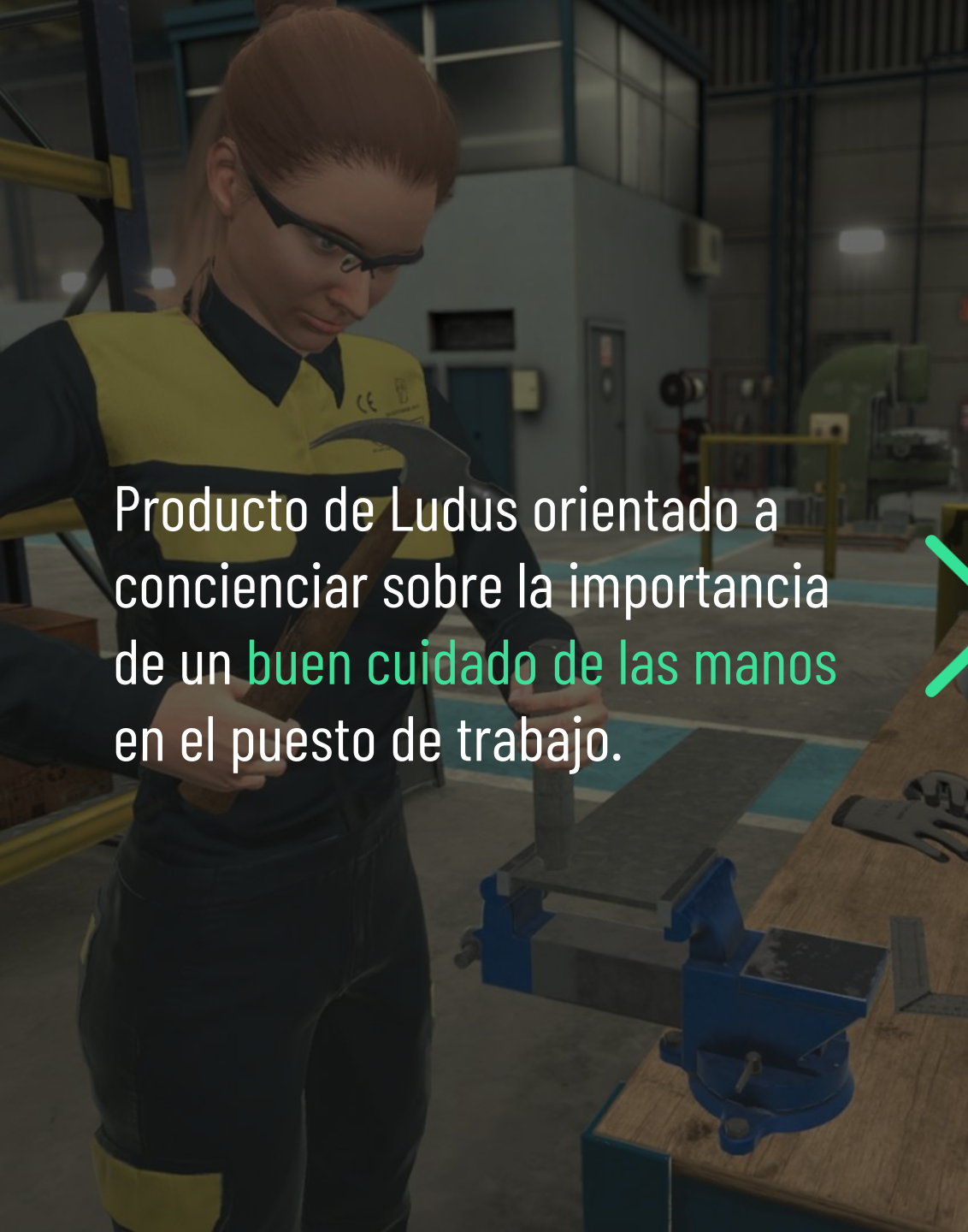
**Funciona solo con gafas de realidad virtual**, sin necesidad de ordenador. Eso significa sin cables, sin instalaciones complicadas y sin configuraciones técnicas: te lo pones y empiezas.

Además, **puede usarse directamente con tus propias manos**, sin mandos si no quieres. Una forma más natural e intuitiva de interactuar que aumenta la sensación de "estar ahí" y **reduce el hardware al mínimo**.



01

Contenido  
de la simulación



Producto de Ludus orientado a concienciar sobre la importancia de un **buen cuidado de las manos** en el puesto de trabajo.



## Prevención de accidentes en manos

---

- El objetivo es ofrecer al/la formador/a una serie de ejercicios o tareas en las que se representen **situaciones de riesgo** relacionadas con el cuidado de las manos. El producto está orientado a personal de producción y mantenimiento.
- El/la alumno/a debe tomar las decisiones correctas para completar correctamente un procedimiento.
- Todas las acciones que realice el/la alumno/a requerirán el uso de las manos. En caso de una mala toma de decisiones, se producirá un **accidente que afectará a las manos** y se visualizarán sus consecuencias.
- Este producto incluye riesgos relacionados con el uso de EPI y herramientas de mano.

## Descripción del Producto

# Objetivo formativo en el puesto de trabajo

Esta primera versión producto ofrece al/la formador/a diferentes **situaciones de riesgo** en las que el/la alumno/a debe:

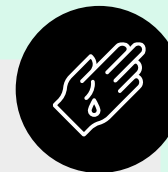
Realizar tareas relacionadas con el uso de **EPI** y **herramientas manuales y eléctricas** en un taller.

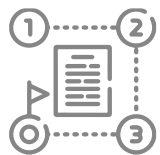


Identificar y prevenir **situaciones de riesgo** que pueden provocar accidentes.



**Experimentar** diferentes situaciones de riesgo en primera persona.





## Descripción del Producto Dinámica

---

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

1

El/la alumno/a se coloca las gafas de realidad virtual y selecciona las **situaciones de riesgo** que quiere realizar.

2

Comienza el ejercicio y el/la alumno/a **completa las tareas** para cada situación de riesgo.

3

Tras cada situación de riesgo se muestran los **errores cometidos**.

4

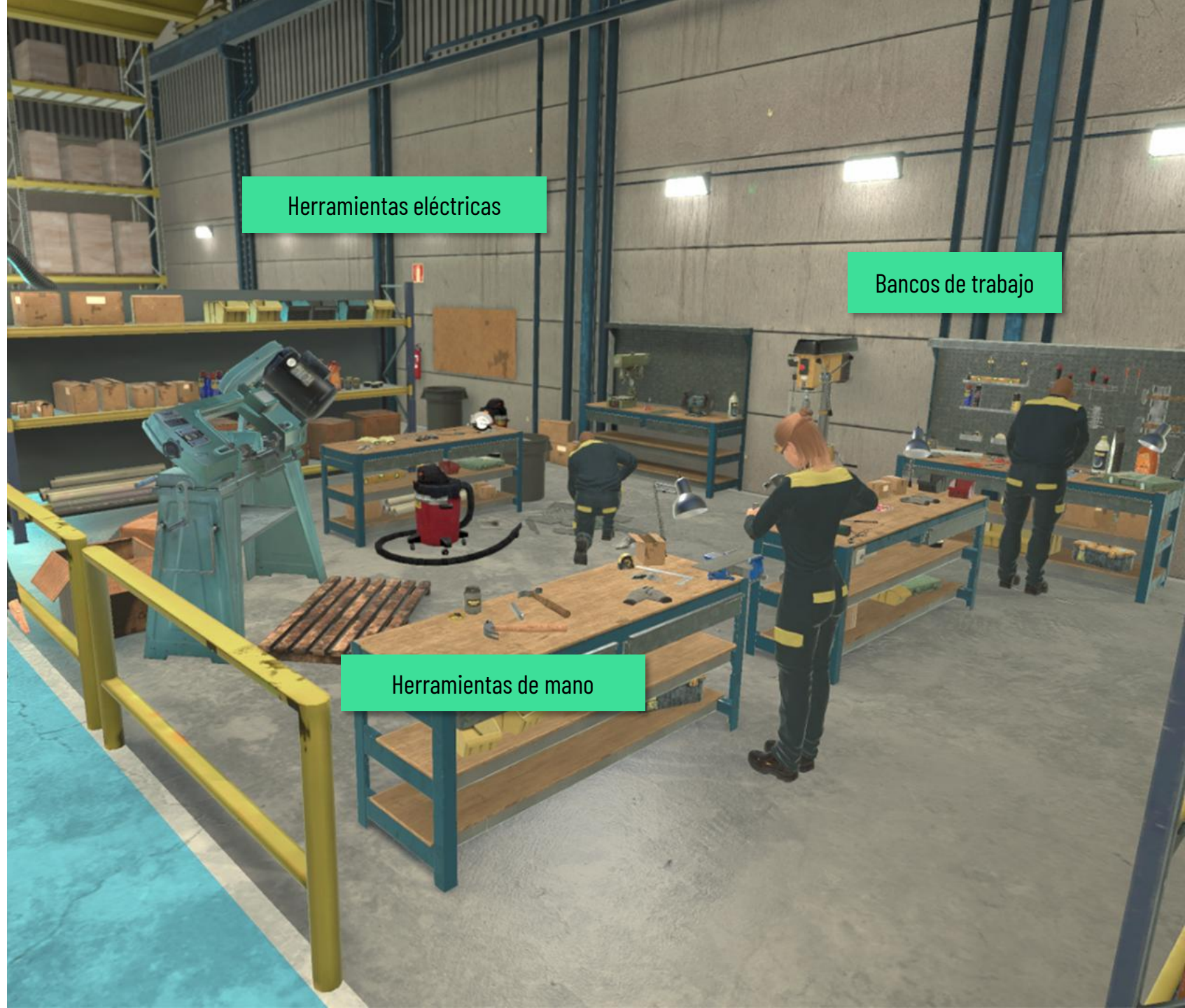
Los errores se quedan registrados en el **módulo de estadísticas**.



## Descripción del Ejercicio

# Escenario

En la primera versión de este producto se incluye un escenario de **taller de mantenimiento en la industria del metal**.



Herramientas eléctricas

Bancos de trabajo

Herramientas de mano



## Descripción del Ejercicio

### Uso de manos

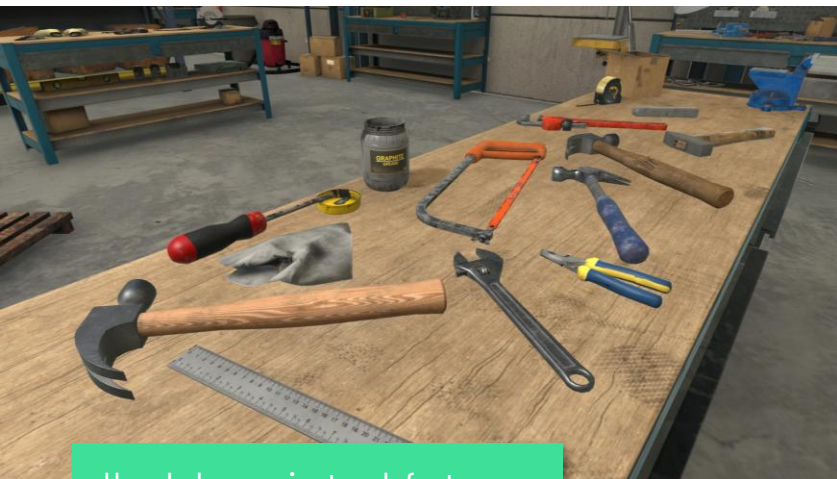
---

Además de los mandos, esta simulación permite utilizar tus propias manos. Esto da **mayor inmersión** a la hora de usar las herramientas de mano y sufrir accidentes.





## Situaciones de riesgo incluidas



Uso de herramientas defectuosas

El/la alumno/a deberá utilizar un **martillo** y un **puntero** para grabar un número de serie en una pieza de metal. **Deberá equiparse los EPI adecuados.** Podrá sufrir **lesiones** en los dedos y las manos.

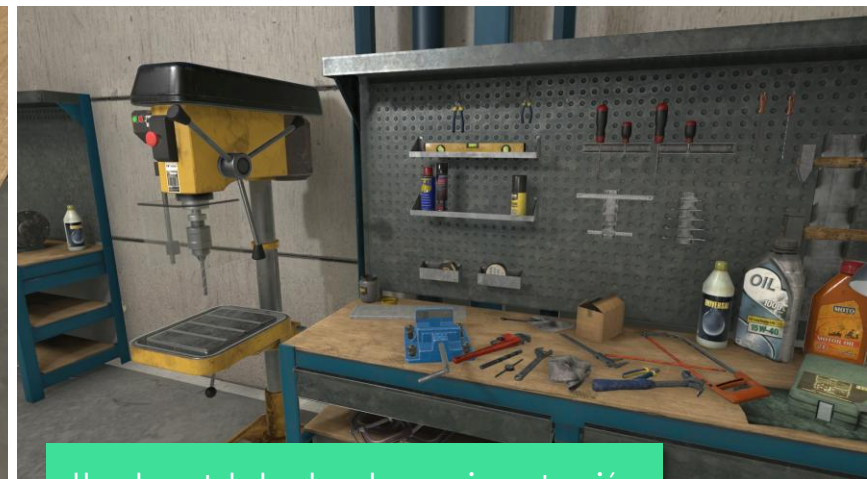
---



Cambio de un disco de radial

Se le pedirá al/la alumno/a que realice el **cambio del disco de una radial** de forma segura. Deberá equiparse los EPI adecuados. **La herramienta estará inicialmente conectada al enchufe.** Podrá sufrir **cortes** y/o **atrapamiento de la mano.**

---



Uso de un taladro de columna sin protección

El/la alumno/a deberá utilizar un **taladro de columna** para perforar una pletina de metal. Deberá equiparse los EPI adecuados. Podrá sufrir **perforaciones** y/o **atrapamiento de la mano.**

---



## Duración del ejercicio

- El tiempo de realización de una formación por alumno/a, utilizando el producto, depende del número de situaciones configuradas por el/la formador/a y del tipo de situación de riesgo.
- El tiempo medio que puede requerir una alumno/a para completar una tarea es de **2-3 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.

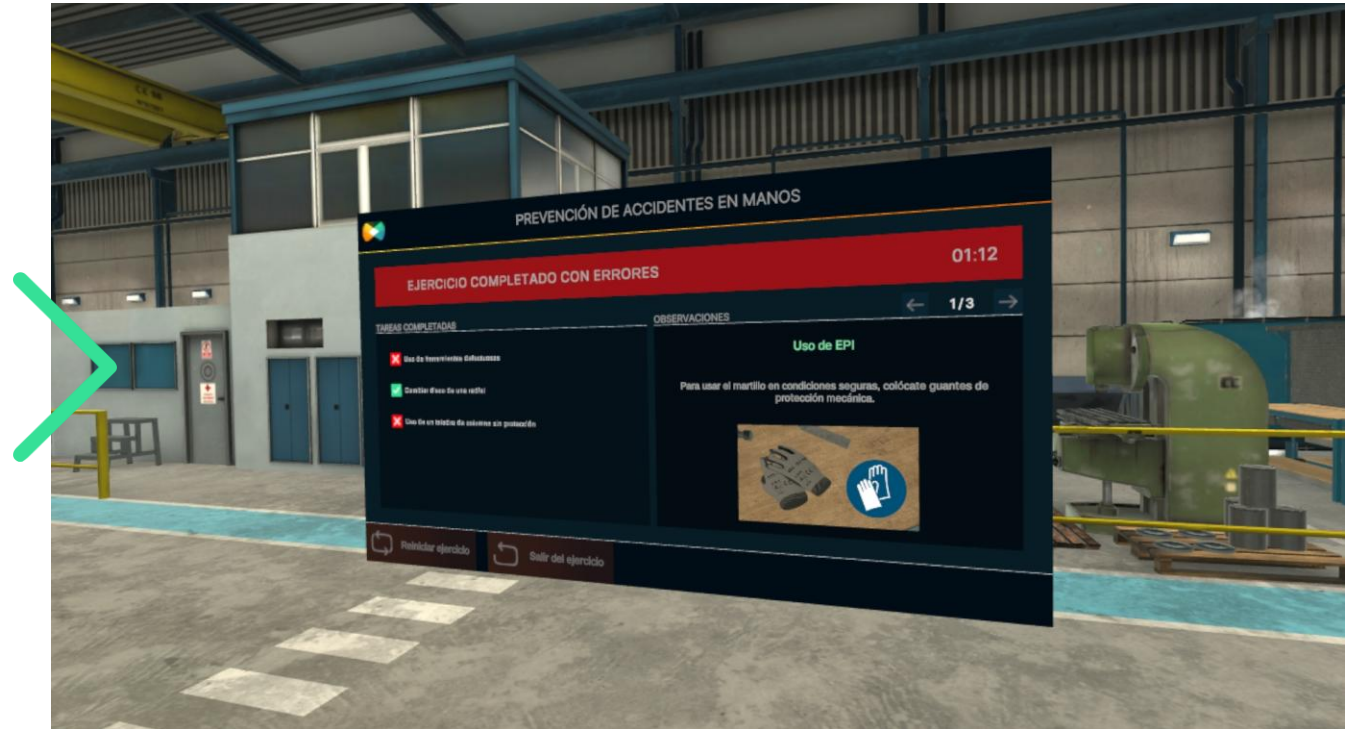


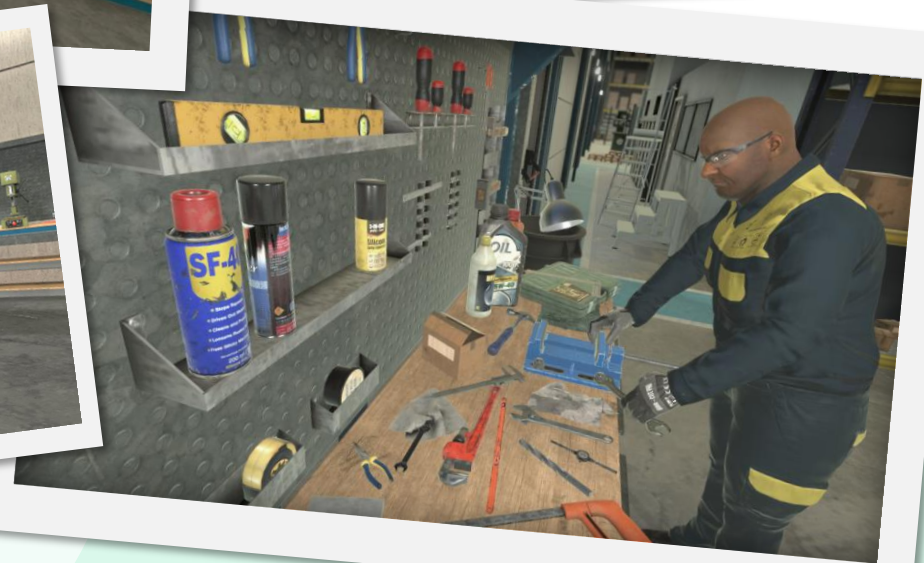
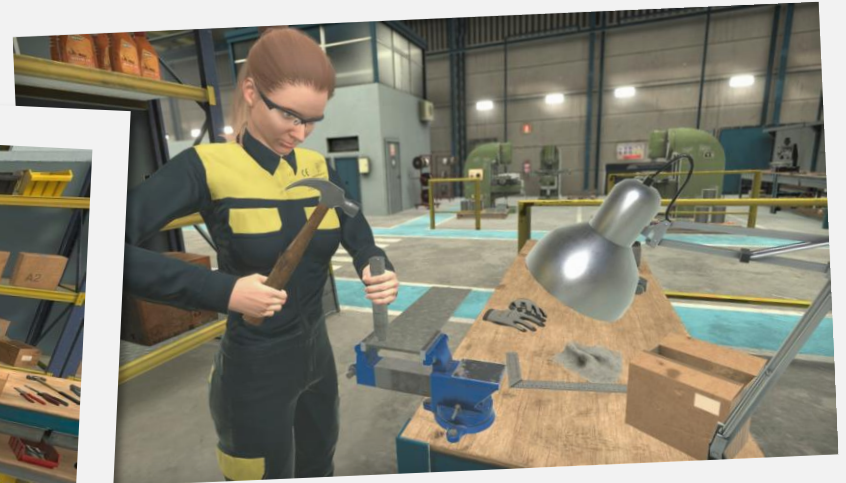
Estadísticas básicas

## 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



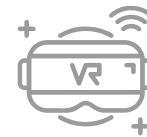
### Acceso a contenidos

Productos vivos en  
permanente mejora continua



### Formación al profesorado

Acompañamiento pedagógico a  
los profesores en el uso de la VR



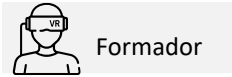
Hardware  
**a precio  
de coste**

*Learn by Living*

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

# Plataforma Ludus

**23 productos completos** con más de 500 ejercicios. Todo el contenido en **PC-VR** y 8 simulaciones en **Standalone**



- > 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**
- > Uso y Manejo de BIEs
- > Primeros auxilios
- > Gestión de residuos
- > Percepción de Riesgo en altura
- > Trabajos en altura en sector eléctrico

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)