

Ergonomía postural

Ficha de producto



OBJETIVOS

- Ofrecer al formador escenarios virtuales en los que se representan diferentes **riesgos ergonómicos**.
- Durante el ejercicio, el alumno deberá **identificar y corregir** situaciones de riesgo ergonómico.
- Este producto cubre un **amplio espectro de riesgos** relacionados con la ergonomía postural, malas posturas, autocuidado de la espalda y teletrabajo.

La primera versión incluye un escenario de oficina, con diferentes riesgos que el formador puede configurar: riesgos totales o aleatorios, responder preguntas, número máximo de errores... El alumno debe recorrer el escenario detectando los riesgos.

Riesgos incluidos

- Distancia a la pantalla incorrecta.
- Ángulo incorrecto de cuello.
- Giros prolongados del cuello.
- Silla muy alta.
- Mala posición de antebrazo.
- Ángulo incorrecto de espalda.
- Ángulo incorrecto de rodilla.
- Ángulo incorrecto de muñeca.
- Ángulo incorrecto de hombro.
- Posición incorrecta de piernas.
- Mesa desordenada.
- Silla inadecuada.
- Uso de periféricos sin adaptar.



¿Por qué realizar formaciones con Realidad Virtual?

El objetivo de Ludus es ayudar a construir **entornos laborales más seguros**



Potenciar la formación
en seguridad y salud



Digitalizar y estandarizar los
entrenamientos preventivos



Generar data para tomar
decisiones informadas

Tecnología

100%
in house

+300.000h
de desarrollo

Equipo

+40
Personas Worldwide

+2.500 horas
de entrenamiento en 2021

+10.000
formaciones realizadas

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-learnings



4x

**Más concentrados
y enfocados**

La posibilidad de sufrir accidentes virtuales,
cometer errores y aprender de ellos favorece un
aprendizaje experiencial e inmersivo.

Experimentar sensaciones mientras se aprende:

Learn by Living

ludusglobal.com