

# RCP. Reanimación cardiopulmonar

Ficha de producto



## OBJETIVOS

- **Estar preparados** para enfrentarse a una situación real de emergencia como la Reanimación Cardio Pulmonar con determinación y éxito.
- Formar a personal no sanitario o no sanitario en un **entorno realista** en el que deben de practicar una RCP básica mediante un role-playing virtual.
- **Disminuir un posible bloqueo psicológico** ante en una emergencia real al formarse en distintas situaciones en las que debe de escuchar y observar el entorno, tomar decisiones y experimentar sus consecuencias.

El alumno interioriza y **practica los pasos del procedimiento en un entorno realista**. El/la formador/a podrá activar diferentes **situaciones en tiempo real**. Esto permitirá recrear situaciones inesperadas, en las que el alumno será puesto a prueba.

## TIPOS DE FORMACIONES

### Modo guiado

El modo Guiado **ofrece pistas** al alumno/a, indicando qué acciones debe realizar para completar el algoritmo de RCP básica correctamente.

### Modo no guiado

En el modo NO Guiado el/la alumno/a debe completar el algoritmo de RCP básica **sin ningún tipo de indicación**. Está pensado para mejorar los procesos de acomodación y asimilación del conocimiento sobre el algoritmo RCP.

VENTAJAS ENTRE FORMACIÓN DE RCP BÁSICO EN VR Y LA FORMACIÓN TRADICIONAL

OPCIONES	Formación tradicional: Busto básico	Formación tradicional: busto inteligente	Formación en VR	INFORMACIÓN
Oír (respiración)	✗	✗	✓	Con el producto RCP el alumno podrá escuchar si el sujeto respira o no, o si tiene respiración agónica.
Medir ritmo de compresiones	✗	✓	✓	A diferencia de la formación tradicional, con el producto RCP se podrá medir el ritmo de compresiones durante todo el ejercicio.
Valorar presión de compresiones	✗	✓	✓	La profundidad de cada una de las compresiones será medida en el producto RCP.
Valorar elevación de compresiones	✗	✓	✓	No solo se podrá medir la profundidad, sino también valorar si el alumno eleva sus manos hasta la posición inicial para generar una correcta circulación de la sangre.
Estrés	✗	✗	✓	Mediante sonidos, gritos y situaciones provocadas por terceros, el alumno entrenará el proceso de RCP básico bajo estrés, evitando situaciones ideales que no capacitan de igual manera frente a la realidad.
Gestión de terceras personas	✗	✗	✓	El usuario podrá interactuar con terceras personas para que no molesten, aprendiendo a gestionar mejor la situación y haciendo Role Playing.
Lluvia	✗	✗	✓	La lluvia será una situación posible, no imaginaria como en una formación tradicional.
Electrodos caducados	✗	✗	✓	El alumno tendrá que decidir qué hacer si se encuentra con electrodos caducados.
Collares, pulseras o relojes metálicos	✗	✗	✓	El alumno tendrá que demostrar que ha entendido que deben ser retirados para evitar errores fatales.
Vello corporal	✗	✗	✓	El alumno decidirá si poner o no electrodos en función del vello corporal del sujeto inconsciente.
Sufrir descarga por tocar al sujeto	✗	✗	✓	Si está tocando al paciente cuando el desfibrilador realice la descarga, sufrirá una consecuencia impensable en una formación tradicional.
Tercera persona sufre descarga al tocar al sujeto	✗	✗	✓	Si no ha gestionado bien a terceras personas y una de ellas toca al sujeto al realizarse la descarga, el alumno podrá ver las consecuencias.

## ¿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-learning

**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](http://ludusglobal.com)

