

## Recurso preventivo en altura

### Ficha de producto



### OBJETIVOS

- **Evaluar la capacidad del alumno** para realizar tareas en escenarios peligrosos y escoger y revisar que el equipo de protección individual seleccionado sea el correcto.
- **Simular accidentes en primera persona** si el equipo elegido no es el adecuado.
- **Poner a prueba al usuario** en relación a los conocimientos adquiridos.

### EJERCICIOS

#### Análisis/Replanteo de Instalación

Al comenzar, el alumno deberá revisar el estado de sus EPIs así como los del trabajador. Posteriormente, deberá realizar un reconocimiento del entorno. Si el alumno comete errores de seguridad será penalizado.

#### Trabajos con poca visibilidad

Al comenzar, el alumno deberá revisar el estado de sus EPIs así como los del trabajador. Posteriormente, el alumno debe desplazarse junto al trabajador en un área de poca visibilidad hasta una de las antenas para realizar una revisión rutinaria. En caso de que pise un tejado de uralita o se acerque demasiado a una cornisa, sufre una caída en primera persona, suspendiendo el ejercicio de inmediato.

#### Trabajos en áreas con petos de protección

Al comenzar, el alumno deberá revisar el estado de sus EPIs así como los del trabajador. En caso que considere que falte algún EPI o que esté en mal estado puede indicarlo. Posteriormente, el alumno debe desplazarse junto al trabajador hasta una de las antenas para realizar una revisión rutinaria. Si durante la inspección el alumno comete errores de seguridad será penalizado.

**El usuario puede sufrir un accidente de caída desde altura en primera persona.**

#### EPIs incluidos

- Casco de seguridad con barbuquejo
- Botas de seguridad
- Chaleco reflectante
- Guantes de protección

#### Elementos de seguridad

- Arnés de seguridad
- Mosquetón de seguridad
- Carro anticaídas Game System
- Doble cabo de anclaje
- Puntos de anclaje
- Línea de vida vertical Game System

## ¿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)