

GRUPO III FORMACIÓN GAMIFICADA PARA DESARROLLO DE EQUIPOS Y SUS COMPETENCIAS

ESCAPE ROOM: "SALVAR AL AERO R1-AN" A Ventum & SiG experience

Aprendizaje lúdico e inmersivo sobre manejo de aerogeneradores en operaciones de correctivo



OBJETIVO GENERAL:

El aprendizaje de las principales relaciones e interacciones entre los técnicos y la máquina, el desarrollo de la comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas y otras competencias que se ponen en juego en las operaciones en parque.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Desde una situación específica del estado del aerogenerador aprender a interactuar con:

- Equipos de bloqueo del sistema mecánico.
- Funcionamiento del sistema eléctrico.
- Equipos de electrónica de potencia.
- Tomar las decisiones grupales adecuadas para lograr el reto antes del tiempo máximo acordado.

CONTENIDOS PROPUESTOS:

- Experiencia de aprendizaje lúdico sobre los distintos subsistemas de un aerogenerador y aquellos donde con más frecuencia se generan incidencias y fallos de funcionamiento. Se resuelve gracias a la aplicación de procedimientos reales del cliente y la observación, conocimientos y colaboración del equipo.
- Parte de la premisa dramatizada de que un equipo está trabajando en una nacelle y se encuentra con un problema para cuya resolución necesitará ayuda. Deberán resolver en 60/75/90 minutos la problemática de esa máquina para poder salir con seguridad y con la operación técnica finalizada con éxito.

GRUPO III FORMACIÓN GAMIFICADA PARA DESARROLLO DE EQUIPOS Y SUS COMPETENCIAS

ESCAPE ROOM: "SALVAR AL AERO R1-AN" A Ventum & SiG experience

Aprendizaje lúdico e inmersivo sobre manejo de aerogeneradores en operaciones de correctivo



DURACIÓN Y CALENDARIZACIÓN:

Una sesión para un grupo máximo de 10 personas tendría una duración máxima de 200 minutos.

De las que:

- 30 minutos son de introducción al juego y estudio previo del problema.
- 20 minutos para distribución de roles y vestuario, EPI's
- 60/75/90 minutos para la dinámica.
- 60 minutos para evaluar y reforzar el resultado de la actividad.

PERFIL Y NIVEL DE CONOCIMIENTO DEL ALUMNADO

Profesionales del sector eólico con formación técnica. En cada equipo debe haber al menos una persona con experiencia de campo.

Los equipos podrán solicitar pistas y ayuda a la dirección del juego con la frase "Ventum tenemos un problema" la primera petición no tiene penalización, a partir de ahí cada petición tiene una penalización en tiempo. Así mismo podrán realizarse cambios de rol con su correspondiente penalización.

OPCIONES QUE PODEMOS OFRECERTE:

Podemos contemplar múltiples opciones a la hora de realizar un Escape Room, como por ejemplo:

- El módulo final de un curso técnico de mayor alcance.
- Un diagnóstico de los conocimientos a partir del cual configurar una propuesta formativa.
- Un ejercicio para reforzar el trabajo en equipo entre diferentes áreas.
- Una experiencia para dar a conocer al personal no técnico de la empresa (o el que no se desplaza a parque), el trabajo de campo.
- Una prueba para evaluar competencias técnicas en una prueba de certificación profesional.
- Una evaluación de competencias blandas en una selección de candidatos o una promoción profesional.
- Una herramienta para generar ideas para el área de Seguridad y Salud Laboral.

**Las posibilidades son infinitas.
Cuéntanos cual te interesa...**

PROPUESTA DE HONORARIOS:

Consulte con nosotros el precio de esta acción formativa y las variaciones que pueden realizarse con relación a los contenidos o a los asistentes.