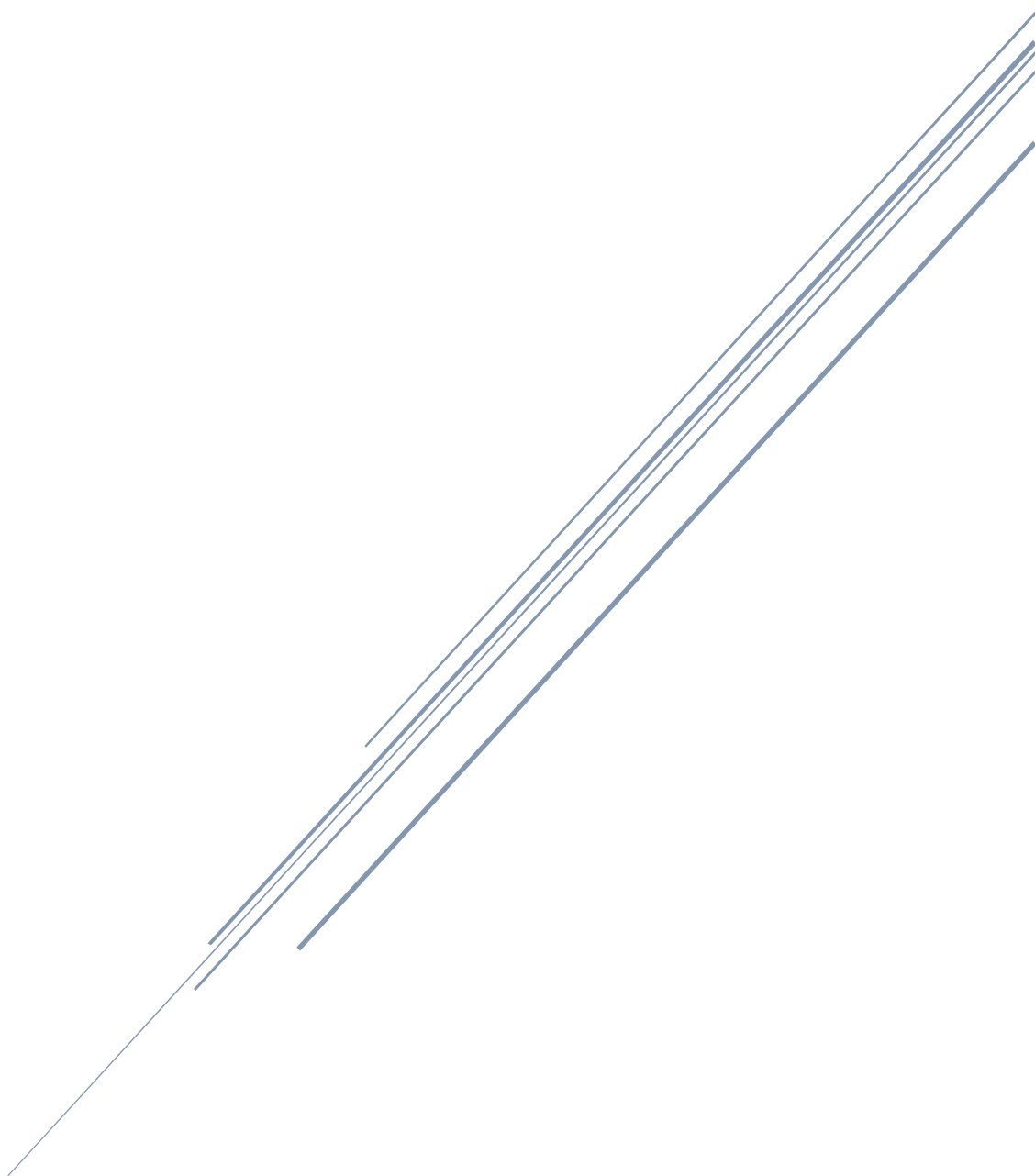


# TAREA 2. ENTRENAMIENTO Y FORMACIÓN CON JUEGOS SERIOS

SGE – Sistema de gestión de emergencias



MITSS  
Sergi Sanz Carreres

Tabla de contenidos:

***Paso 1: Realizar el experimento con TiER-ER.....2***

***Paso 2. Seleccionar 2 juegos serios que contribuyan a la mejora de la capacitación de los involucrados en la gestión de emergencia, jugar y elaborar un informe. ....2***

**Stop Disasters Game .....2**

    Objetivo: ..... 3

    Fases de la emergencia: ..... 3

    Beneficios / Limitaciones: ..... 3

    Aspectos de tecnología ..... 3

    Mejoras ..... 3

**Salvese quien sepa .....3**

    Objetivo: ..... 3

    Fases de la emergencia: ..... 4

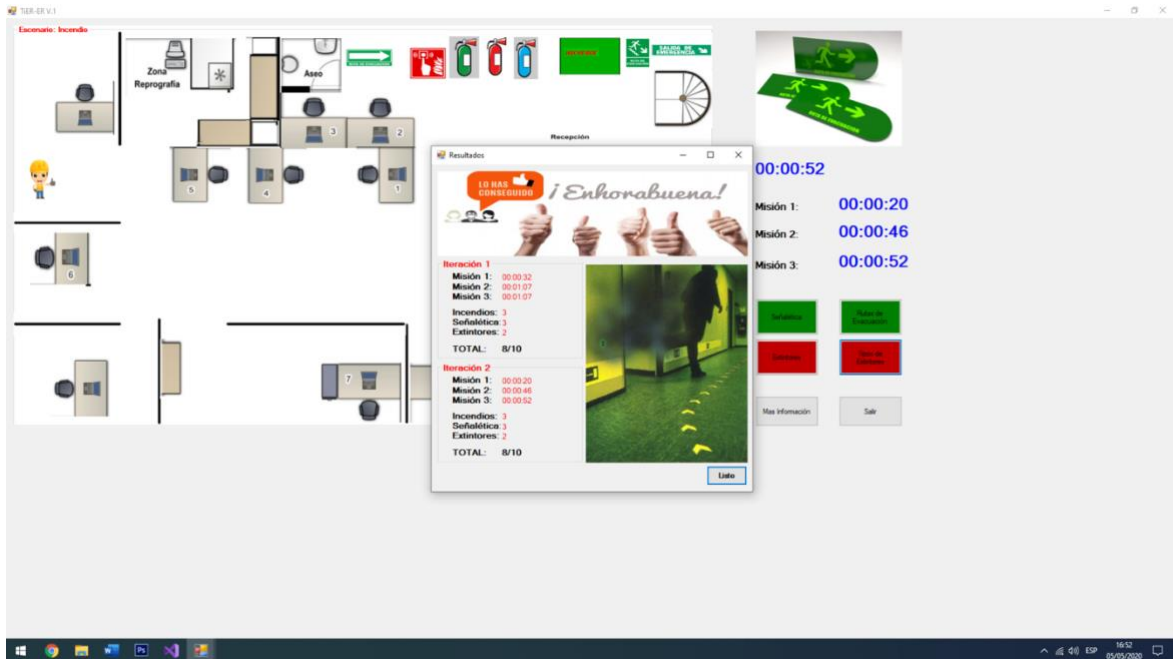
    Beneficios / Limitaciones: ..... 4

    Aspectos de tecnología ..... 4

    Mejoras ..... 4

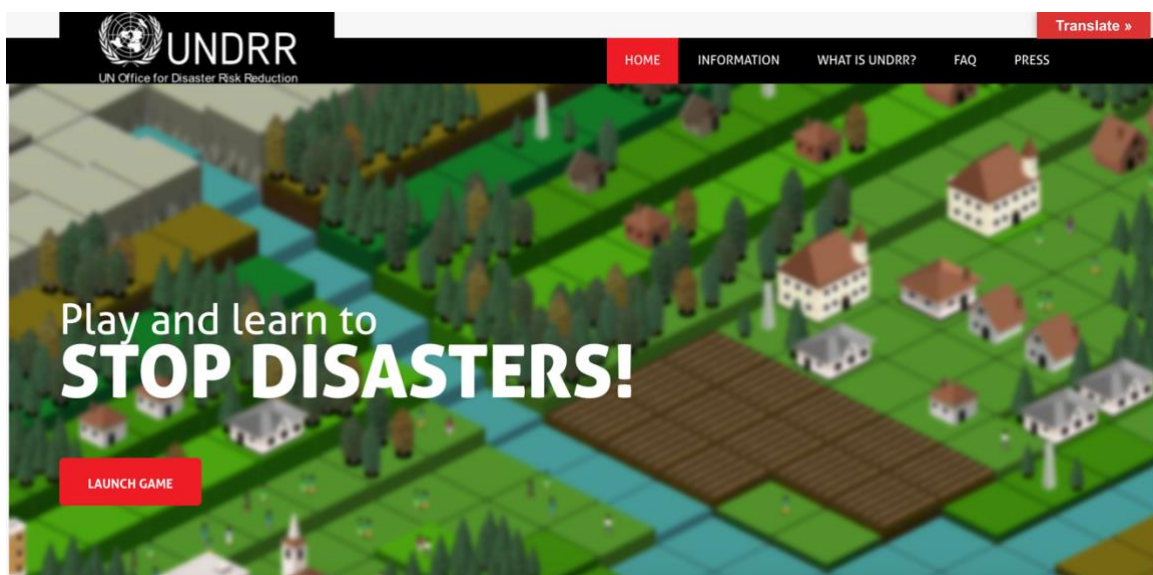
## Paso 1: Realizar el experimento con TiER-ER

Gracias a la información adquirida, se ha procedido a la realización del ejercicio con una correcta realización



Paso 2. Seleccionar 2 juegos serios que contribuyan a la mejora de la capacitación de los involucrados en la gestión de emergencia, jugar y elaborar un informe.

## Stop Disasters Game



### Objetivo:

Este juego tiene como objetivo ayudar a los usuarios a planificar un desastre como puede ser un tsunami, terremoto, ciclón, inundación.

### Fases de la emergencia:

Las fases de la emergencia que pretende cubrir son planificación, respuesta y evaluación.

### Beneficios / Limitaciones:

En cuanto a limitaciones, este juego no me parece que tenga ninguna, es muy amplio en cuanto al tipo de desastres que afrontar, a la vez de estar disponible en múltiples idiomas para llegar a más usuarios.

### Aspectos de tecnología

La tecnología utilizada es tecnología web.

### Mejoras

Un aspecto que mejorar en este juego sería la incorporación de selección múltiple en las casillas, ya que actualmente se seleccionan de una en una y puede resultar un poco tedioso en algunas ocasiones.

### Salvese quien sepa



### Objetivo:

Este juego tiene como objetivo ayudar a los usuarios a planificar un desastre como puede ser un terremoto o un incendio.

### Fases de la emergencia:

Las fases de emergencia que atiende son la preparación, respuesta y evaluación.

### Beneficios / Limitaciones:

La ventaja de este juego es que es bastante detallado en cuanto a las partes de la casa o los distintos aspectos a considerar en función del edificio en el que estemos. Otra ventaja, es la posibilidad de consultar un pdf con toda esta información que nos proporciona el juego puesta por escrito.

Por otro lado, la limitación que presenta es que la jugabilidad es limitada, ya que hay mucho contenido en formato video y quizás sería más atrayente para el usuario algo más jugable. Otra limitación, es el hecho de que solo se utiliza para desastres como terremotos y incendios, podrían incluir más.

### Aspectos de tecnología

La tecnología utilizada es tecnología web.

### Mejoras

Las mejoras propuestas sería incluir un mayor numero de desastres soportados, como puede ser los ciclones, o inundaciones. Por otro lado, incluiría mayor cantidad de jugabilidad, para que el usuario tenga mayor sensación de “jugar”.