Нашей задачей было разработать реляционную БД для робота. В ней выделены таблицы для данных работников и информации о них, для данных роботов и информации о них, для вещей и предметов, которые будет доставлять робот, для отслеживания статистики количества заказов, затрачиваемого времени на выполнение заказа, таблица с локациями, между которыми будет перемещаться робот, таблица с информацией о текущих статусах роботов, и сама таблица с данными о заказе.

В заказе будут записываться работники в статусе заказчика или отправителя соответственно, запрашиваемый предмет, автоматически определяться время оформления заказа и его завершения, местоположения заказчика и отправителя.

Выполнять заказ будет самый оптимальный робот: самый ближайший к отправителю в статусе "свободен".

Статус будет виден пользователю и будет автоматически меняться, когда робот не выполняет заказ, когда получил заказ и приступил к выполнению, при перемещении между локациями, когда добрался до отправителя и забрал предмет, когда доехал до заказчика, когда аккумулятор разряжен, и если у робота возникла какая-либо неисправность.

Локация будет закреплена за номерами в таблице location

............

Применение игр в обучении по охране труда — тренд последних лет. С развитием геймификации появляется всё больше вариантов того, в каком виде проводить обучающие игры, учитывая целевую аудиторию и технические возможности компаний.

Вовлеченность — самый ценный ресурс. Успех или провал любого бизнес-процесса компании, в том числе обучения, будет зависеть от уровня вовлеченности сотрудников.

Лучший способ повысить вовлеченность — дать работникам как можно более интересный и увлекательный опыт. А это можно сделать с помощью игры.

В сфере .... ключевой целью внедрения подобных деловых игр становится не только вовлеченность сотрудников, сколько реальная проверка имеющихся знаний и обучение конкретным методам поведения работников в опасной производственной среде.

им не так просто сконцентрироваться на обучающей информации, подаваемой в устной или письменной форме, поэтому нужны различные формы интерактивного взаимодействия — чтобы было быстро, легко и увлекательно. Едва ли это про традиционный инструктаж.

Онлайн-игры по охране труда — универсальный инструмент, удобный для использования

Информация, полученная в ходе такого обучения, лучше усваивается благодаря аудиовизуальному взаимодействию, активируются знакомые с детства поведенческие паттерны: пользователь, играя за персонажа от первого лица, получает эмоции от самого формата видеоигры, самостоятельно принимает решения и оттачивает навыки безопасного поведения.

Аналог

Одно из онлайн-решений для обучения по охране труда, существующих сегодня на рынке — игровая платформа HSE Games. Это универсальное решение для работников офиса и тех, кто работает удалённо. Игры в HSE Games разбиты на тематические модули, каждый из которых подсвечивает всевозможные повседневные бытовые риски, о которых мы часто даже не задумываемся. Помимо возможности обнаружить риски игроку предлагается выбрать вариант их устранения и объясняются причины и последствия, что может пойти не так. Этот навык формирует задатки риск-ориентированного поведения.

Игра открывается в веб-браузере, проходить её можно с любого компьютера без строгих требований к ПО. Механика такова: пользователь по ссылке открывает веб-страницу игры, выбирает режим — офис или удалённая работа — и попадает в ряд ситуаций, где ему нужно решить, что лучше сделать с точки зрения безопасности труда.

Для онлайн-игр требуется только компьютер — не нужно закупать специальное оборудование. Пользователь может проходить обучение в любое удобное для него время, количество обучающихся также не ограничено.

Благодаря сценариям игр и тому, что пользователь в виртуальной среде взаимодействует с объектами от лица своего персонажа, знания усваиваются лучше, так как идёт визуальное и эмоциональное подкрепление.

Могут возникнуть сложности с пользованием игр через корпоративный интернет, так как они загружаются на сторонние ресурсы.