

eI MERCANTIL

LOGÍSTICA CARRETERA FERROCARRIL MARÍTIMO AÉREO INFRAESTRUCTURAS MOTOR & TECH BIG DATA CATALUNYA

Gamificación Vehículo Autónomo Aduanas CMA CGM Autoridad Portuaria de Tarragona Webfleet Solutions Timocom Vicente de Angelis Tráficos Portuarios



Llog VR es un proyecto de simulación de realidad virtual | Alejandro Rodríguez Villalobos



Se cumple un año sin respuestas al cierre de la única Aduana entre España y Marruecos

Los agentes y representantes aduaneros denuncian la falta de contundencia del Gobierno español para poner solución al cierre de la Aduana en Melilla

JOSÉ ANTONIO GONZÁLEZ | Cádiz

La gamificación en logística incentiva el interés y facilita el aprendizaje operacional

El desarrollo de simuladores y juegos aplicados al sector favorecen la retención de conocimiento y traslada la realidad logística al aula

CHLOE GUTIÉRREZ | Madrid



Abertis prueba en la AP-7 la convivencia de vehículos convencionales y autónomos



CMA CGM acumula unas pérdidas de 139 millones de euros hasta junio

La compañía ha señalado, no obstante, que sus resultados se han mantenido "sólidos a pesar del incierto panorama geopolítico internacional"



El puerto de Tarragona mueve 600.000 toneladas de pasta de papel anuales | Pue...

La cimera mundial de transporte de productos forestales se celebra en España por primera vez

El evento acogerá a 600 participantes y 50 expositores de 25 países y marcará las decisiones estratégicas de las empresas del

La gamificación en logística incentiva el interés y facilita el aprendizaje operacional

El desarrollo de simuladores y juegos aplicados al sector favorecen la retención de conocimiento y traslada la realidad logística al aula



Log VR es un proyecto de simulación de realidad virtual | Alejandro Rodríguez Villalobos

CHLOE GUTIÉRREZ | Madrid

9 de septiembre de 2019



El término 'gamificación' cada vez está ganando más peso aplicado al ámbito formativo tanto universitario como empresarial. La gamificación se refiere a una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor los conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. Este tipo de aprendizaje está ganando terreno en las metodologías de formación logística debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia más positiva en el usuario.

Un estudio de la Universidad de Colorado en 2011 certificó que los juegos de simulación obtenían una mejora del 9% en la retención de conocimientos respecto a otros métodos, el 14% más de conocimientos basados en habilidades y el 11% en conocimiento factual. "Antes se ponían varios vídeos sobre una actividad concreta al alumno para que aprendiera, lo cual no era efectivo pues perdían rápidamente la atención", ha explicado el director académico de ICIL, César Castillo. Las formaciones impartidas por este centro de estudios logísticos es una de tantas que en España emplean cada vez más la gamificación como práctica en el ámbito formativo.

Los juegos de simulación obtienen una mejora del 9% en la retención de conocimientos respecto a otros métodos

En el ámbito empresarial, también es frecuente que las compañías empleen herramientas de juego para el aprendizaje. Seur, por ejemplo, lleva años utilizando la gamificación en la formación de sus empleados. Tras unos resultados satisfactorios, han decidido llevarlo más allá aplicándolo a otros departamentos, como en el de Recursos Humanos. “Se crean pruebas y situaciones en función del perfil del candidato aplicando técnicas y herramientas que se utilizan en el juego dentro de un proceso de selección”, según ha detallado la empresa de transporte urgente.

EL USO DEL JUEGO EN LAS AULAS

El desarrollo de simuladores aplicados al sector del transporte y la logística han marcado un antes y después en la forma en la que se imparten las materias en las escuelas de negocio. Por tanto, la tecnología ha permitido dar un paso más en la estrategia de la gamificación como método formativo. “En ICIL, estamos diseñando un laboratorio logístico que se inaugurará en octubre en el que los alumnos podrán jugar con los simuladores y realizar el recorrido de toda la cadena logística”, ha manifestado su director académico. Estas herramientas conforman ya el 20% de las sesiones de los máster ofertados por la entidad formativa. “En lugar de realizar una visita a un almacén, el alumno aprende directamente creando el suyo propio empleando simuladores de realidad virtual”, ha añadido César Castillo. Flexsim es uno de los simuladores que emplea ICIL para simular el diseño de almacén, que permite a una organización analizar y experimentar con su proceso de almacenamiento en un entorno virtual.



“Estamos diseñando un laboratorio dedicado a la simulación que se inaugurará en octubre”

César Castillo Director académico de ICIL

Uno de los programas más populares que se han implementado en varias formaciones españolas y latinoamericanas es Implexa. Desarrollado por uno de los profesores de la Universidad Politécnica de Valencia, Alejandro Rodríguez Villalobos, se trata de un software de simulación basado en el conocido juego de la cerveza que simula toda la cadena de suministros, pero en ordenador y a tiempo real. “Sométidos a cierto nivel de estrés, los alumnos manejan una empresa para la que deben tomar decisiones y ejecutar acciones rápidamente”, ha señalado el profesor universitario.



eI MERCANTIL

Llog es otro de sus proyectos, el cual permite aprender a gestionar un centro logístico a través de un almacén en miniatura a escala real. “En este tipo de juegos, se suele mostrar que la comunicación entre las diferentes partes es fundamental, porque por mucha tecnología que tengan las empresas, la mayoría de los problemas se producen cuando cada uno se concentra sólo en su problema de forma individual”, opina Alejandro Rodríguez. Además, está desarrollando actualmente su versión en realidad virtual, Llog VR, “porque posiblemente en una década, al igual que hoy todo el mundo tiene un teléfono en el bolsillo, también tendremos gafas de realidad virtual”.

Pero no solo ha llegado la gamificación a la gestión de almacenes. The Liner Shipping Game es un juego de mesa orientado al transporte marítimo que consiste en la simulación de la actividad de una compañía marítima a través de navieras Lego de Maersk. “Lo que intentamos demostrar es, tanto a estudiantes como a empresas, la necesidad de colaboración entre las partes”, explica uno de los impulsores del juego, Charles Moret. Cada turno permite entender conceptos básicos de la actividad logística de contenedores: “Si el puerto del que sale la naviera no ha realizado correctamente su labor, esto repercutirá en el puerto siguiente”, detalla Moret.



The Liner Shipping Game se emplea con navieras de Lego / LinerGame

La transformación digital permite aplicar prácticas novedosas superando el paradigma tradicional de la clase magistral. Los juegos generan que los alumnos dejen de ser receptores del conocimiento y empiecen a formar parte del aprendizaje, reflexionando y tomando decisiones como lo harían en una empresa real. La simulación resulta ser una actividad más atractiva para los alumnos que les permite recordar lo aprendido durante más tiempo. Además de estas ventajas, el director académico de ICIL también recuerda la importancia de la gamificación para las escuelas logísticas, puesto que permite a las diferentes instituciones formativas “diferenciarse de las demás con herramientas innovadoras”.