



# ENVISION

Virtual Gaming Simulation

## Fases actuales:

Fase de producción del VGS1 “Asistencia sanitaria domiciliaria”

Fase de preproducción del VGS2 “Emergencias Pediátricas”

En estas fases, el VGS se desarrolla en los términos siguientes:

-El **prebriefing**, asegurando un entorno de aprendizaje seguro.

-El **escenario**, de acción con un guión detallado basado en objetivos de aprendizaje y puntos de decisión.

-Las tres fases se desarrollan e integran en el VGS con el uso de contenido en H5P.



Figura 1: Lectura del guion Envision con los actores

## ¿Dónde estamos?

Tras varios talleres online, realizados en la fase de preproducción, con un escenario de *pre-briefing*, el proyecto ENVISION vio la luz con una primera versión del guión de la primera generación de simulaciones virtuales, sobre la temática de asistencia sanitaria domiciliaria.

El guion estaba listo para pilotarse en grupos focales, y la retroalimentación se integró para crear nuevos puntos de decisión y opciones dentro del juego. En noviembre de 2021, La Arteveldehogeschool realizó una audición abierta para actores en Gante, encontrando a los candidatos. Los personajes de la Sra. y Sr. Flament y de la profesional de salud, Flo, se acabaron de definir. La fase de producción se inició así con los espacios de filmación encontrados. Los ensayos con actores están llevando a una mejora del guion. También la parte técnica avanza en cuanto a la futura filmación.

En noviembre de 2021, empezó la preproducción del segundo VGS. En un contexto internacional, se definió el tema y los objetivos de aprendizaje fueron debatidos. La descripción del escenario se concretó para brindar a estudiantes y docentes un escenario único donde practicar el manejo correcto de instrumentos de evaluación del paciente crítico pediátrico.

### Partners:





## Formación en Bélgica

Para continuar con la colaboración activa, todos los socios ENVISION finalmente pudieron reunirse en persona para la primera actividad internacional de aprendizaje, enseñanza y capacitación (LLT) del proyecto, que tuvo lugar en Gante, Bélgica. En este intenso curso, los expertos compartieron sus conocimientos y experiencia en educación con simulaciones, juegos, prebriefing y debriefing. La semana ayudó al consorcio a compartir un lenguaje común en el campo del desarrollo de los VGS.

También ofreció a los socios la oportunidad de conocer a los actores y profundizar en la creación del VGS. En la capacitación, también se hicieron planes para la implementación de los siguientes resultados del proyecto, compartiendo los avances relacionados con las actividades de difusión del mismo.



Figura 2: El equipo de Envision durante el LTT.

## Resultados

- ✓ Primera ronda de talleres preparatorios terminada.
- ✓ Desarrollo de los puntos de decisión.
- ✓ Desarrollo del guion completo y comentarios sobre el primer VGS.
- ✓ Preparativos para el día de filmación.

»Envision implementará dos generaciones de juegos / simulaciones virtuales (VGS), que se utilizarán en la enseñanza online, híbrida y presencial»



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

DISCLAIMER: THE EUROPEAN COMMISSION'S SUPPORT FOR THE PRODUCTION OF THIS PUBLICATION DOES NOT CONSTITUTE AN ENDORSEMENT OF THE CONTENTS, WHICH REFLECT THE VIEWS ONLY OF THE AUTHORS, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION

