

Ejercicio virtual con tablero de batalla

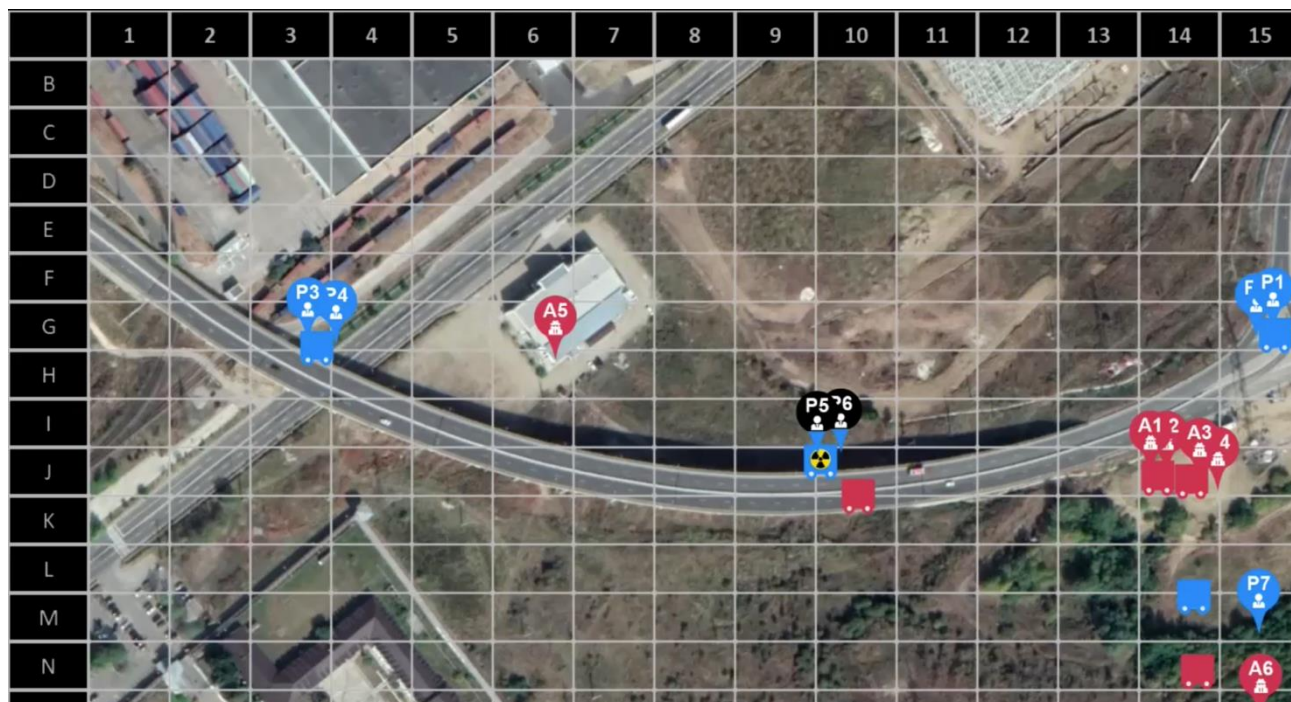


Ilustración 1 – Ejemplo del convoy de una expedición para un ejercicio virtual con tablero de batalla

Herramientas necesarias

- **Plataforma virtual (PV)** – Zoom, WebEx, Adobe Connect, GoToMeeting, etc.
- **Programa Open Broadcasting Software (OBS)**
- **Materiales virtuales** – Piezas de jugadores y vehículos, mapa digital del tablero de batalla, registro del panel de control, cuadros de tiro/disparo, generador de números aleatorios
- **Aplicación Google Earth**

Descripción general

OBS es un programa multiplataforma de libre acceso que se utiliza para grabar y difundir videos y hacer transmisiones en vivo. En un entorno virtual, OBS puede facilitar la producción de reuniones en línea y desplegar simulaciones con un tablero de batalla. El programa OBS incluye un panel de control con interfaz gráfica de usuario (*GUI dashboard*) donde las imágenes de las cámaras, las imágenes digitales y los materiales de la presentación se organizan en “escenas OBS”. Estas escenas se transmiten como una sola imagen de video en vivo que se puede compartir en la reunión igual que una cámara web virtual. El programa OBS ofrece una experiencia de video profesional, similar a las transmisiones de cadenas creadas por todo un equipo de producción, pero las transmisiones OBS pueden ser administradas fácilmente por un solo productor desde una sola computadora.

Ejercicio virtual con tablero de batalla

Funciones del personal

Productor de la plataforma virtual:

Controla la plataforma virtual y facilita la interacción entre los participantes. El productor también apoya a los equipos de expertos durante el ejercicio ayudándoles a crear sesiones de grupos de discusión, activar y organizar el audio de la interpretación, las imágenes de video y coordinar las transmisiones en vivo y las presentaciones.

Asistente de producción del ejercicio de simulación (Asistente 1):

Utiliza el programa OBS para correr el mapa virtual del tablero de batalla moviendo las piezas digitales de los jugadores y vehículos de los adversarios y de la fuerza de respuesta bajo la dirección del equipo de expertos. El asistente 1 alterna las piezas mientras transcurre el juego y muestra el estado de cada pieza: ileso, herido o muerto.

Asistente de producción del panel de control 2 (Asistente 2):

El asistente 2 actualiza el registro de eventos del panel de control basado en el navegador, documentando las jugadas durante el enfrentamiento. Mediante un generador de números aleatorios y un cuadro de tiro/disparo indica el estado del jugador en tiempo real. Se comunica con el equipo de producción para que el asistente 1 pueda actualizar el estado de las piezas de los jugadores directamente en el tablero de batalla. Al concluir, el registro de eventos del panel de control del asistente 2 proporciona una línea de tiempo de todas las acciones de los jugadores para estudiarla y comentarla con los expertos y participantes posteriormente.

Equipos de expertos:

Brindan instrucciones a los participantes y antes de comenzar el juego los dividen en dos grupos —adversarios y fuerza de respuesta. Actúan como árbitros durante el enfrentamiento y toman la decisión final en caso de presentarse alguna disputa o acción no realista. Los equipos de expertos facilitan el diálogo en las sesiones de grupos de discusión de ambos grupos de participantes.

Requisitos adicionales

Acceso a internet y computadora:

Todos los jugadores, ya sea que se encuentren reunidos físicamente o que se conecten de manera individual, necesitarán una computadora (o estar presentes en una sala de conferencias) con acceso a internet, para conectarse al evento virtual y participar. Si el grupo completo se encuentra en una sala, lo ideal sería contar con otro salón para cuando se dividan en los dos bandos.



Ilustración 2 - Ejemplo de un mapa impreso y piezas llevadas a un país para un evento

Ejercicio virtual con tablero de batalla

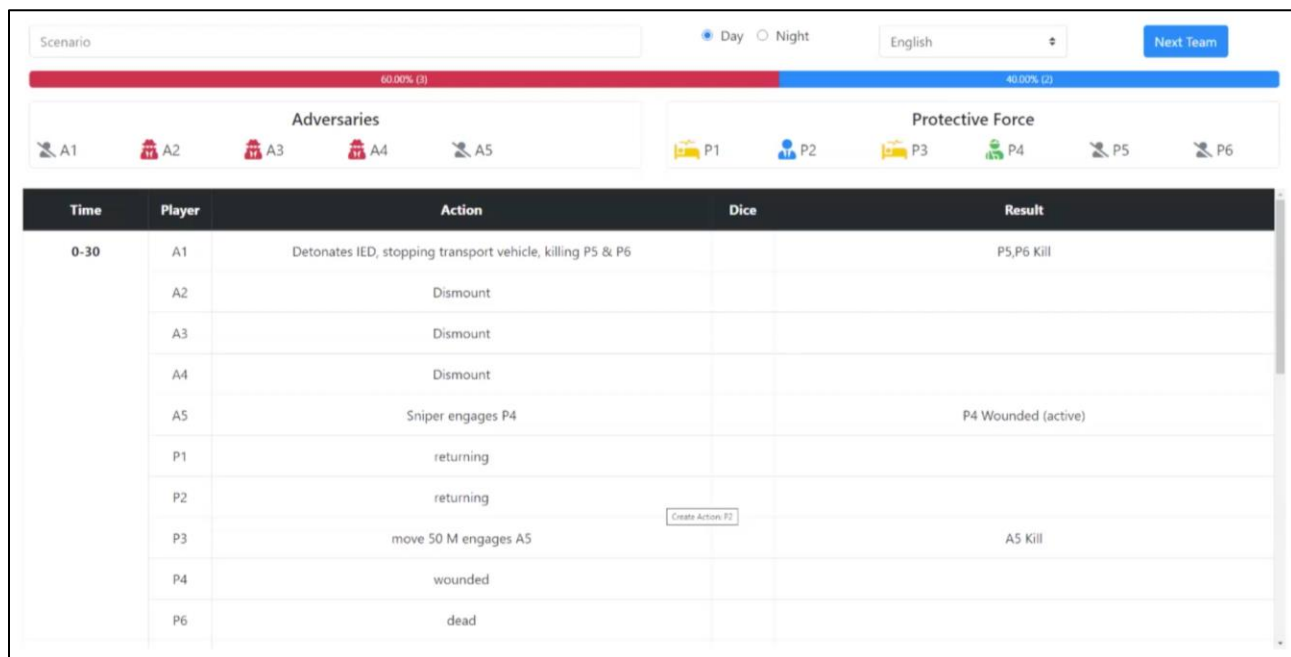
Beneficios del tablero de batalla virtual

Material impreso y piezas:

A diferencia de los tableros de batalla tradicionales, con los tableros virtuales no es necesario comprar, trasladar ni conservar mapas impresos ni piezas (para los jugadores) ya que todas las piezas son producidas por el programa OBS para ser utilizadas en el mapa digital. El mapa permite seleccionar cualquier ubicación de forma dinámica a criterio de los equipos de expertos.

Espacio para la capacitación:

No es necesario alquilar salas de conferencia adicionales ni otros espacios para dividir al grupo de participantes (adversarios y fuerza de respuesta) ya que el equipo de producción utiliza la función de “sesiones de grupo” de la plataforma virtual y divide al grupo para las actividades de planificación e implementación.



Time	Player	Action	Dice	Result
0-30	A1	Detonates IED, stopping transport vehicle, killing P5 & P6		P5,P6 Kill
	A2	Dismount		
	A3	Dismount		
	A4	Dismount		
	A5	Sniper engages P4		P4 Wounded (active)
	P1	returning		
	P2	returning		
	P3	move 50 M engages A5		A5 Kill
	P4	wounded		
	P6	dead		

*Ilustración 3 – Ejemplo del panel de control del tablero de batalla para registrar los eventos y documentar las acciones de los grupos y elaborar un informe posteriormente.
La interfaz de la herramienta permite trabajar en varios idiomas.*

Repaso y discusión posterior:

Por último, la herramienta de registro del panel de control del tablero de batalla virtual ayuda a los instructores a repasar las acciones realizadas a lo largo del enfrentamiento. Además, se generan capturas de pantalla de puntos específicos y del panel de control durante la batalla, de manera que los instructores pueden hacer referencia a eventos y pasos específicos, y sugerir a los participantes áreas en donde pueden mejorar y hacer cambios. Estas imágenes y registros también se pueden utilizar para preparar el informe posterior a la capacitación y destacar aspectos del programa todos los meses.