TERMINAL BRAVO

todos vuelven a casa

ZONA ROJA

Cinco reglas que salvan vidas en el muelle.

INDUCCIÓN · 8 MIN · PERSONAL DE MUELLE

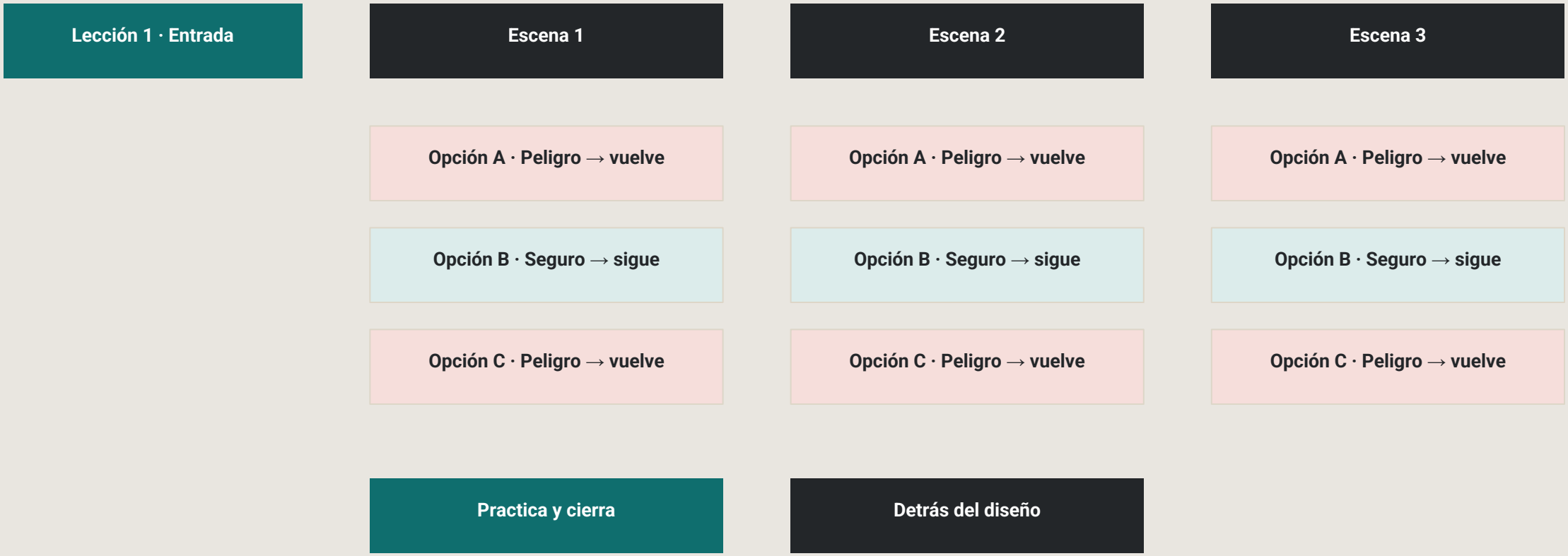


TERMINAL BRAVO
todos vuelven a casa

Storyboard · Zona roja

CLIENTE	Terminal Bravo (ficticia) · Área de Seguridad y Salud en el Trabajo
RECURSO	Curso corto en Rise 360 con escenario ramificado y «Detrás del diseño»
DURACIÓN	8 minutos
LECCIONES	15: entrada, 3 escenas, 9 respuestas, «Practica y cierra» y «Detrás del diseño»
NAVEGACIÓN	Guiada solo con botones: sin menú lateral, sin botones anterior/siguiente y sin encabezados de lección
TEMA DE RISE	Color verde mar #0F6E6E · títulos Oswald · texto Roboto · etiquetas en español · tutor de IA apagado
DISEÑO INSTRUCCIONAL Y GRÁFICO	Eduardo Tenjo
DERECHOS	© 2026 Eduardo Tenjo · Muestra de portafolio
VERSIÓN	1 · 23 nov. 2026

Mapa del curso: un escenario hecho con lecciones y botones



Cada escena es una lección con un Custom Block y tres botones. Cada respuesta es otra lección: la correcta lleva a la siguiente escena; las otras, de vuelta a la misma escena.
Las 12 lecciones del escenario se recorren en orden solo por botones (no hay menú lateral). No se usa el bloque Scenario de Rise.

TERMINAL BRAVO · INDUCCIÓN · 8 MIN

ZONA ROJA

Cinco reglas que salvan vidas en el muelle.



English version

The same course, in English.

READ IN ENGLISH

PANTALLA 01

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

Custom Block de entrada: panel asfalto con corte diagonal, patio de contenedores en duotono, Andrés recortado en color y franja de peligro en el borde inferior; rótulo en placa amarilla; título «ZONA / ROJA» a 120 px (ROJA en amarillo señal).
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Read in English» → https://share.articulate.com/jl_v6xuKlaRm3cKOGHwpl.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_tranquilo.png → «Andrés Mora, trincador de Terminal Bravo, con casco y chaleco reflectivo, en el patio de contenedores»

Audio

No lleva.



Lunes, 6:40. Andrés Mora empieza hoy como trincador en el muelle 3 de Terminal Bravo. En veinte minutos arranca su primer turno: dos buques, seis grúas pórtico y cientos de contenedores en movimiento. Su supervisora le dio una sola instrucción: «En el muelle, las reglas no se negocian».

Un contenedor lleno puede pesar 30 toneladas. Ninguna prisa vale ese riesgo.

PANTALLA 02

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

Custom Block «la situación»: franja transversal de concreto a todo el ancho (fondo de imagen del bloque, calzado con la del lienzo); Andrés en una placa con franja de peligro y la etiqueta «Primer turno · lunes 7:00»; el texto a 30 px en un parte de turno blanco con borde asfalto y amarillo, del alto exacto del texto.
Statement con fondo asfalto y texto blanco a 2,4 rem.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: situacion.png → «Andrés Mora con casco y chaleco reflectivo; una etiqueta amarilla dice: primer turno, lunes, 7:00.»

Audio

No lleva.

En Terminal Bravo, la **zona roja** es el área donde trabajan grúas, vehículos de patio y camiones. Para entrar en ella hay **cinco reglas**, y ninguna tiene excepciones.



PANTALLA 03

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

Párrafo.
Custom Block «pila de contenedores»: cinco contenedores corrugados (verde mar, asfalto, rojo, verde mar y amarillo señal) con numeral en esténcil 01–05 y la regla a 30 px, sobre franja transversal amarillo suave.

Imágenes y texto alternativo

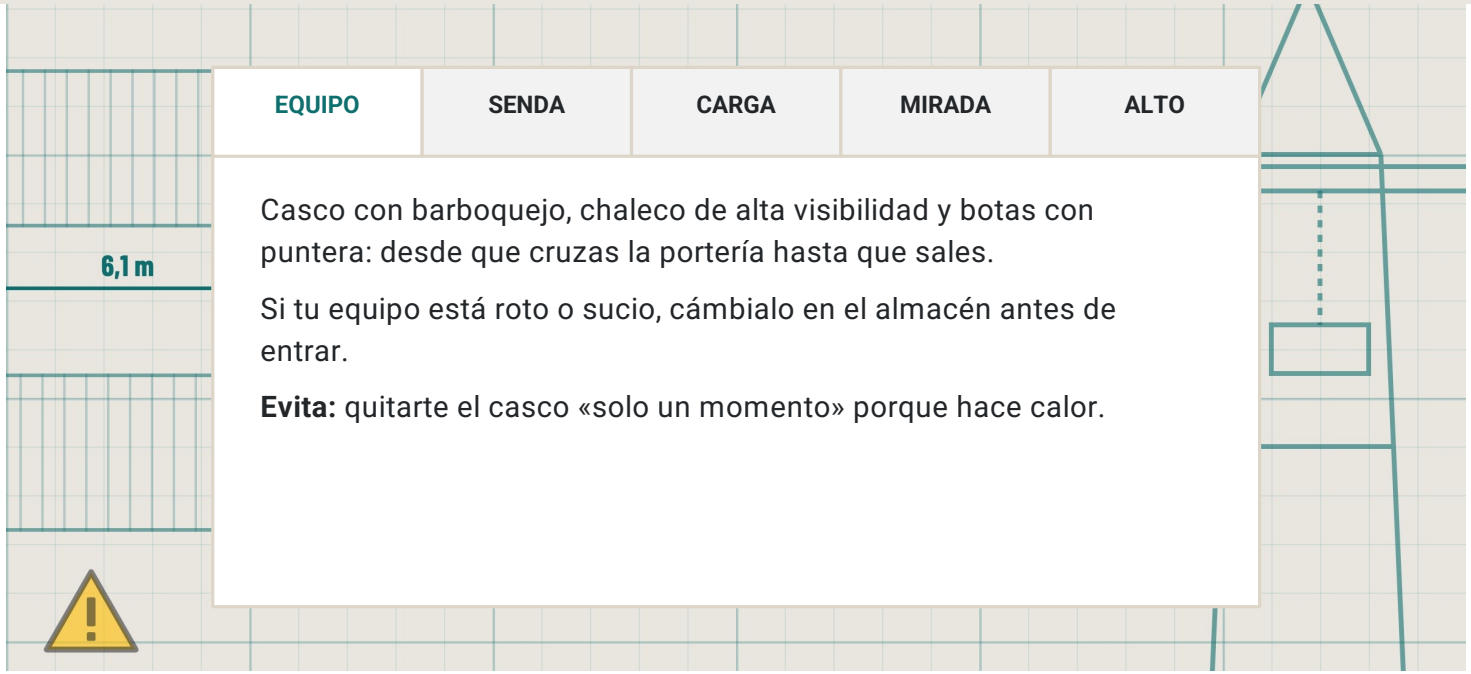
Texto alternativo · Numeral: num01_blanco.png → «Regla 1»
Texto alternativo · Numeral: num02_blanco.png → «Regla 2»
Texto alternativo · Numeral: num03_blanco.png → «Regla 3»
Texto alternativo · Numeral: num04_blanco.png → «Regla 4»
Texto alternativo · Numeral: num05.png → «Regla 5»

Audio

No lleva.

Cómo se cumple cada regla

Haz clic en cada pestaña.



EQUIPO | SENDA | CARGA | MIRADA | ALTO

Casco con barboquejo, chaleco de alta visibilidad y botas con puntera: desde que cruzas la portería hasta que sales.

Si tu equipo está roto o sucio, cámbialo en el almacén antes de entrar.

Evita: quitarte el casco «solo un momento» porque hace calor.

PANTALLA 04

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

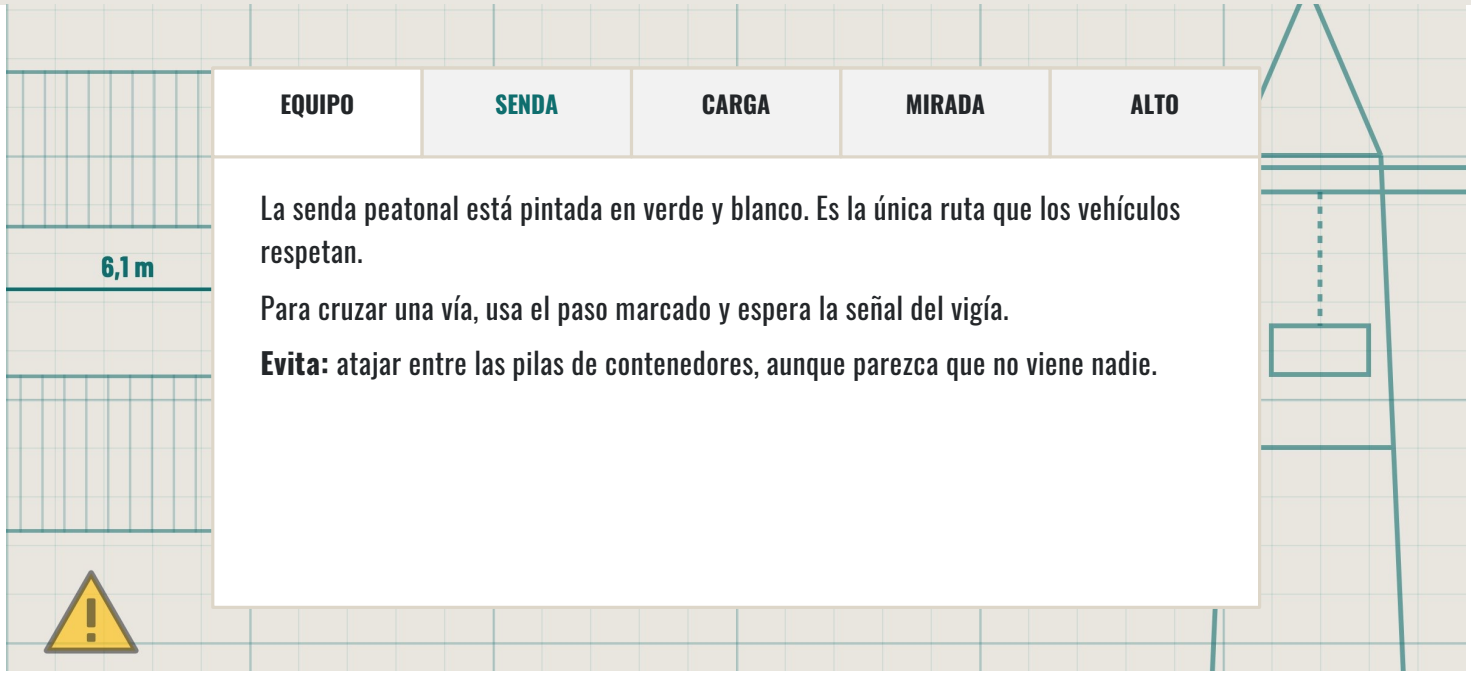
Título (bloque de texto «Heading»).
Instrucción de la actividad, centrada, en cursiva verde mar.
Pestañas (5) sobre fondo ilustrado de plano técnico (velo claro, alfa 0); texto a 1,9 rem. Siguen diapositivas de estado con cada pestaña.

Imágenes y texto alternativo

Fondo ilustrado propio: plano técnico con cuadrícula, contenedor en alzado, grúa y cotas → Decorativo, sin texto alternativo

Audio

No lleva.



EQUIPO	SENDA	CARGA	MIRADA	ALTO

La senda peatonal está pintada en verde y blanco. Es la única ruta que los vehículos respetan.

Para cruzar una vía, usa el paso marcado y espera la señal del vigía.

Evita: atajar entre las pilas de contenedores, aunque parezca que no viene nadie.

PANTALLA 04 › PESTAÑA 2: SENDA

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

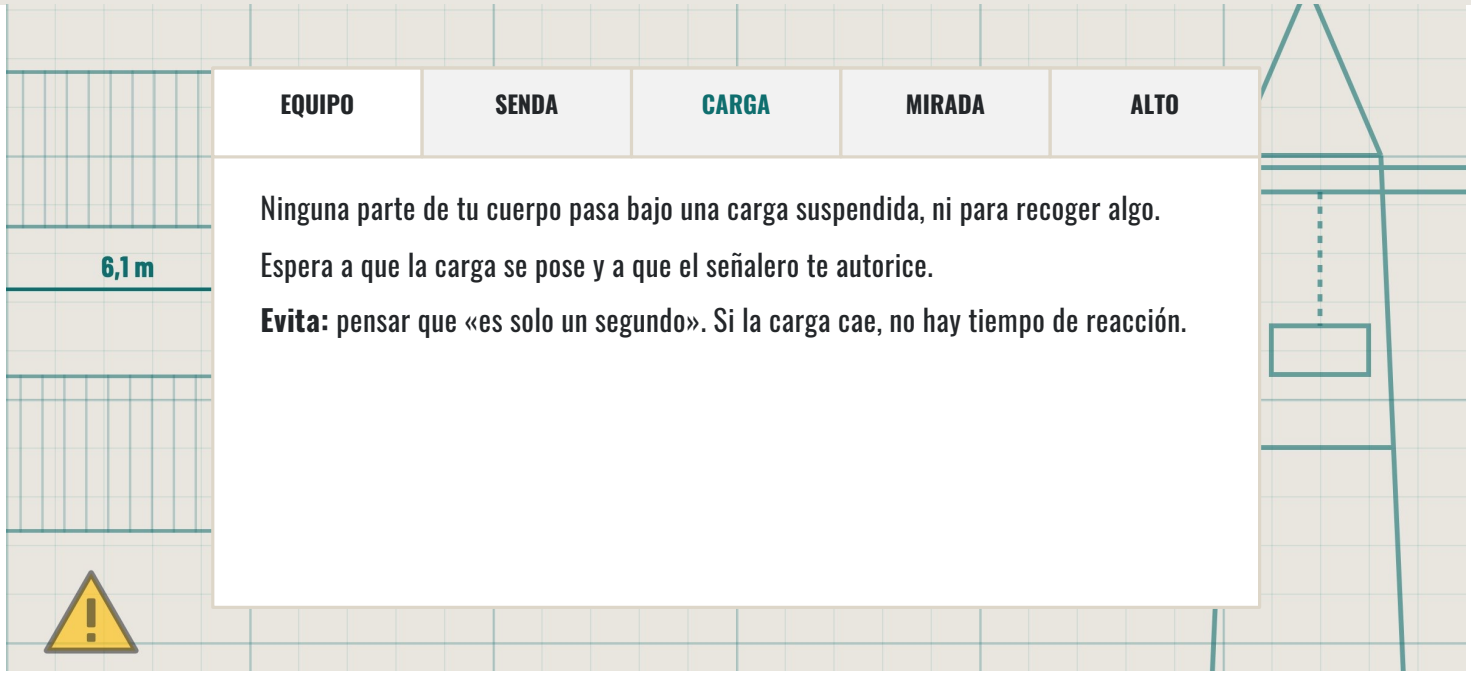
Estado: Pestaña 2: Senda.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



PANTALLA 04 › PESTAÑA 3: CARGA

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

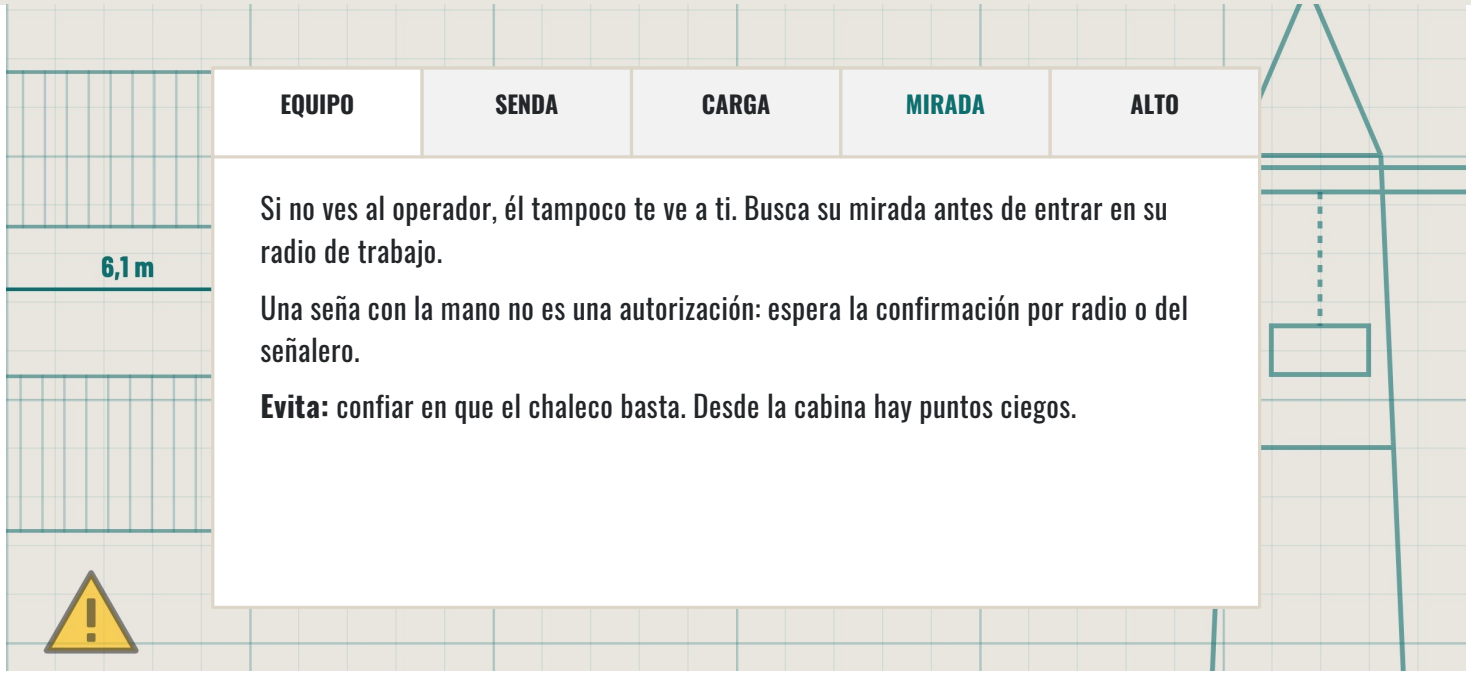
Estado: Pestaña 3: Carga.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



PANTALLA 04 › PESTAÑA 4: MIRADA

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

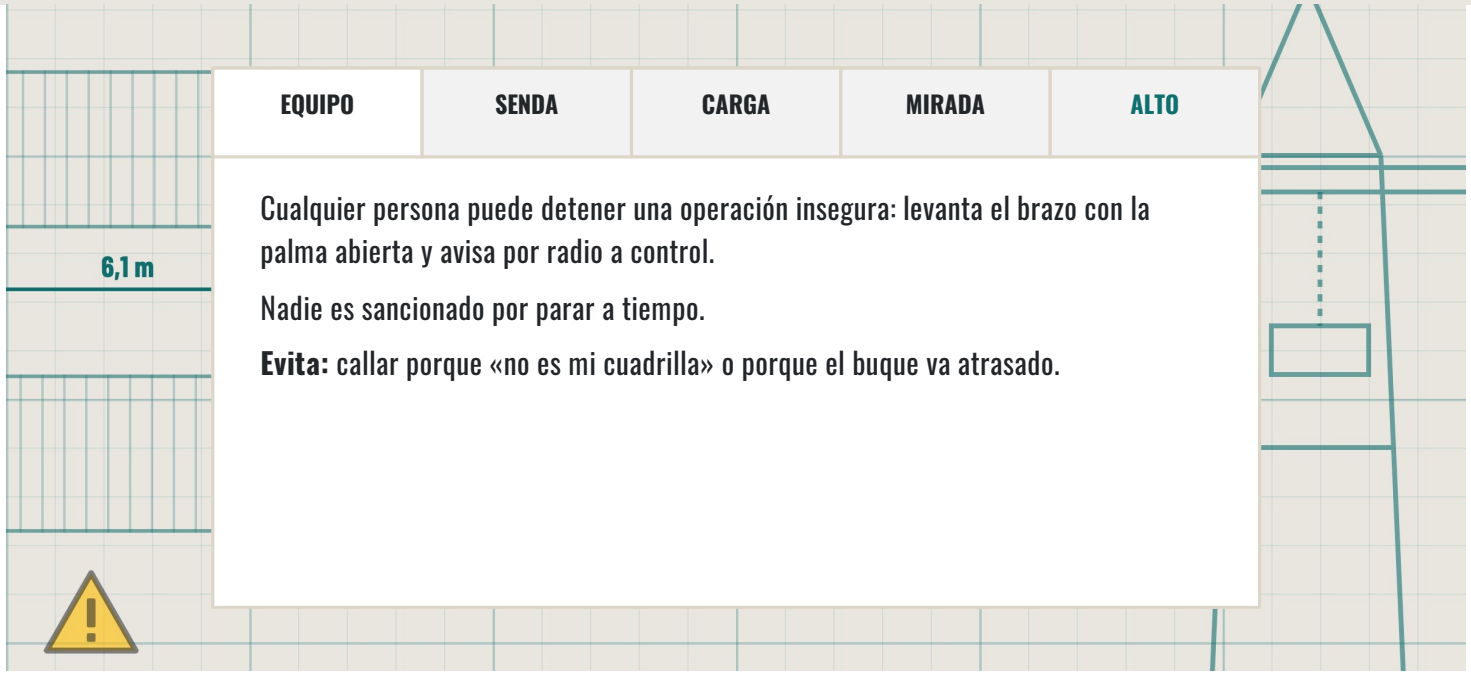
Estado: Pestaña 4: Mirada.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



EQUIPO	SENDA	CARGA	MIRADA	ALTO

Cualquier persona puede detener una operación insegura: levanta el brazo con la palma abierta y avisa por radio a control.

Nadie es sancionado por parar a tiempo.

Evita: callar porque «no es mi cuadrilla» o porque el buque va atrasado.

PANTALLA 04 › PESTAÑA 5: ALTO

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

Estado: Pestaña 5: Alto.

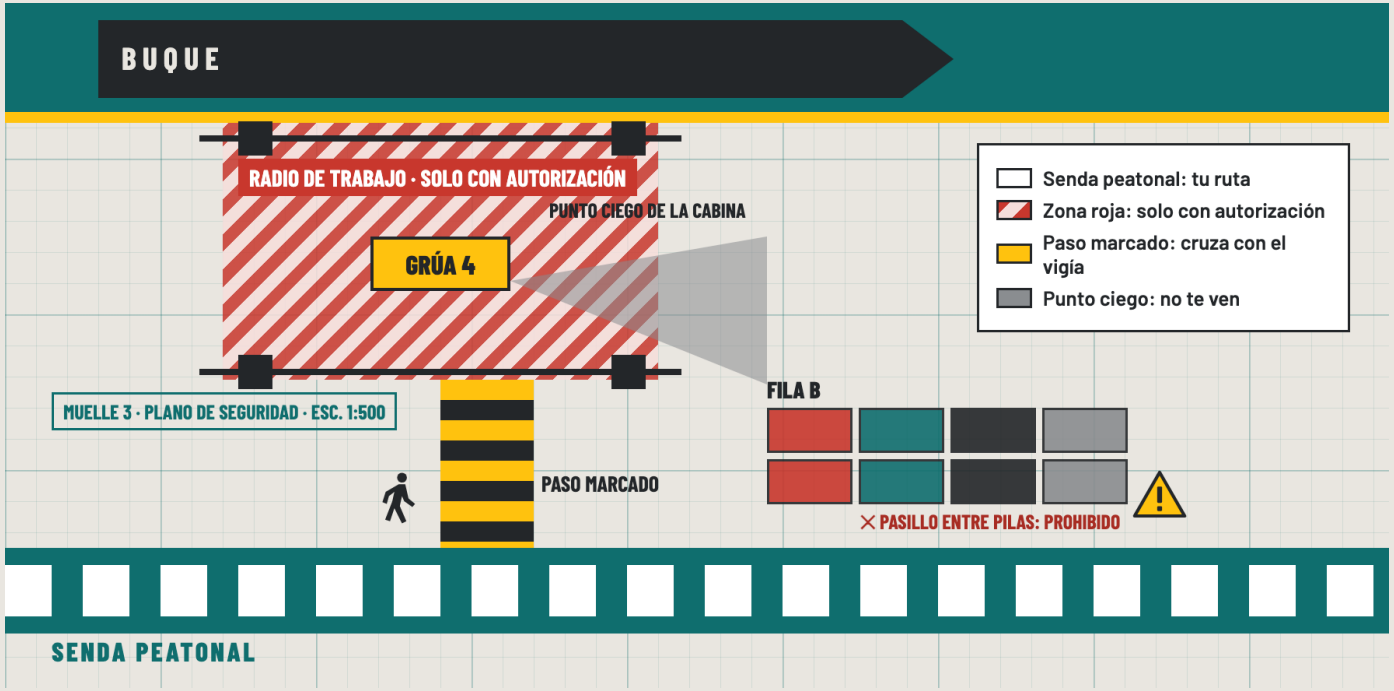
Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.

Lee el plano del muelle



La senda verde es tuya. Lo rayado en rojo es de las máquinas: **solo entras con autorización**.

PANTALLA 05

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Custom Block con lámina a todo el ancho sobre concreto. Lámina: Plano de seguridad del muelle 3.
Párrafo.

Imágenes y texto alternativo

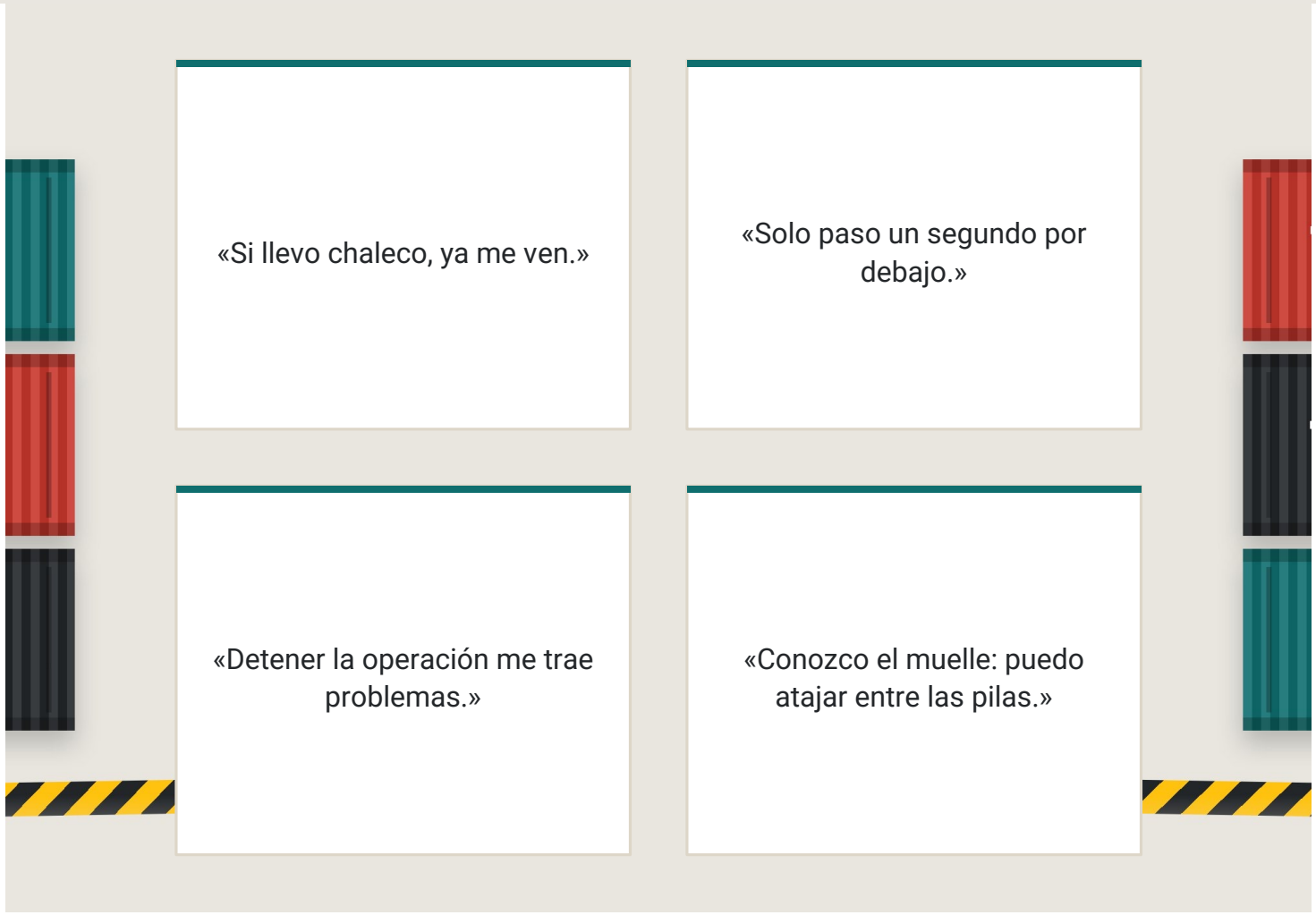
Texto alternativo · Plano de seguridad del muelle 3: plano.png → «Plano del muelle 3 visto desde arriba. Junto al buque, la grúa 4 con su radio de trabajo rayado en rojo: solo se entra con autorización. Desde la cabina sale un punto ciego en gris. Abajo corre la senda peatonal en verde y blanco, y un paso marcado en amarillo y negro la conecta con la zona de la grúa. A la derecha, las pilas de la fila B: el pasillo entre ellas está prohibido.»

Audio

No lleva.

Mitos del muelle

Haz clic en cada tarjeta para girarla.



PANTALLA 06

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

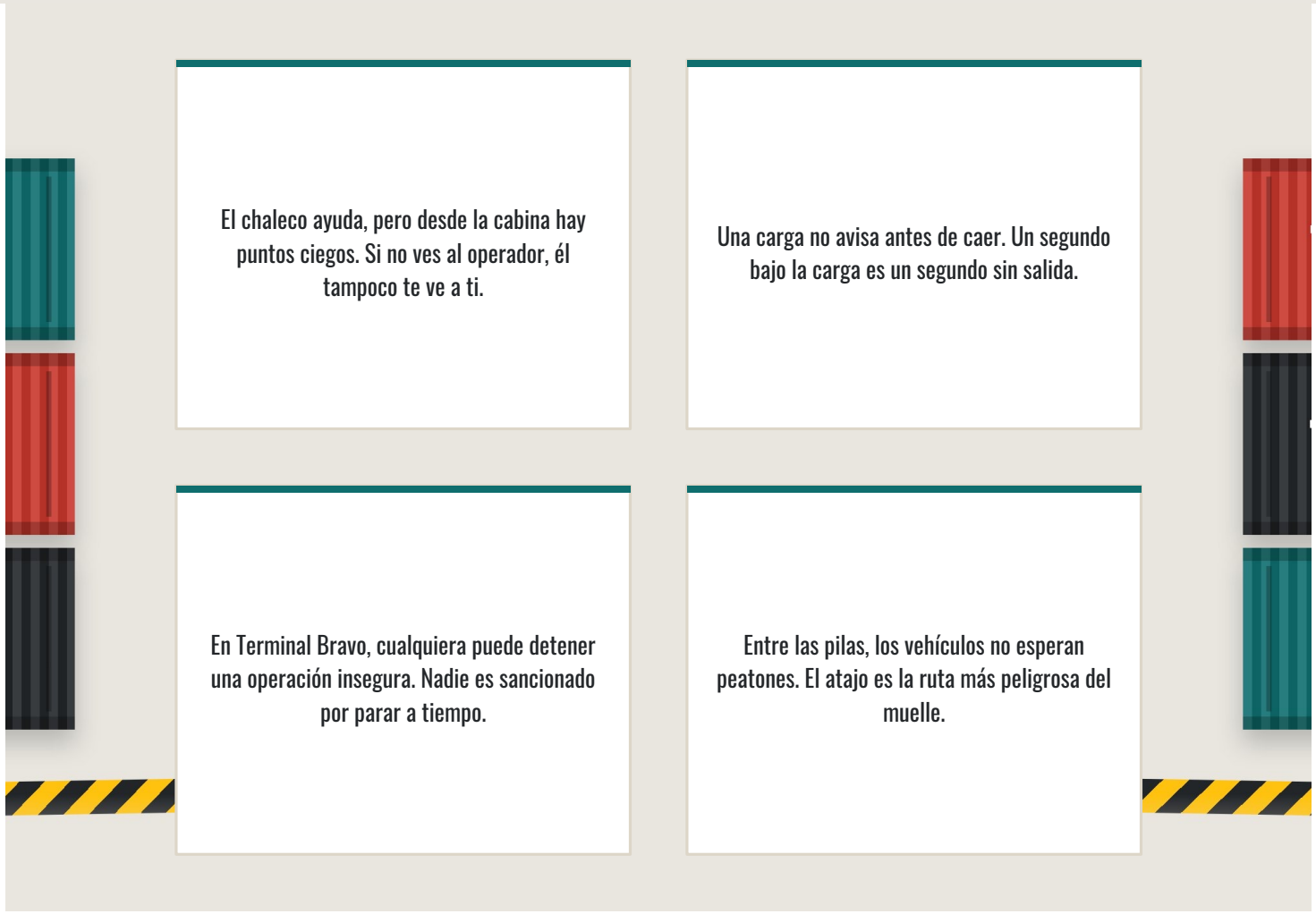
Título (bloque de texto «Heading»).
Instrucción de la actividad, centrada, en cursiva verde mar.
Tarjetas (4) con el mito al frente y la realidad al reverso, sobre fondo ilustrado de pilas de contenedores; frente a 2,2 rem, reverso a 1,9 rem. Sigue diapositiva de estado con los reversos.

Imágenes y texto alternativo

Fondo ilustrado propio: pilas de contenedores con código y franjas de peligro → Decorativo

Audio

No lleva.



PANTALLA 06 › REVERSOS DE LAS TARJETAS

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

Estado: Reversos de las tarjetas.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.

Ahora decides tú. Son las 7:00 y Andrés tiene tres decisiones en su primer turno.

Escena 1 · El atajo

Tres decisiones con Andrés en su primer turno.

EMPIEZA

PANTALLA 07

Lección 1 · Zona roja

Indicaciones

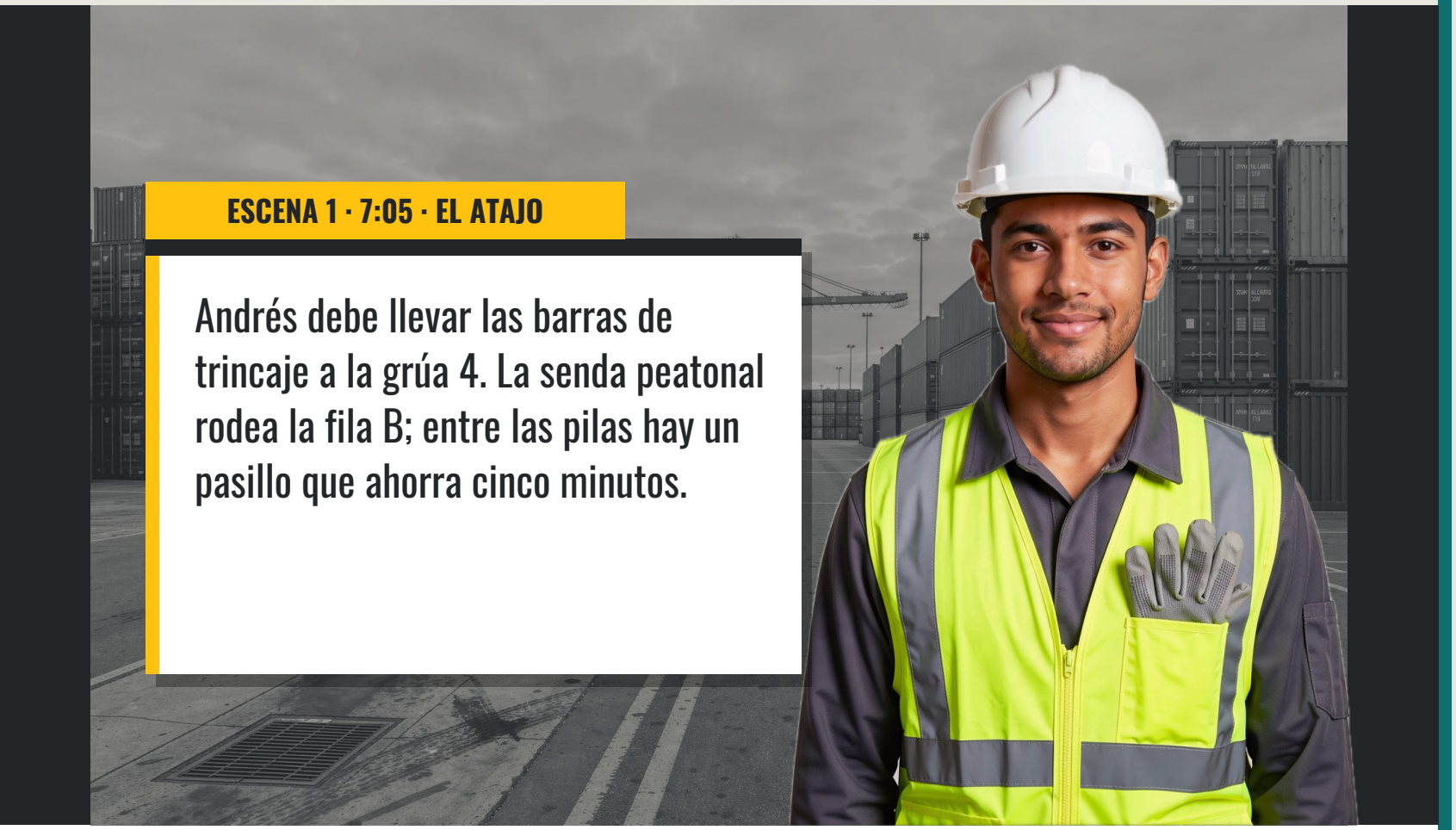
Statement con fondo asfalto y texto blanco a 2,4 rem.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Empieza» → Escena 1.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



PANTALLA 08

Escena 1

Indicaciones

Custom Block de escena: patio en duotono oscuro, Andrés recortado a la derecha y la situación en el parte de turno (placa blanca con borde asfalto y amarillo). Texto a 30 px. Rótulo: «ESCENA 1 · 7:05 · EL ATAJO». Situación: «Andrés debe llevar las barras de trincaje a la grúa 4. La senda peatonal rodea la fila B; entre las pilas hay un pasillo que ahorra cinco minutos.».

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_tranquilo.png → «Andrés Mora, trincador, con casco blanco y chaleco reflectivo, tranquilo, en el patio de contenedores»

Audio

No lleva.

¿Qué debe hacer Andrés?

«Corto por el pasillo entre las pilas: es más rápido y no viene nadie».

OPCIÓN A

«Voy por la senda peatonal, aunque tarde cinco minutos más».

OPCIÓN B

«Paso por el pasillo, pero con el chaleco bien visible».

OPCIÓN C

PANTALLA 09

Escena 1

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Opción A» → Escena 1 · Opción A; «Opción B» → Escena 1 · Opción B; «Opción C» → Escena 1 · Opción C.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



PELIGRO

RADIO · CONTROL DE MUELLE

¡Andrés, sal del pasillo! Viene un vehículo de patio.

Entre las pilas, los vehículos no esperan peatones y los operadores no te ven. El atajo es la ruta más peligrosa.

Vuelve a la escena 1 y elige otra opción.

OTRA OPCIÓN

PANTALLA 10

Escena 1 · Opción A

Indicaciones

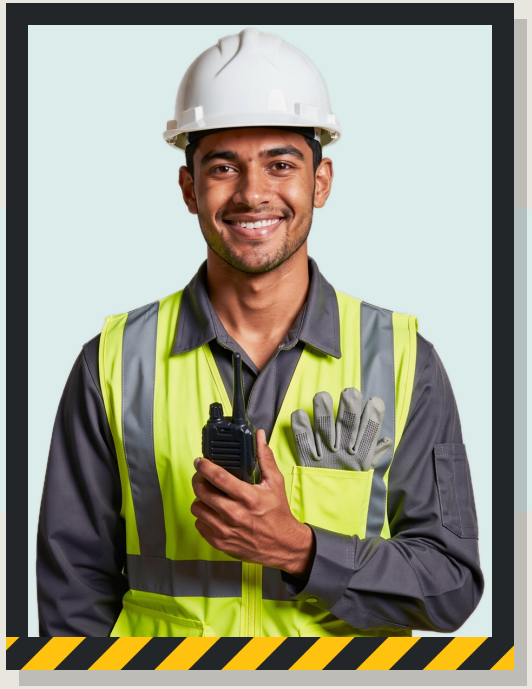
Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: «¡Andrés, sal del pasillo! Viene un vehículo de patio.» (radio de control).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Otra opción» → Escena 1.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_alarmado.png → «Andrés Mora, alarmado, levanta la mano en señal de alto»
Texto alternativo · Senal: triangulo.png → «Señal de advertencia: peligro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_peligro.png → «Señal de advertencia: peligro»

Audio

No lleva.



SEGURO

«Llegué cinco minutos tarde, pero llegué».

La senda es la única ruta que las máquinas respetan. Cinco minutos no valen un accidente.

Escena 2 · La carga

SIGUE

PANTALLA 11

Escena 1 · Opción B

Indicaciones

Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: ««Llegué cinco minutos tarde, pero llegué».» (Andrés).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Sigue» → Escena 2.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_aliviado.png → «Andrés Mora sonríe aliviado con una radio en la mano»
Texto alternativo · Senal: segura.png → «Señal de condición segura: seguro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_seguro.png → «Señal de condición segura: seguro»

Audio

No lleva.



PELIGRO

RADIO · CONTROL DE MUELLE

El chaleco no te saca de un punto ciego.

El chaleco ayuda, pero no reemplaza la senda. Desde la cabina hay puntos ciegos.

Vuelve a la escena 1 y elige otra opción.

OTRA OPCIÓN

PANTALLA 12

Escena 1 · Opción C

Indicaciones

Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: «El chaleco no te saca de un punto ciego.» (radio de control).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Otra opción» → Escena 1.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_alarmado.png → «Andrés Mora, alarmado, levanta la mano en señal de alto»
Texto alternativo · Senal: triangulo.png → «Señal de advertencia: peligro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_peligro.png → «Señal de advertencia: peligro»

Audio

No lleva.



PANTALLA 13

Escena 2

Indicaciones

Custom Block de escena: patio en duotono oscuro, Andrés recortado a la derecha y la situación en el parte de turno (placa blanca con borde asfalto y amarillo). Texto a 30 px. Rótulo: «ESCENA 2 · 9:30 · LA CARGA». Situación: «La grúa 4 levanta un contenedor. Una barra de trincaje quedó en el piso, justo bajo el recorrido de la carga.».

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_tranquilo.png → «Andrés Mora, trincador, con casco blanco y chaleco reflectivo, tranquilo, en el patio de contenedores»

Audio

No lleva.

¿Qué debe hacer Andrés?

«Corro a recogerla: es un segundo, antes de que pase la carga».

OPCIÓN A

«Aviso por radio y espero a que la carga se pose para recogerla».

OPCIÓN B

«Le hago una seña al operador y paso si me responde».

OPCIÓN C

PANTALLA 14

Escena 2

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Opción A» → Escena 2 · Opción A; «Opción B» → Escena 2 · Opción B; «Opción C» → Escena 2 · Opción C.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



PELIGRO

RADIO · CONTROL DE MUELLE

¡Fuera de ahí, ya!

Nunca bajo una carga suspendida, ni por un segundo. Si la carga cae, no hay tiempo de reacción.

Vuelve a la escena 2 y elige otra opción.

OTRA OPCIÓN

PANTALLA 15

Escena 2 · Opción A

Indicaciones

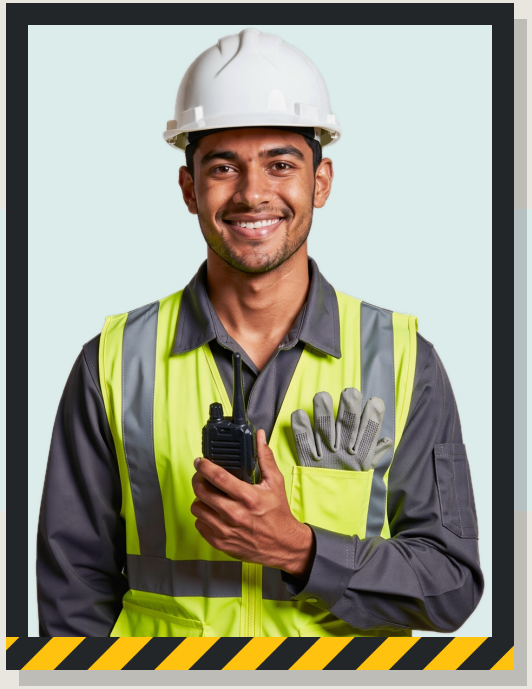
Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: «¡Fuera de ahí, ya!» (radio de control).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Otra opción» → Escena 2.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_alarmado.png → «Andrés Mora, alarmado, levanta la mano en señal de alto»
Texto alternativo · Senal: triangulo.png → «Señal de advertencia: peligro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_peligro.png → «Señal de advertencia: peligro»

Audio

No lleva.



SEGURO

«Esperé un minuto. La barra sigue ahí y yo también».

Esperaste fuera del recorrido y avisaste. La barra puede esperar; tú no puedes reemplazarte.

Escena 3 · Algo no está bien

SIGUE

PANTALLA 16

Escena 2 · Opción B

Indicaciones

Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: ««Esperé un minuto. La barra sigue ahí y yo también».» (Andrés).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Sigue» → Escena 3.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_aliviado.png → «Andrés Mora sonríe aliviado con una radio en la mano»
Texto alternativo · Senal: segura.png → «Señal de condición segura: seguro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_seguro.png → «Señal de condición segura: seguro»

Audio

No lleva.



PELIGRO

RADIO · CONTROL DE MUELLE

Una seña no es una autorización.

El contacto visual sirve para que el operador sepa dónde estás, no para pasar bajo la carga.

Vuelve a la escena 2 y elige otra opción.

OTRA OPCIÓN

PANTALLA 17

Escena 2 · Opción C

Indicaciones

Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: «Una seña no es una autorización.» (radio de control).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Otra opción» → Escena 2.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_alarmado.png → «Andrés Mora, alarmado, levanta la mano en señal de alto»
Texto alternativo · Senal: triangulo.png → «Señal de advertencia: peligro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_peligro.png → «Señal de advertencia: peligro»

Audio

No lleva.



PANTALLA 18

Escena 3

Indicaciones

Custom Block de escena: patio en duotono oscuro, Andrés recortado a la derecha y la situación en el parte de turno (placa blanca con borde asfalto y amarillo). Texto a 30 px. Rótulo: «ESCENA 3 · 11:50 · ALGO NO ESTÁ BIEN». Situación: «Andrés ve a un trincador de otra cuadrilla trabajando sin casco junto a la grúa 6. El buque va atrasado y todos tienen prisa.».

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_tranquilo.png → «Andrés Mora, trincador, con casco blanco y chaleco reflectivo, tranquilo, en el patio de contenedores»

Audio

No lleva.

¿Qué debe hacer Andrés?

«No digo nada: no es mi cuadrilla y no quiero problemas».

OPCIÓN A

«Levanto el brazo, detengo la operación y aviso a control».

OPCIÓN B

«Le grito desde lejos que se ponga el casco y sigo con lo mío».

OPCIÓN C

PANTALLA 19

Escena 3

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Opción A» → Escena 3 · Opción A; «Opción B» → Escena 3 · Opción B; «Opción C» → Escena 3 · Opción C.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



PELIGRO

RADIO · CONTROL DE MUELLE

Lo que ves también es tuyo.

La seguridad no tiene cuadrillas. Si ves un riesgo y callas, el riesgo sigue ahí.

Vuelve a la escena 3 y elige otra opción.

OTRA OPCIÓN

PANTALLA 20

Escena 3 · Opción A

Indicaciones

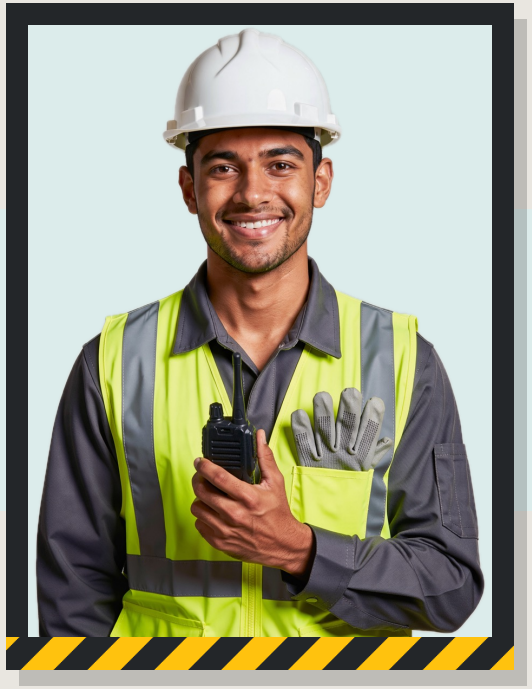
Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: «Lo que ves también es tuyo.» (radio de control).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Otra opción» → Escena 3.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_alarmado.png → «Andrés Mora, alarmado, levanta la mano en señal de alto»
Texto alternativo · Senal: triangulo.png → «Señal de advertencia: peligro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_peligro.png → «Señal de advertencia: peligro»

Audio

No lleva.



SEGURO

«Pararon dos minutos. Le trajeron un casco y seguimos».

Aplicaste la regla 5. Cualquiera puede detener una operación insegura, y nadie es sancionado por parar a tiempo.

Practica y cierra

SIGUE

PANTALLA 21

Escena 3 · Opción B

Indicaciones

Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: ««Pararon dos minutos. Le trajeron un casco y seguimos».» (Andrés).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Sigue» → Practica y cierra.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_aliviado.png → «Andrés Mora sonríe aliviado con una radio en la mano»
Texto alternativo · Senal: segura.png → «Señal de condición segura: seguro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_seguro.png → «Señal de condición segura: seguro»

Audio

No lleva.



PELIGRO

RADIO · CONTROL DE MUELLE

¿Y si no te escuchó?

Un grito de lejos no detiene el riesgo. Detén la operación y avisa a control para que alguien lo resuelva.

Vuelve a la escena 3 y elige otra opción.

OTRA OPCIÓN

PANTALLA 22

Escena 3 · Opción C

Indicaciones

Custom Block de consecuencia: placa con Andrés, señal de seguridad (cuadrado verde con ✓ o triángulo amarillo con !) y placa «Seguro» o «Peligro»; la respuesta como mensaje de la radio de control (cabecera asfalto) o nota de Andrés (amarillo suave). Respuesta: «¿Y si no te escuchó?» (radio de control).
Retroalimentación en bloque de texto sobre la franja del color del resultado.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Otra opción» → Escena 3.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Andres: andres_alarmado.png → «Andrés Mora, alarmado, levanta la mano en señal de alto»
Texto alternativo · Senal: triangulo.png → «Señal de advertencia: peligro»
Texto alternativo · Placa rotulo: placa_peligro.png → «Señal de advertencia: peligro»

Audio

No lleva.

¿Sigues o te detienes?

Arrastra cada situación a su grupo.



PANTALLA 23

Practica y cierra

Indicaciones

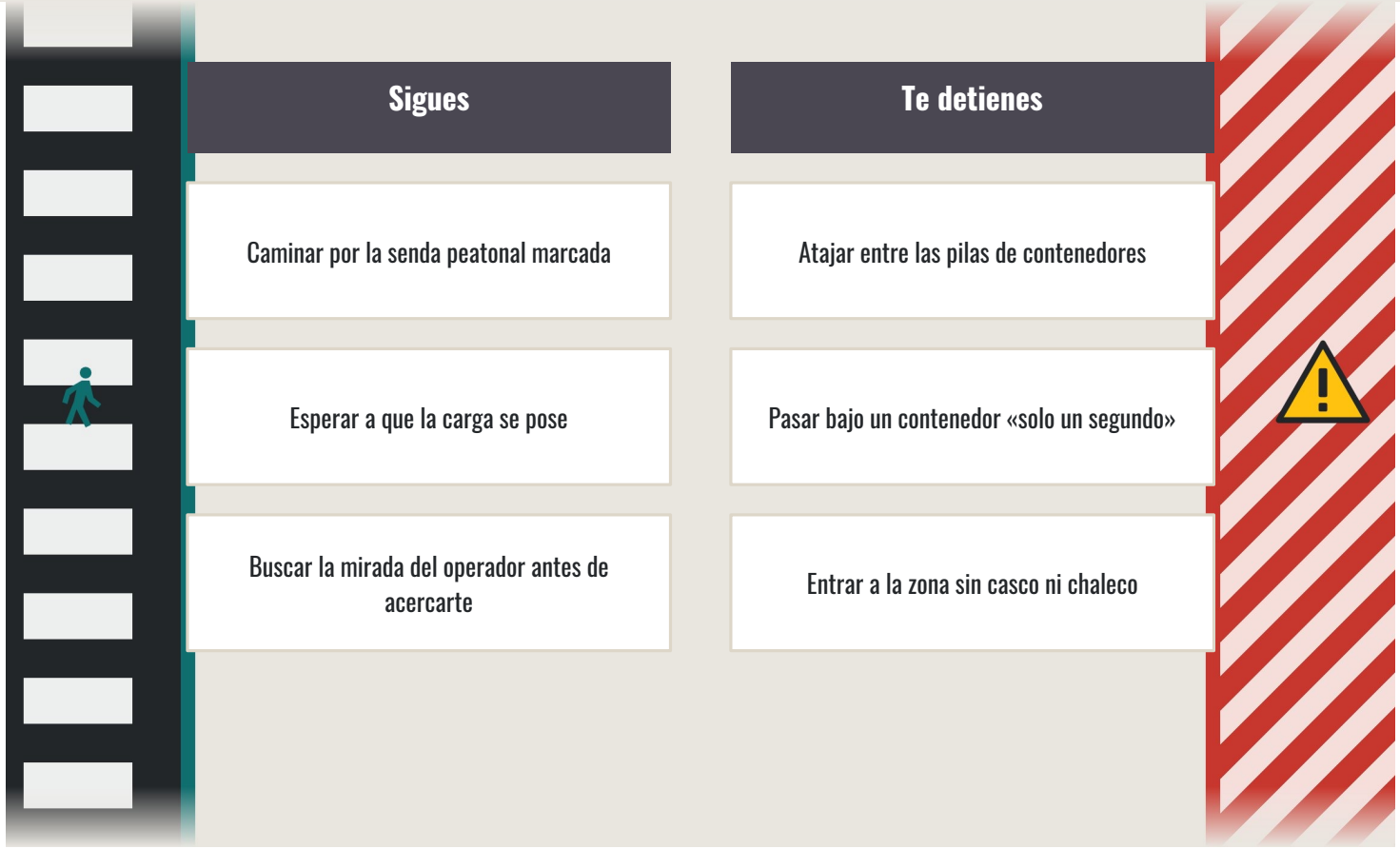
Título (bloque de texto «Heading»).
Instrucción de la actividad, centrada, en cursiva verde mar.
Clasificación (Sorting) con 2 grupos y 6 tarjetas sobre fondo ilustrado de senda y zona roja. Sigue diapositiva de estado con la solución.

Imágenes y texto alternativo

Fondo ilustrado propio: senda peatonal (verde y blanca) a la izquierda y zona roja rayada a la derecha → Decorativo

Audio

No lleva.



PANTALLA 23 › SOLUCIÓN DE LA CLASIFICACIÓN

Practica y cierra

Indicaciones

Estado: Solución de la clasificación.

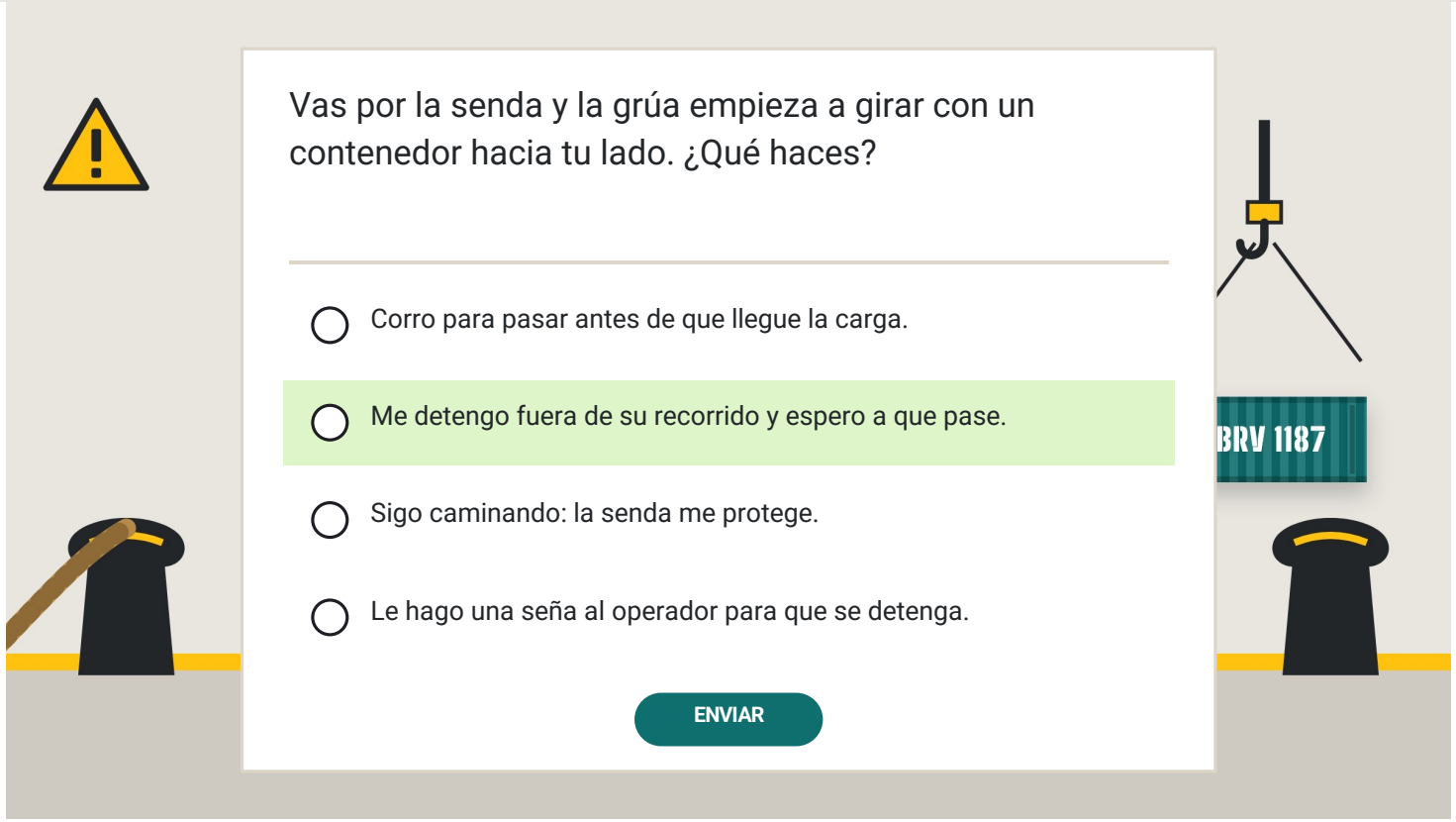
Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.

Comprueba lo que aprendiste



PANTALLA 24

Practica y cierra

Indicaciones

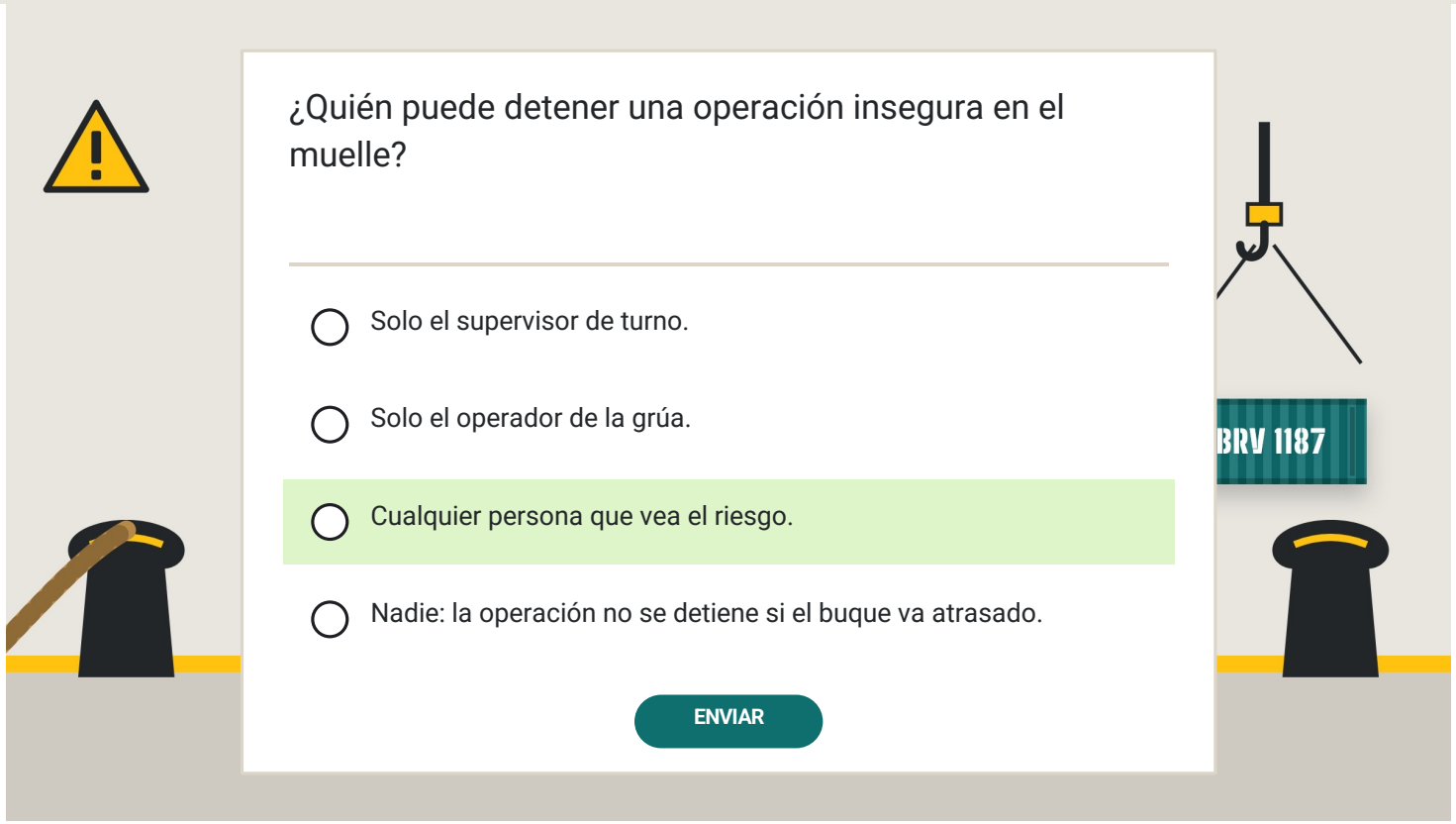
Título (bloque de texto «Heading»).
Pregunta de selección múltiple (enunciado a 2,2 rem) sobre fondo ilustrado de muelle. La respuesta correcta es la B: Me detengo fuera de su recorrido y espero a que pase. Retroalimentación: «La senda no te protege de una carga suspendida. Detente fuera de su recorrido y espera a que pase.».

Imágenes y texto alternativo

Fondo ilustrado propio: borde del muelle con línea amarilla, bolardos, cabo de amarre y carga suspendida → Decorativo

Audio

No lleva.



PANTALLA 25

Practica y cierra

Indicaciones

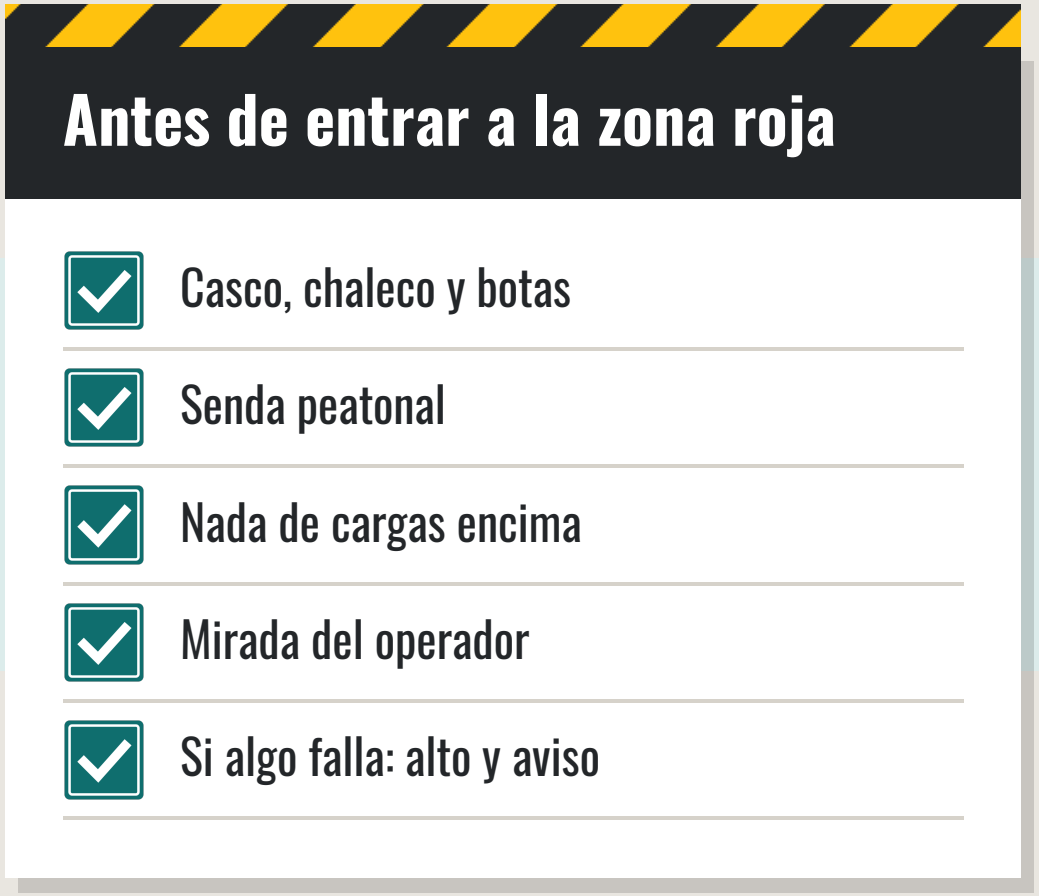
Pregunta de selección múltiple (enunciado a 2,2 rem) sobre fondo ilustrado de muelle. La respuesta correcta es la C: Cualquier persona que vea el riesgo. Retroalimentación: «En Terminal Bravo, cualquiera puede detener una operación insegura. Parar a tiempo nunca se sanciona.».

Imágenes y texto alternativo

Fondo ilustrado propio: borde del muelle con línea amarilla, bolardos, cabo de amarre y carga suspendida → Decorativo

Audio

No lleva.



Tarjeta de bolsillo · Zona roja.pdf

PANTALLA 26

Practica y cierra

Indicaciones

Custom Block de cierre: etiqueta de inspección «Antes de entrar a la zona roja» con cabecera asfalto, franja de peligro y cinco casillas marcadas con la señal de condición segura, sobre franja verde mar suave.
Adjunto de Rise (Attachment) con el PDF «Tarjeta de bolsillo · Zona roja».

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Casilla marcada: segura.png → «Casilla marcada»
Texto alternativo · Casilla marcada: segura.png → «Casilla marcada»
Texto alternativo · Casilla marcada: segura.png → «Casilla marcada»
Texto alternativo · Casilla marcada: segura.png → «Casilla marcada»
Texto alternativo · Casilla marcada: segura.png → «Casilla marcada»

Audio

No lleva.

Cinco reglas. Cero excepciones. Todos vuelven a casa.

Cómo está hecho este curso

Identidad, decisiones, accesibilidad y vista móvil.

CÓMO SE HIZO

Zona roja

Regresa a la entrada del curso.

AL INICIO

PANTALLA 27

Practica y cierra

Indicaciones

Statement con fondo asfalto y texto blanco a 2,4 rem.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Cómo se hizo» → Detrás del diseño; «Al inicio» → Lección 1 · Zona roja.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.

TERMINAL BRAVO · DETRÁS DEL DISEÑO

Cómo está hecho este curso

La identidad, las decisiones de diseño, la accesibilidad y la vista móvil, explicadas.



Este curso es una pieza de portafolio: un puerto ficticio, un problema real (volver a casa entero después de cada turno) y un escenario con decisiones. Todo está hecho con funciones propias de Rise 360.

PANTALLA 28

Detrás del diseño

Indicaciones

Custom Block de portadilla sobre asfalto: rótulo en placa amarilla, título, gancho con carga suspendida, triángulo y franja de peligro.
Párrafo.

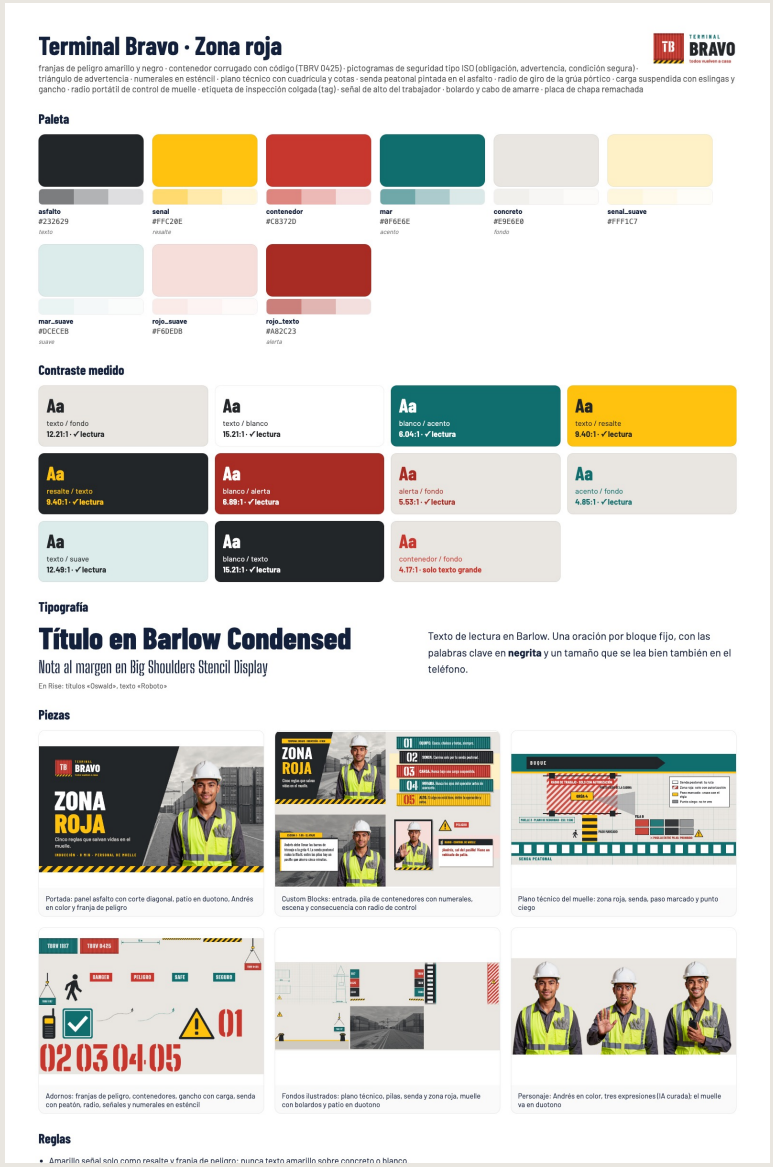
Imágenes y texto alternativo

Adornos decorativos, sin texto alternativo.

Audio

No lleva.

La identidad visual



Haz clic en la imagen para ampliarla.

PANTALLA 29

Detrás del diseño

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Bloque de imagen de Rise a todo el ancho, con «ampliar al hacer clic» activado (la hoja tiene texto pequeño). (En el storyboard se muestra reducido para que quepa; en Rise va a todo el ancho.)

Imágenes y texto alternativo

Hoja de identidad (imagen propia) → Hoja de identidad: paleta de asfalto, amarillo señal, rojo contenedor, verde mar y concreto con su contraste medido, tipografías, logo, adornos de muelle y fondos ilustrados.

Audio

No lleva.

Mundo: un muelle de contenedores. Franjas de peligro, chapa corrugada, numerales en esténcil, señales de seguridad, el plano técnico y la radio de control.

Código de color: el amarillo señal marca el riesgo; el rojo contenedor, la regla rota; el verde mar, la condición segura y la decisión correcta.

Tipografías: Oswald para los títulos y los bloques personalizados, Roboto para el texto, y numerales en esténcil dentro de las imágenes.

Fotos: el muelle en duotono de asfalto y concreto; la persona en color, para que lo único vivo de la escena sea quien tiene que volver a casa.

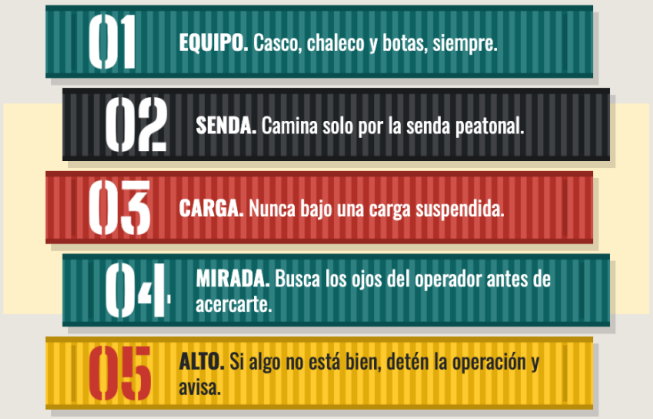
Antes y después

ANTES · RISE POR DEFECTO

Para entrar a la zona roja hay cinco reglas:

1. Casco, chaleco y botas, siempre.
2. Camina solo por la senda peatonal.
3. Nunca bajo una carga suspendida.
4. Busca los ojos del operador antes de acercarte.
5. Si algo no está bien, detén la operación y avisa.

DESPUÉS · PILA DE CONTENEDORES DE TERMINAL BRAVO



PANTALLA 30

Detrás del diseño

Indicaciones

Párrafo.
Título (bloque de texto «Heading»).
Custom Block con lámina a todo el ancho sobre concreto. Lámina: Antes y después: las cinco reglas.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · Antes y después: las cinco reglas: antes_despues_es.png → «Comparación. Antes: las cinco reglas en una lista estándar de Rise. Después: las mismas cinco reglas como una pila de contenedores con numerales en esténcil.»

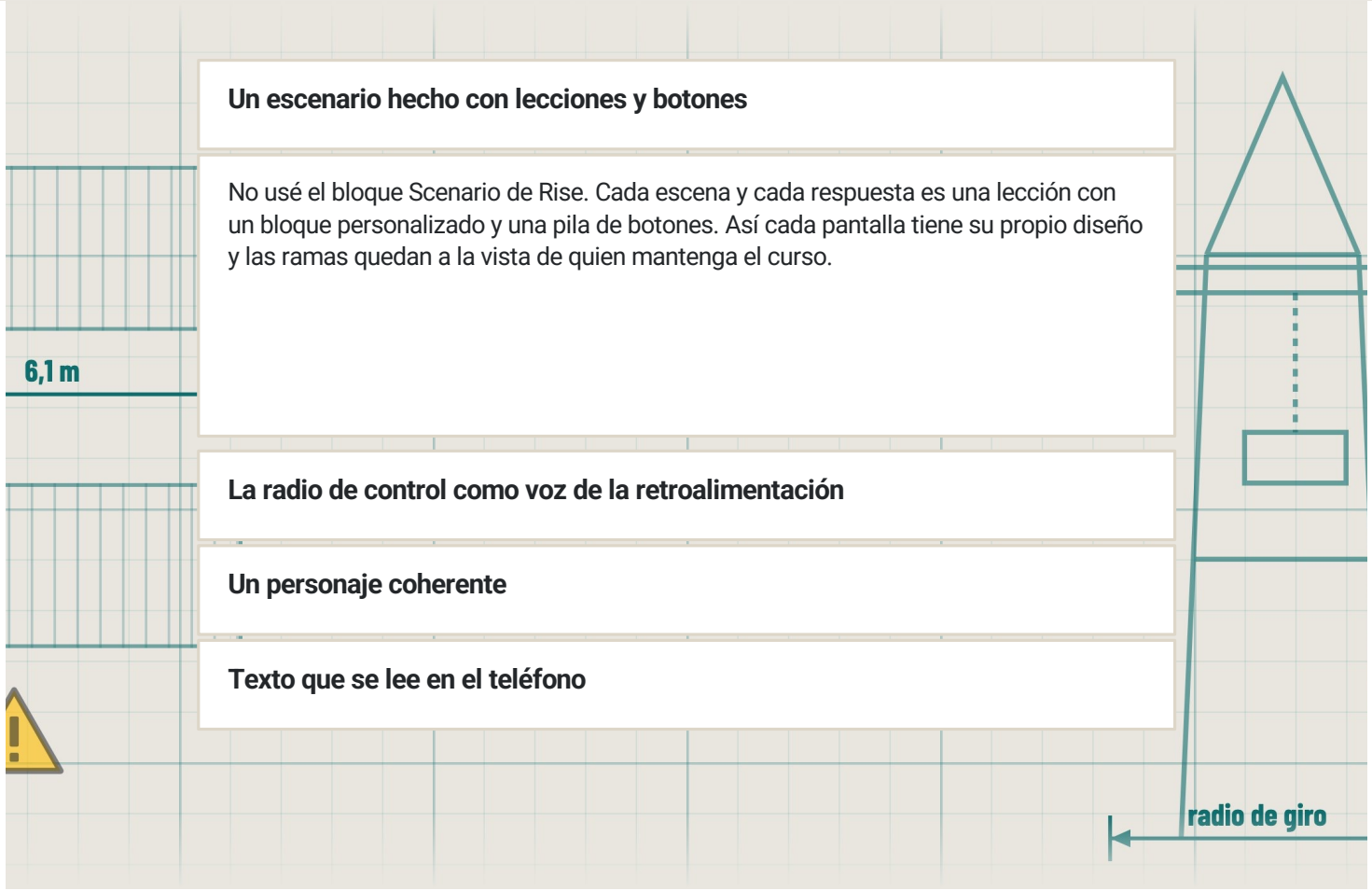
Audio

No lleva.

El contenido es el mismo. El diseño lo vuelve fácil de recordar: cada regla es un contenedor con su número, y esas reglas vuelven en el cierre como casillas que se marcan antes de entrar.

Decisiones de diseño

Haz clic en cada título para desplegarlo.



Un escenario hecho con lecciones y botones

No usé el bloque Scenario de Rise. Cada escena y cada respuesta es una lección con un bloque personalizado y una pila de botones. Así cada pantalla tiene su propio diseño y las ramas quedan a la vista de quien mantenga el curso.

La radio de control como voz de la retroalimentación

Un personaje coherente

Texto que se lee en el teléfono

PANTALLA 31

Detrás del diseño

Indicaciones

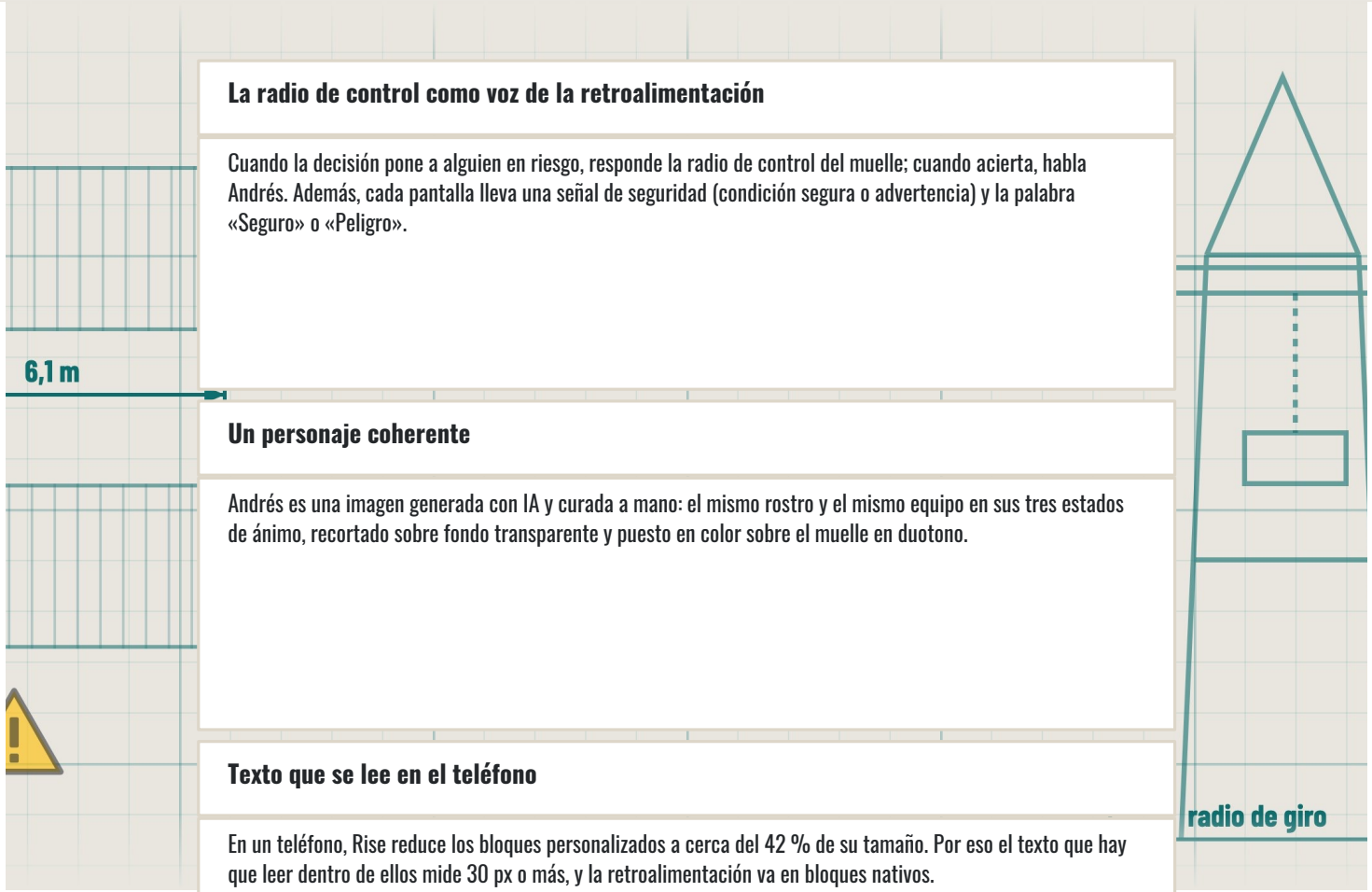
Párrafo.
Título (bloque de texto «Heading»).
Instrucción de la actividad, centrada, en cursiva verde mar.
Acordeón (4 franjas) sobre fondo ilustrado de plano técnico; la primera desplegada. Sigue diapositiva de estado.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.



La radio de control como voz de la retroalimentación

Cuando la decisión pone a alguien en riesgo, responde la radio de control del muelle; cuando acierta, habla Andrés. Además, cada pantalla lleva una señal de seguridad (condición segura o advertencia) y la palabra «Seguro» o «Peligro».

Un personaje coherente

Andrés es una imagen generada con IA y curada a mano: el mismo rostro y el mismo equipo en sus tres estados de ánimo, recortado sobre fondo transparente y puesto en color sobre el muelle en duotono.

Texto que se lee en el teléfono

En un teléfono, Rise reduce los bloques personalizados a cerca del 42 % de su tamaño. Por eso el texto que hay que leer dentro de ellos mide 30 px o más, y la retroalimentación va en bloques nativos.

PANTALLA 31 › FRANJAS 2 A 4 DESPLEGADAS

Detrás del diseño

Indicaciones

Estado: Franjas 2 a 4 desplegadas.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.

Accesibilidad

Contraste: el asfalto sobre concreto tiene una relación de 12,2:1 y el blanco sobre verde mar, de 6,0:1; los dos superan el nivel AA de las WCAG. El amarillo señal nunca va como color de letra sobre fondos claros.

Texto alternativo: cada imagen con información tiene su descripción; los adornos (franjas, chapa, gancho) y el fondo de las escenas son decorativos y no la llevan.

Teclado: pestañas, tarjetas, acordeón, botones, clasificación y preguntas son bloques nativos de Rise y se recorren con el tabulador.

Más que color: el acierto y el error no dependen solo del color; llevan una señal con forma propia (cuadrado con ✓ o triángulo con !) y las palabras «Seguro» y «Peligro».

PANTALLA 32

Detrás del diseño

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Párrafo.

Imágenes y texto alternativo

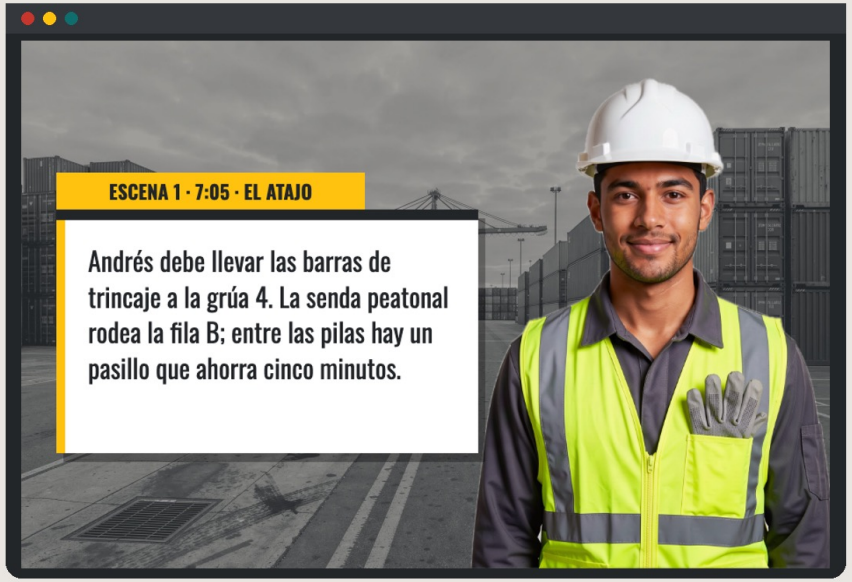
No lleva.

Audio

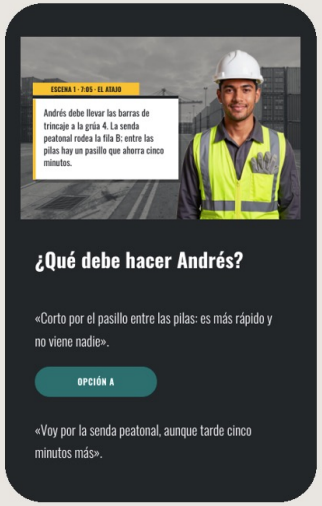
No lleva.

Escritorio y móvil

ESCRITORIO



TELÉFONO · 390 PX



PANTALLA 33

Detrás del diseño

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Custom Block con lámina a todo el ancho sobre concreto. Lámina: La escena 1 en escritorio y en un teléfono.

Imágenes y texto alternativo

Texto alternativo · La escena 1 en escritorio y en un teléfono: dispositivos_es.png → «La escena 1 del escenario vista en un navegador de escritorio y en un teléfono.»

Audio

No lleva.

Créditos

Terminal Bravo y sus reglas son ficticias; se inventaron para esta muestra y no reemplazan la inducción de seguridad de un puerto real.

Andrés y sus tres expresiones, y el patio de contenedores: imágenes generadas con IA en Magnific y curadas a mano.

Diseño instruccional y gráfico: Eduardo Tenjo.

© 2026 Eduardo Tenjo. Guion, diseño instruccional y diseño gráfico. Las imágenes conservan las licencias de sus fuentes.

100 % Rise nativo: sin código, sin Mighty y sin complementos. El equipo del cliente puede editarlo desde Rise.

Zona roja

Regresa a la entrada del curso.

AL CURSO

English version

The same course, in English.

READ IN ENGLISH

PANTALLA 34

Detrás del diseño

Indicaciones

Título (bloque de texto «Heading»).
Párrafo.
Statement con fondo asfalto y texto blanco a 2,4 rem.
Pila de botones de Rise (Button stack), descripción a 1,9 rem: «Al curso» → Lección 1 · Zona roja; «Read in English» → https://share.articulate.com/jI_v6xuKlaRm3cKOGHwpl.

Imágenes y texto alternativo

No lleva.

Audio

No lleva.