

La Historia de Apollo 13

La Nave de Apollo 13 despegó en abril de 1970. A los cinco minutos de vuelo, los astronautas notaron una vibración.

El motor central de la segunda etapa se apagó dos minutos antes de lo programado lo que causó que los cuatro cohetes restantes tuvieran que seguir encendidos nueve segundos más que lo planeado para poner al Apollo 13 en órbita. Se concluyó que esto no interferiría gravemente la misión.

En el trayecto a la Luna y pasadas 55 h y 46 min. de la misión, la tripulación terminó una transmisión de televisión en vivo que duró 49 minutos y que mostraba la comodidad con la que se podía vivir en el espacio.

A los nueve minutos de haber terminado dicha transmisión, el tanque Nº 2 de oxígeno explotó causando que el tanque Nº 1 fallara.

Las células de combustible que proporcionaban electricidad, agua, oxígeno y luz fallaron mientras los astronautas se encontraban a 320.000 km de distancia de la Tierra (dos tercios del trayecto a la Luna). La explosión dejó al descubierto un lado del módulo de servicio y una estela de restos.

El astronauta **John Swigert**, después de observar una luz de advertencia acompañada de un estallido, fue quien exclamó la famosa frase "Houston, tenemos un problema".

Los astronautas tuvieron que utilizar el módulo lunar como *bote salvavidas*. Se decidió abortar la misión en su objetivo y traer de vuelta a los tripulantes.



Juego de Simulación Apollo 13

Pza. Carlos Trías Bertrán 7, 1ª Pta.
AZCA, 28020 Madrid

Telf. 91 417 6417
Fax. 91 556 5802

info@tecnofor.es
www.tecnofor.es

TECNOFOR®

“Houston, tenemos un problema”

La Simulación de Apollo 13 ofrece situaciones de la vida real, es un caso de experiencia de Gestión del Servicio de TI.

En este juego usted formará parte del equipo de tierra de la misión, será parte del centro de control. En cada fase el equipo experimenta cuatro etapas: diseño del proceso, organización de la simulación, reflexión e informe.

Durante el desarrollo del juego se utilizan varios procesos de ITIL® los cuales permiten tanto al personal de tierra como a los tripulantes de la nave resolver los problemas y realizar los cambios necesarios para la trayectoria de la nave espacial.

Al terminar el juego se reflexionará sobre la manera de mejorar los resultados, sobre qué se hizo bien y qué no. Esto llevará al análisis de los procesos de Gestión de Problemas, Gestión de Nivel del Servicio, Gestión de Problemas y Cambios, entre otros.

Los objetivos de este juego de simulación son:

- Profundizar en los conceptos de ITIL®, aprender cómo usar los procesos de ITIL® en otros ambientes.
- Entender la independencia de los procesos y el impacto de los mismos en la continuidad del negocio.
- Comprender cómo pueden mejorar los proyectos del departamento de servicios por medio de los procesos.
- Aprender la importancia de la cooperación y comunicación para el buen desempeño de un equipo de trabajo.

Este juego está diseñado para empleados y gerentes de TI, gerentes de procesos, líderes de equipos de trabajo y para todo aquel que quiera aprender los procesos de ITIL® en la práctica.

Muchas de las compañías más relevantes han confiado en nuestra experiencia para optimizar la gestión en su organización, obtener certificaciones y mejorar la relación con sus clientes.

CONTENIDO

El contenido de este juego está basado en cuatro fases:

- Construcción y lanzamiento
 - Manejo de la configuración completa de los componentes que integran el vehículo de lanzamiento Saturno V y la nave espacial.
 - Construcción y pruebas del vehículo Apollo 13.
 - Integración del vehículo eléctrico, del sistema de vuelo y del de comunicaciones con el control de la misión (Computer Operations y Atención al Usuario).
- Órbita terrestre y aproximación lunar
 - Suministro a la tripulación de comunicación y respaldo (Atención al Usuario).
 - Trato con incidentes y solución de problemas (Gestión de Incidentes y de Problemas).
 - Apelación a procedimientos de a bordo de emergencia como posibilidad a las señales de los sistemas críticos ante una situación venidera desastrosa (Gestión de Disponibilidad y de Continuidad).
- Inyección hacia la Tierra
 - Lograr que el oxígeno disponible y la energía restante baste para el largo camino a casa, en una cápsula espacial con tres hombres y diseñada para dos (Gestión de Capacidad).
 - Planificación y ejecución de cambios no probados para volar en una trayectoria de regreso segura (Gestión de Cambios).
- Reentrada y amaraje
 - En pro de un trabajo activo para prevenir un problema mayor como el aumento del dióxido de carbono, que amenaza la seguridad de los astronautas (Gestión de Capacidad, Gestión de Problemas y Gestión de la Configuración).
 - Planificación rápida y ejecución de la corrección de la órbita media y del motor de arranque para acelerar el viaje a casa. El motor de arranque PC +2 (Gestión de Cambios).
 - Manejo del nivel crítico de la capacidad para incrementar la energía del Módulo de Comando y comprobación de que todos los sistemas críticos están funcionando (Gestión de Capacidad y Gestión de Disponibilidad).