



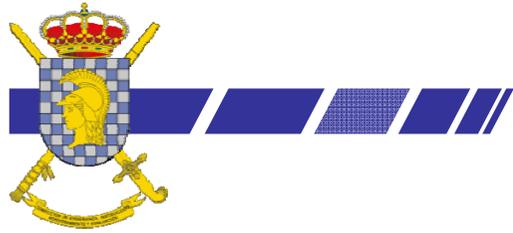
MANDO DE ADIESTRAMIENTO Y
DOCTRINA



INTRODUCCIÓN A LA SIMULACIÓN EN EL ET

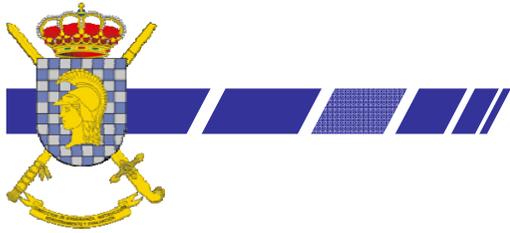
TCOL. D. MARCELINO BALLESTA HERNANDEZ
MADOC/DIEN

Granada de 25 septiembre 2013



ÍNDICE

- **La simulación.**
- **Orígenes en los Ejércitos.**
- **Simulación en el ET.**
 - **Definición y clasificación.**
 - **Principios.**
 - **Estructura.**
 - **Futuro.**



LA SIMULACIÓN

RAE.

SIMULACIÓN (Del lat. simulatĭo, -ōnis).

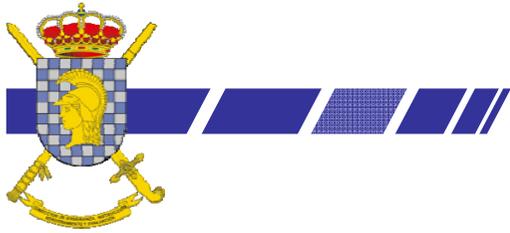
Acción de simular. Alteración aparente de la causa, la índole o el objeto verdadero de un acto o contrato.

SIMULAR (Del lat. simulāre).

Representar algo, fingiendo o imitando lo que no es.

Profesor R.E. Shannon

El proceso de diseñar un modelo de un sistema real y llevar a termino experiencias con él, con la finalidad de comprender el comportamiento del sistema o evaluar nuevas estrategias, dentro de los limites impuestos por un cierto criterio o conjunto de ellos, para el funcionamiento del mismo



LOS ORÍGENES

PRIMEROS SIMULADORES

- Tablero de guerra WEI-HAI (China 3.000 A.C.)
- Cajón de arena (legiones romanas 30 A.C.)
- Guerra de tablero “CHATURANGA” (India 500 D.C.)
- Cajón de arena del Barón Von Reisswitz (1891)
- ENIAC (1945)



LOS ORÍGENES



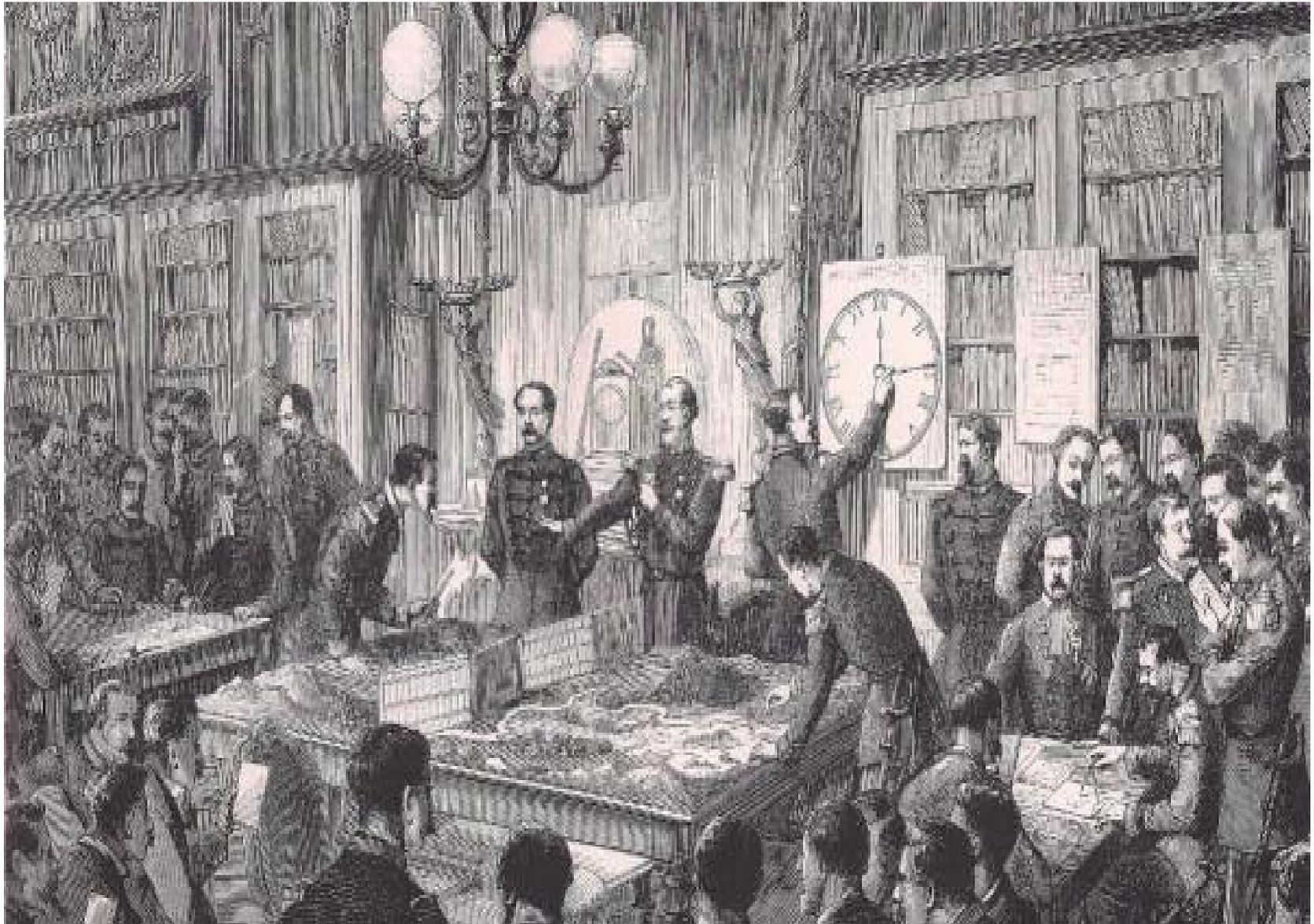


LOS ORÍGENES





LOS ORÍGENES





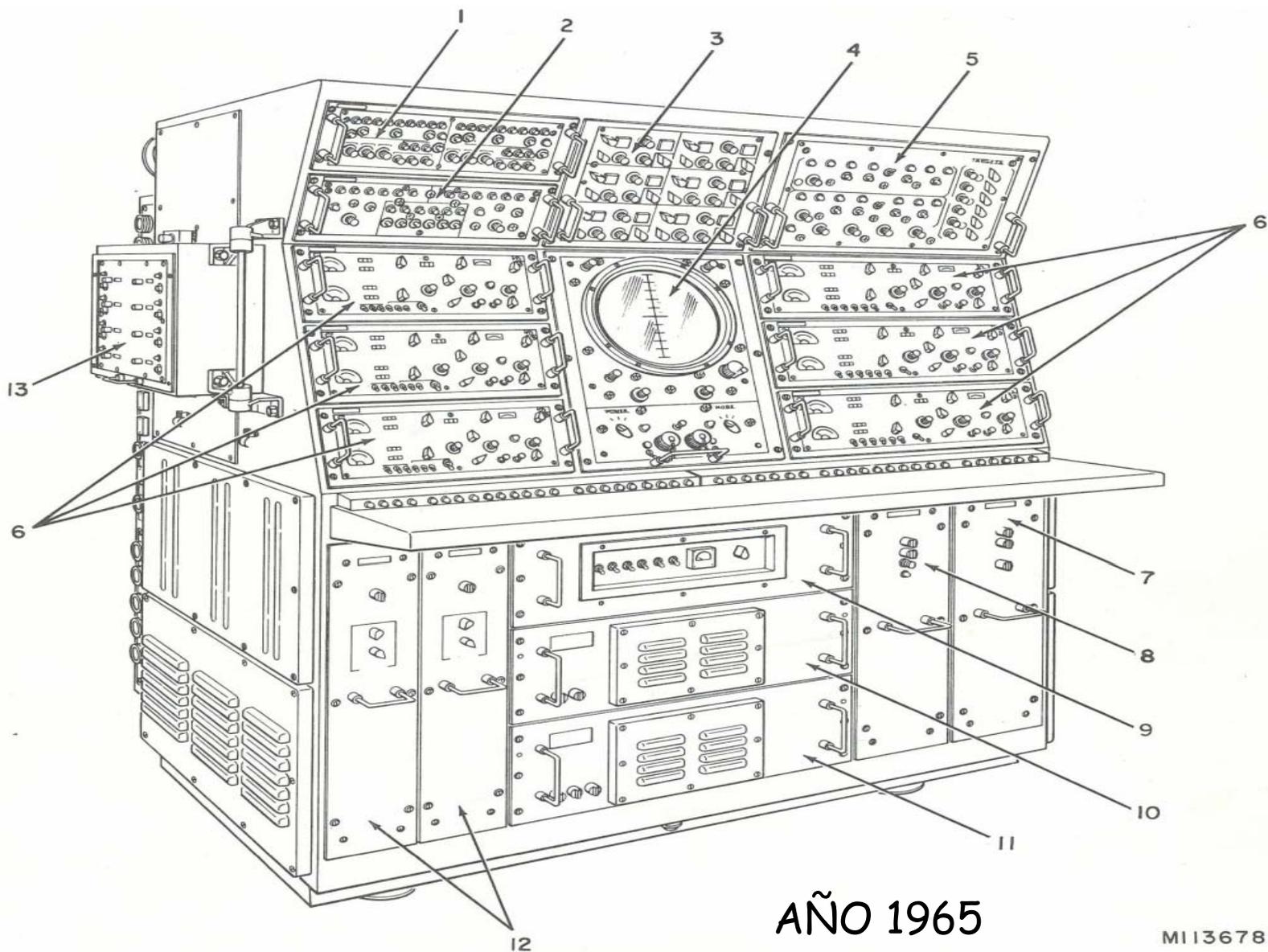
H. G. WELLS, THE ENGLISH NOVELIST, PLAYING AN INDOOR WAR GAME



Small text at the bottom of the photograph, likely a caption or description of the scene.



LOS ORÍGENES EN EL ET

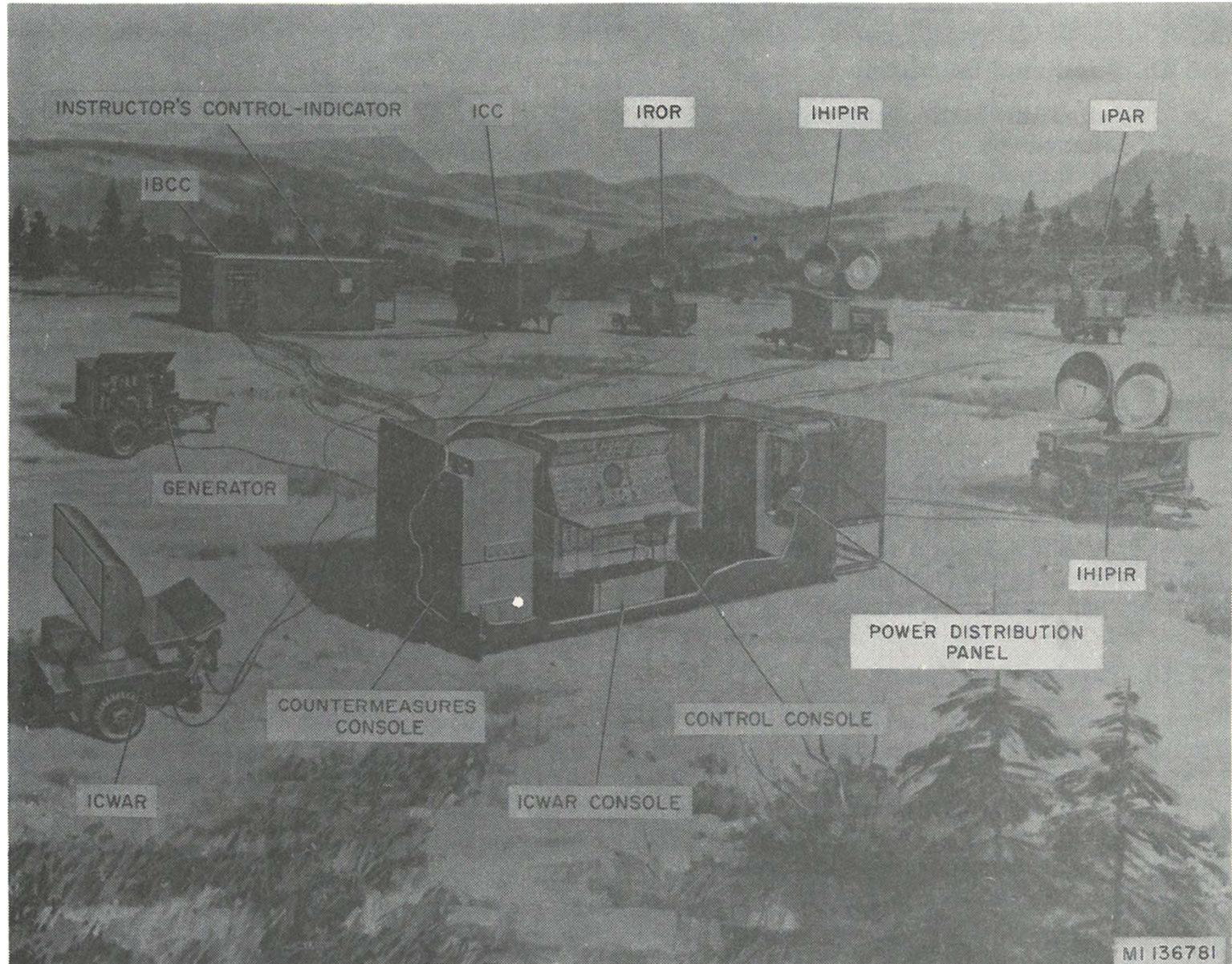


AÑO 1965

MI136782



LOS ORÍGENES EN EL ET





RAZÓN DE SER

SIAE



**REDUCCION
RECURSOS**

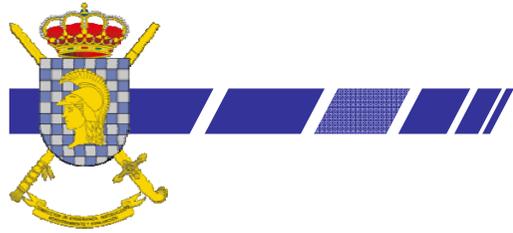
**COMPLEJIDAD
MEDIOS**



**VARIEDAD
MISIONES**

**CONCIENCIA
MEDIOAMBIENTAL**

**AVANCES
TECNOLÓGICOS**



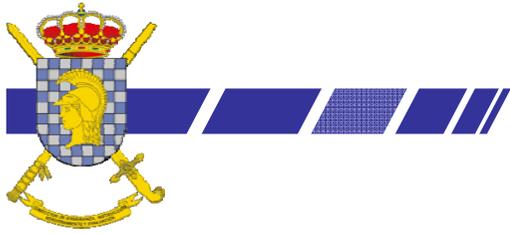
DEFINICIÓN

EL CONJUNTO DE MEDIOS, NORMALMENTE INFORMÁTICOS, QUE TIENEN POR OBJETO FACILITAR LA PREPARACIÓN DEL EJÉRCITO MEDIANTE LA REPRESENTACIÓN FIEL DEL ESCENARIO, MEDIOS Y SITUACIONES DERIVADAS DEL EMPLEO DE ÉSTAS



FINALIDAD





CLASIFICACIÓN

Tipos:

REAL	persona - entorno (terreno)
VIRTUAL	persona - entorno (terreno)
CONSTRUCTIVA	persona - entorno (terreno)
SERIOS GAMES	virtual y constructiva.

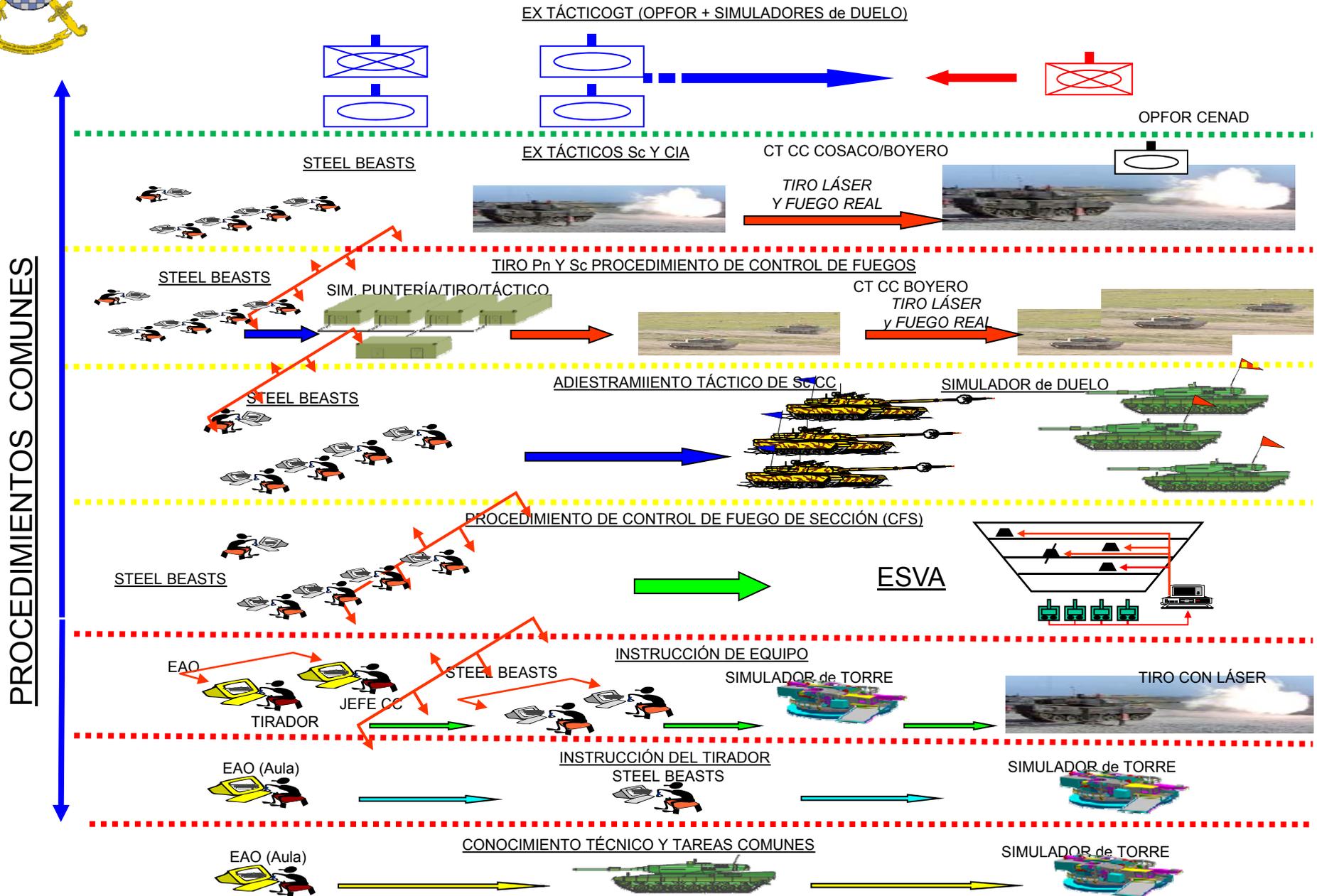


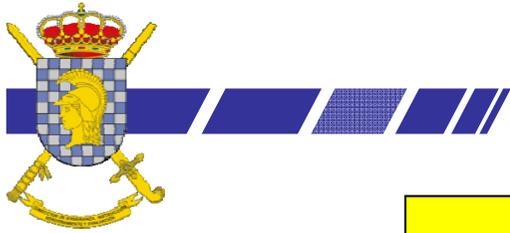
CLASIFICACION





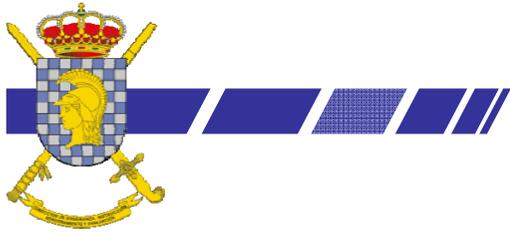
USO SIMULACIÓN



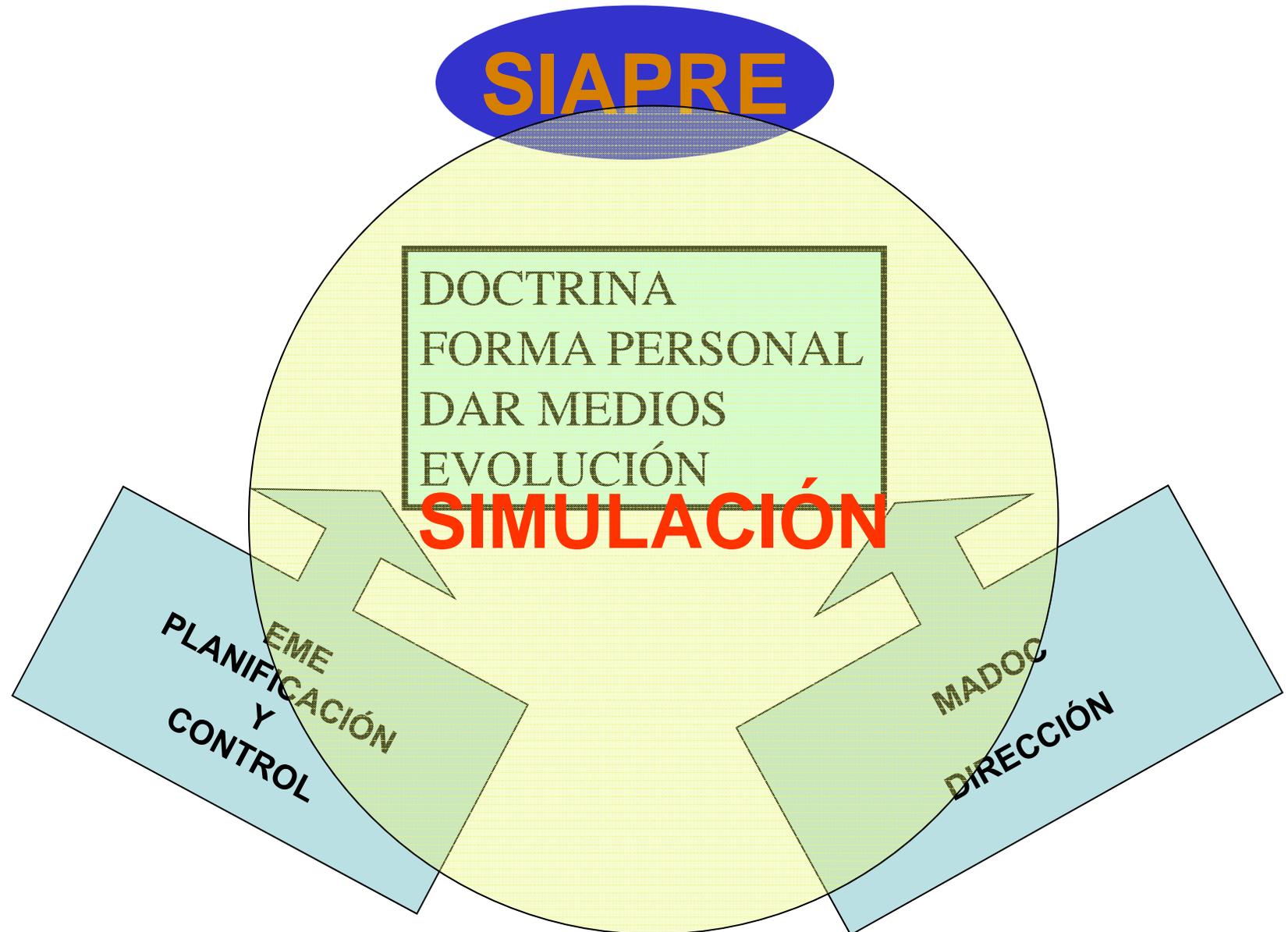


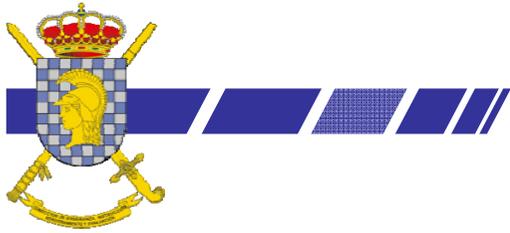
PRINCIPIOS



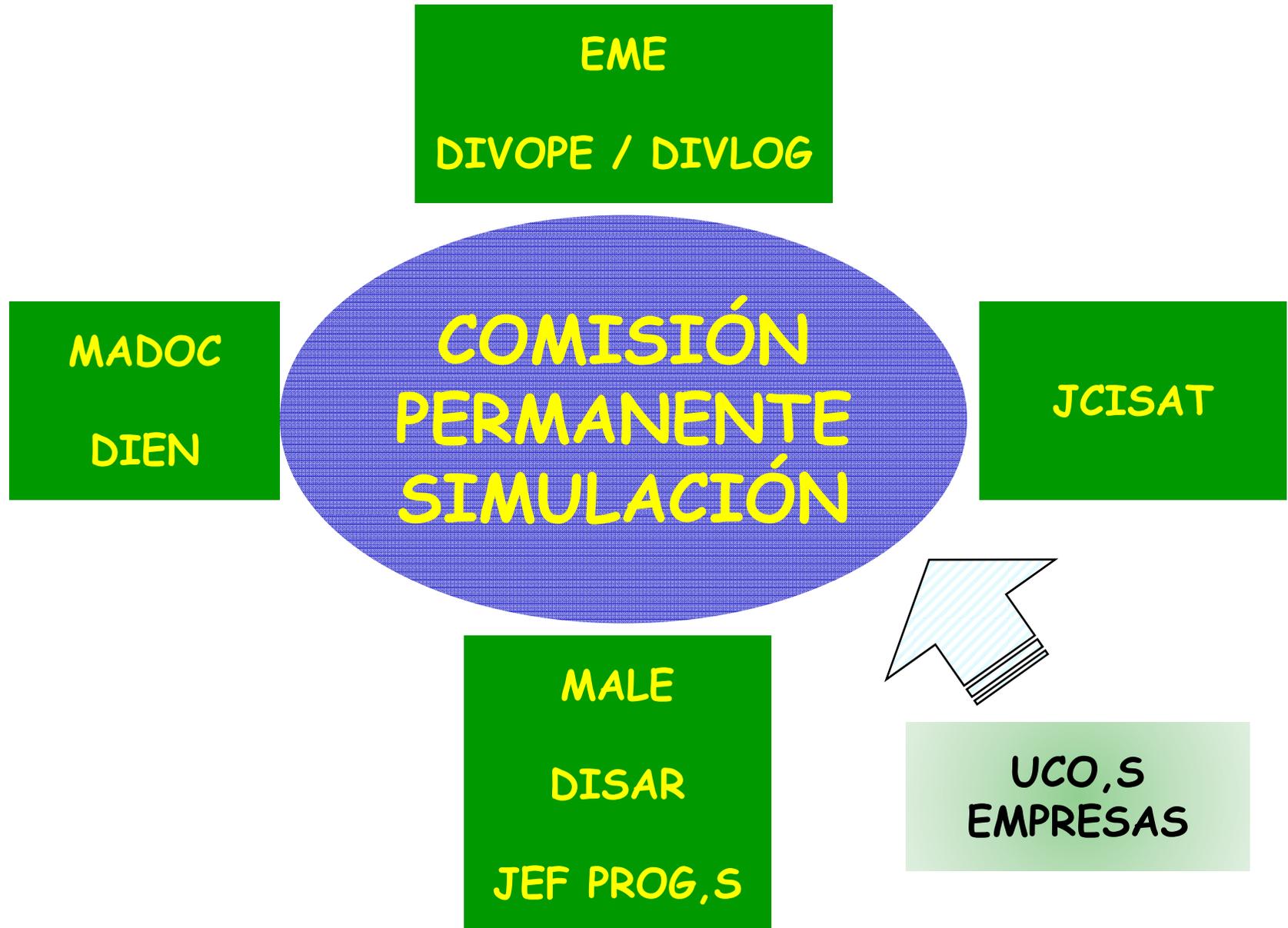


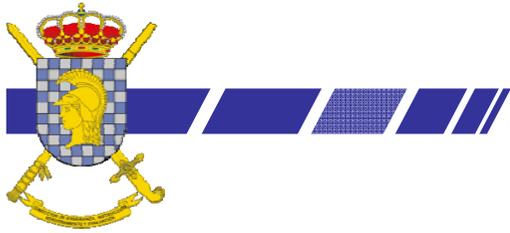
ESTRUCTURA





ESTRUCTURA

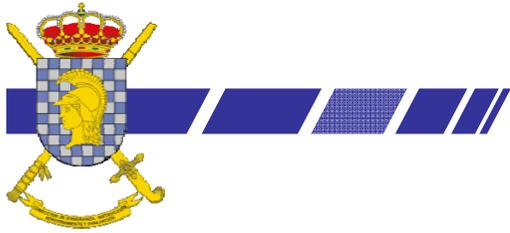




FUTURO

CORTO PLAZO:

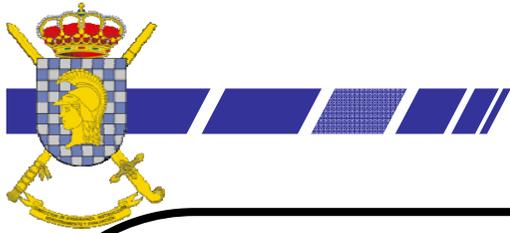
- Referencia en los procedimientos de instrucción con simulación.
- Sistemas COTS (Commercial Off-The-Shelf).
- Bases de datos de terrenos propiedad del ET.
- Nuevo simulador constructivo SAETA.
- Servidor de licencias de Simulación Mixta, operativo.
- Se inicia implementación VBS2.



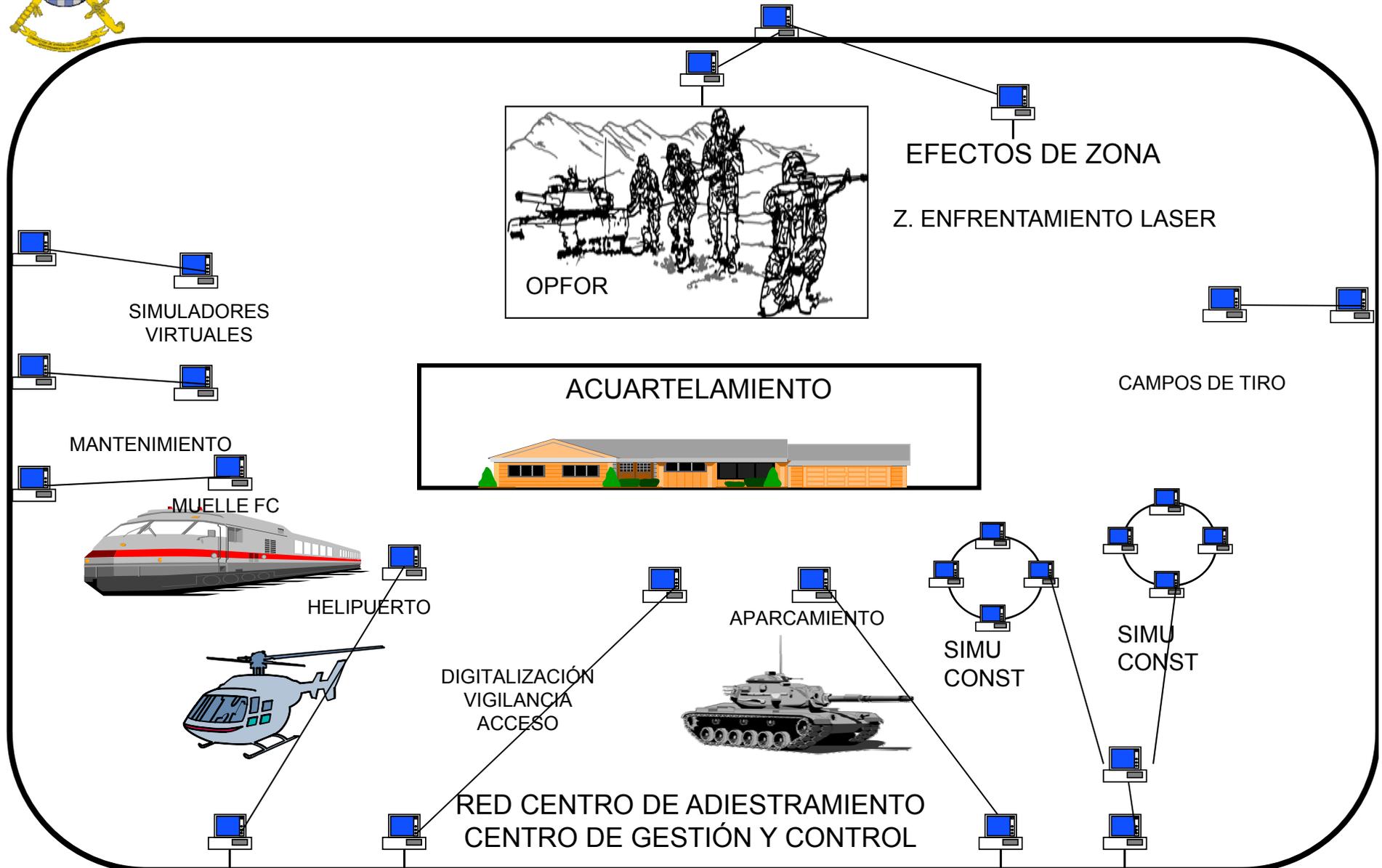
FUTURO

MEDIO/LARGO PLAZO:

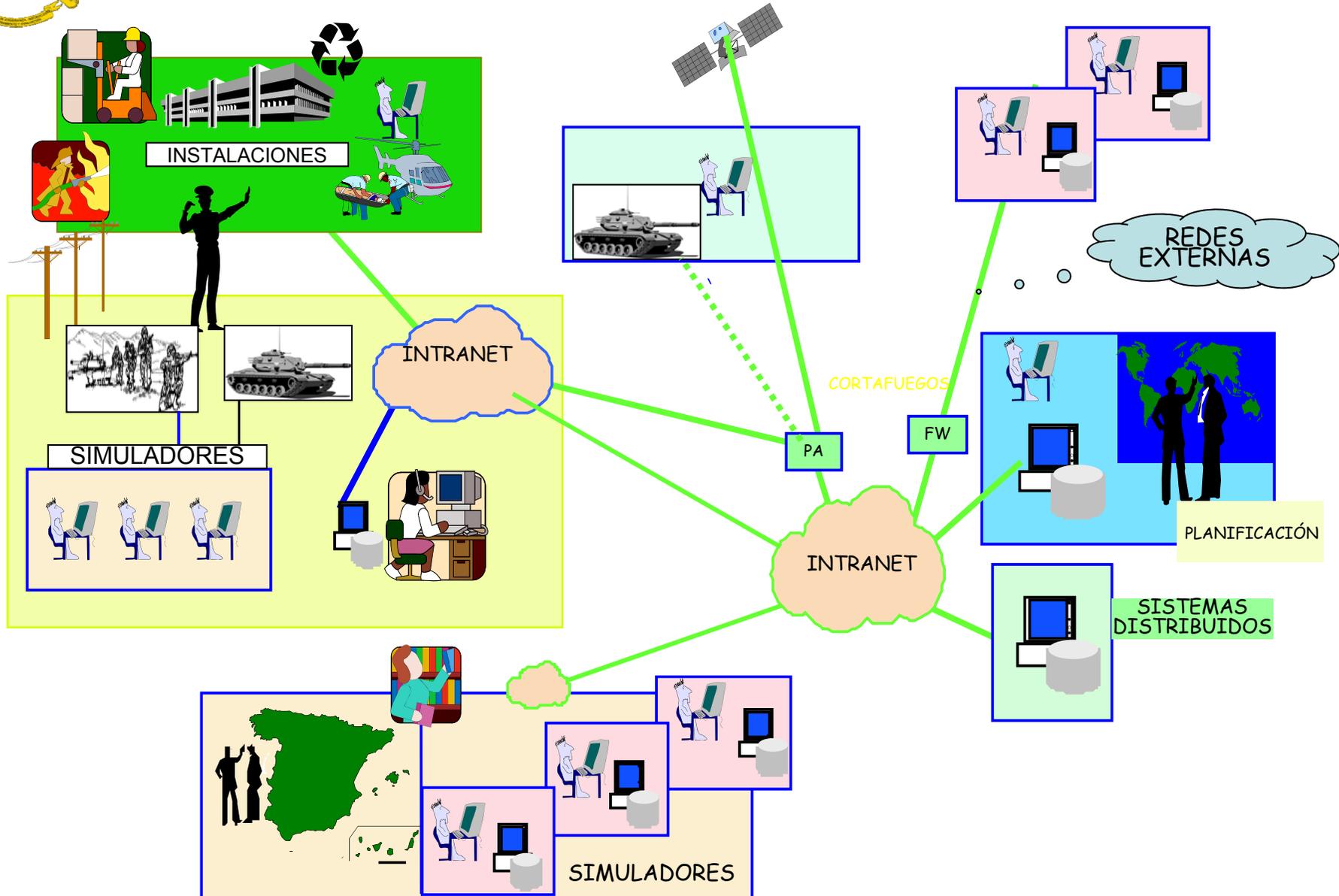
- Creación de una red específica de simulación dentro de la red de propósito general del ET.
- Interoperabilidad de Simulación Virtual con la tecnología laser (en vivo).
- Integración de sistemas mediante HLA.
- A través de la futura red de simulación, realización de ejercicios distribuidos en la Simulación Mixta.



FUTURO



FUTURO





PREGUNTAS

