

REIVINDICACIONES

- 5 1. Un dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir que comprende una prenda de vestir, al menos un electrodo (2) conectado por medio de un cable (3) a una unidad (4) de control, estando dispuesto dicho electrodo (2) en la prenda de vestir de tal forma que al menos un músculo de un usuario que lleve puesta la prenda de vestir sea estimulado cuando el electrodo (2) genera un impulso eléctrico gobernado por la unidad de control, caracterizado el dispositivo (1) integrado en una prenda de vestir porque:
- a. el electrodo (2) comprende:
- una capa eléctricamente conductora (22) fabricada de material conductor, y
- 10 • una capa eléctricamente conductora (21) de gel dispuesta encima de la capa eléctricamente conductora (22), y
- b. el cable (3) que está bordado en la prenda de vestir comprende:
- una estructura externa eléctricamente aislante (33), y
- 15 • fibras elásticas conductoras (31) que comprenden, a su vez, una estructura elástica (312) cubierta con una capa conductora (311) en contacto eléctrico con la capa eléctricamente conductora (22) del electrodo (2).
2. El dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir de la reivindicación 1, en el que la capa conductora (311) está fabricada de hilo de cobre esmaltado dispuesto en zigzag para permitir que sea estirado junto con la estructura elástica (312).
- 20 3. El dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir bien de la reivindicación 1 o bien de la 2, en el que la estructura elástica (312) comprende filamentos elastoméricos con capacidad para estirarse un 160% en longitud.
4. El dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir de una cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que los electrodos (2) están dispuestos en pares.
- 25 5. El dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir de una cualquiera de las reivindicaciones precedentes, en el que la unidad (4) de control comprende al menos dos puentes con forma de H con grupos respectivos de canales de salida con los que están conectados los cables (3).
6. El dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir de la reivindicación 5, en el que la unidad (4) de control comprende al menos dos puentes con forma de H con dos grupos de cinco canales.
- 30 7. Un procedimiento para generar sensaciones sobre un usuario que juega a un videojuego que lleva puesto el dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir de una cualquiera de las reivindicaciones precedentes, caracterizándose el procedimiento porque la unidad (4) de control del dispositivo (1) de videojuego integrado en una prenda de vestir genera al menos un impulso que ha de ser enviado a al menos uno de los electrodos (2) por medio del cable (3) que conecta la unidad (4) de control y el al menos un electrodo (2).
- 35 8. El procedimiento de la reivindicación 7, en el que la unidad (4) de control está dotada de un doble puente en forma de H con el que están conectados los canales de salida.
9. El procedimiento de cualquiera de las reivindicaciones 7 u 8 que está caracterizado porque comprende el impulso que está siendo generado por ondas cuadrangulares no bifásicas.