

DESCRIPCIÓN

Procedimiento que recoge experiencias virtuales proporcionadas mediante software para la simulación de patologías generadas por factores de riesgo laborales y extralaborales y aspectos de la fisiología del cuerpo humano, para la prevención de enfermedades que lleven a la sensibilización y generar cambios de comportamiento, basado en tecnologías de realidad virtual y aumentada.

El usuario observa la experiencia con el visor en una silla de 360º, comienza en diferentes tejidos, dependiendo del tipo de experiencia, mientras recibe instrucciones del operador.

Se hacen unos recorridos dentro del cuerpo que inician en la puerta de entrada de los riesgos (Ojos, oído, boca, la piel, nariz) siendo los mismos recorridos que haría el factor de riesgo estudiado, hasta que llega al órgano blanco y produce el daño.

Se llega al órgano para mostrar el daño en salud presentado, según el riesgo seleccionado, mientras se plantean varios escenarios según la selección o comportamiento del usuario y se da una explicación de lo que está pasando.

Hay una voz en off, que va explicando todo lo que ocurre en el recorrido, que se hace sobre ambientes que representan los diferentes sistemas y órganos del cuerpo a través de gráficos modelados con diseño gráfico.