

1. Reivindicaciones:

- 1.1. Experiencia vivencial virtual en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, a través de la fisiología de tejidos humanos para identificar los riesgos en salud, para la promoción y prevención de la enfermedad, mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada.
- 1.2. Experiencia vivencial virtual Experiencia vivencial virtual en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada sobre los riesgos en salud, para la promoción y prevención de la enfermedad audiovisual.
- 1.3. Experiencia vivencial virtual sobre el comportamiento y efectos del material y sustancias químicas sobre el cuerpo humano.
- 1.4. Experiencia vivencia virtual sobre los efectos biomecánicos en el cuerpo humano, presentado en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada sobre los riesgos en salud, para la promoción y prevención de estas patologías.
- 1.5. Experiencia vivencia virtual sobre los efectos de agentes biológicos en el cuerpo humano, presentado en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada sobre los riesgos en salud, para la promoción y prevención de estas patologías.
- 1.6. Experiencia vivencia virtual sobre efectos mecánicos en el cuerpo humano, presentado en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada sobre los riesgos en salud, para la promoción y prevención de estas patologías.
- 1.7. Experiencia vivencia virtual sobre efectos de energías peligrosas sobre el cuerpo humano, presentado en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada sobre los riesgos en salud, para la promoción y prevención de estas patologías.
- 1.8. Experiencia vivencia virtual sobre efectos del riesgo sicosocial sobre el cuerpo humano, presentado en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada sobre los riesgos en salud, para la promoción y prevención de estas patologías.
- 1.9. Experiencia vivencia virtual sobre las prácticas de promoción y prevención sobre el cuerpo humano, presentado en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y realidad aumentada sobre los beneficios de estas prácticas.
- 1.10. Experiencia vivencia virtual sobre efectos de las adicciones en el cuerpo humano, presentado en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y

realidad aumentada sobre los riesgos en salud, para la promoción y prevención de estas enfermedades.