

Medellín, 29 de julio del 2024

Doctora

Edna Marcela Ramirez Orozco

Directora de Nuevas Creaciones.

Superintendencia de Industria y Comercio.

Ciudad.

Asunto: Subsana requisitos para patente.

Oficio N° **9342** de **24 de mayo de 2024**

Ref. Expediente N° NC2024/0002605

Cordial saludo

Por medio de la presente hago entrega de la documentación necesaria consistente en el capítulo Reivindicaciones, como requisito para el estudio de forma y de fondo para la patentabilidad, atendiendo lo contemplado en los artículos 26 y 30 de la Decisión 486 del 2000.

Al respecto, adjunto el capítulo respectivo a las reivindicaciones.

Agradezco su atención.

Atentamente,



Fabio Alberto Salazar

Tp 140412

Cc 98669033

Capítulo Reivindicaciones:

1. **Experiencia vivencial virtual en salud mediante realidad virtual y aumentada**, caracterizada por comprender Escenarios simulados guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, diseñados para la identificación de riesgos en salud y la promoción y prevención de enfermedades a través de la simulación de la fisiología de tejidos humanos, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (independiente)
2. **Experiencia vivencial virtual sobre el comportamiento y efectos de materiales y sustancias químicas en el cuerpo humano**, caracterizada por el uso de escenarios simulados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, utilizando tecnologías de realidad virtual y aumentada, para simular y representar los efectos de materiales y sustancias químicas, sobre tejidos del cuerpo humano, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)
3. **Experiencia vivencial virtual sobre efectos biomecánicos en el cuerpo humano**, caracterizada por presentarse en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y aumentada, para simular y representar los **efectos biomecánicos** sobre tejidos del cuerpo humano, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)
4. **Experiencia vivencial virtual sobre efectos de agentes biológicos en el cuerpo humano**, caracterizada por presentarse en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y aumentada para simular y representar los **efectos de agentes biológicos**, sobre tejidos del cuerpo humano, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)
5. **Experiencia vivencial virtual sobre efectos mecánicos en el cuerpo humano**, caracterizada por presentarse en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y aumentada para simular y representar los **efectos mecánicos** sobre tejidos del cuerpo humano, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)
6. **Experiencia vivencial virtual sobre efectos de energías peligrosas en el cuerpo humano**, caracterizada por presentarse en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y aumentada para simular y representar los **efectos de las energías peligrosas** sobre tejidos del cuerpo humano, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)
7. **Experiencia vivencial virtual sobre efectos del riesgo psicosocial en el cuerpo humano**, caracterizada por presentarse en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, mediante el uso de tecnologías de realidad

virtual y aumentada para simular y representar el **riesgo psicosocial** sobre tejidos del cuerpo humano, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)

8. **Experiencia vivencial virtual sobre prácticas de promoción y prevención en salud**, caracterizada por presentarse en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y aumentada para demostrar los beneficios de dichas prácticas en la salud sobre el cuerpo humano, estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)
9. **Experiencia vivencial virtual sobre efectos de las adicciones en el cuerpo humano**, caracterizada por presentarse en escenarios simulados, guiados y asistidos sensorialmente por imagen, luz y sonido, mediante el uso de tecnologías de realidad virtual y aumentada para simular y representar los **efectos de las adicciones** sobre tejidos del cuerpo humano, identificando riesgos en salud y estableciendo recomendaciones para la promoción y prevención de patologías. (Dependiente de 1)