

# ESCENARIO

Nos imaginamos a Juan Luis, un residente NIVEL 2 de la especialización de ortopedia y traumatología, se encuentra aprendiendo procedimientos de artroscopia de rodilla en un laboratorio de la universidad, dispone de unas gafas de realidad mixta, algunas herramientas que simulan el instrumental medico y un modelo anatómico físico. Todo esto lo utiliza para practicar la exploración o diagnostico básico de rodilla en una aplicación interactiva.

Esta aplicación interactiva usa las gafas de realidad mixta para simular virtualmente el instrumental, algunas pantallas que hacen el papel de la torre de artroscopia y las partes externas e internas de la rodilla.

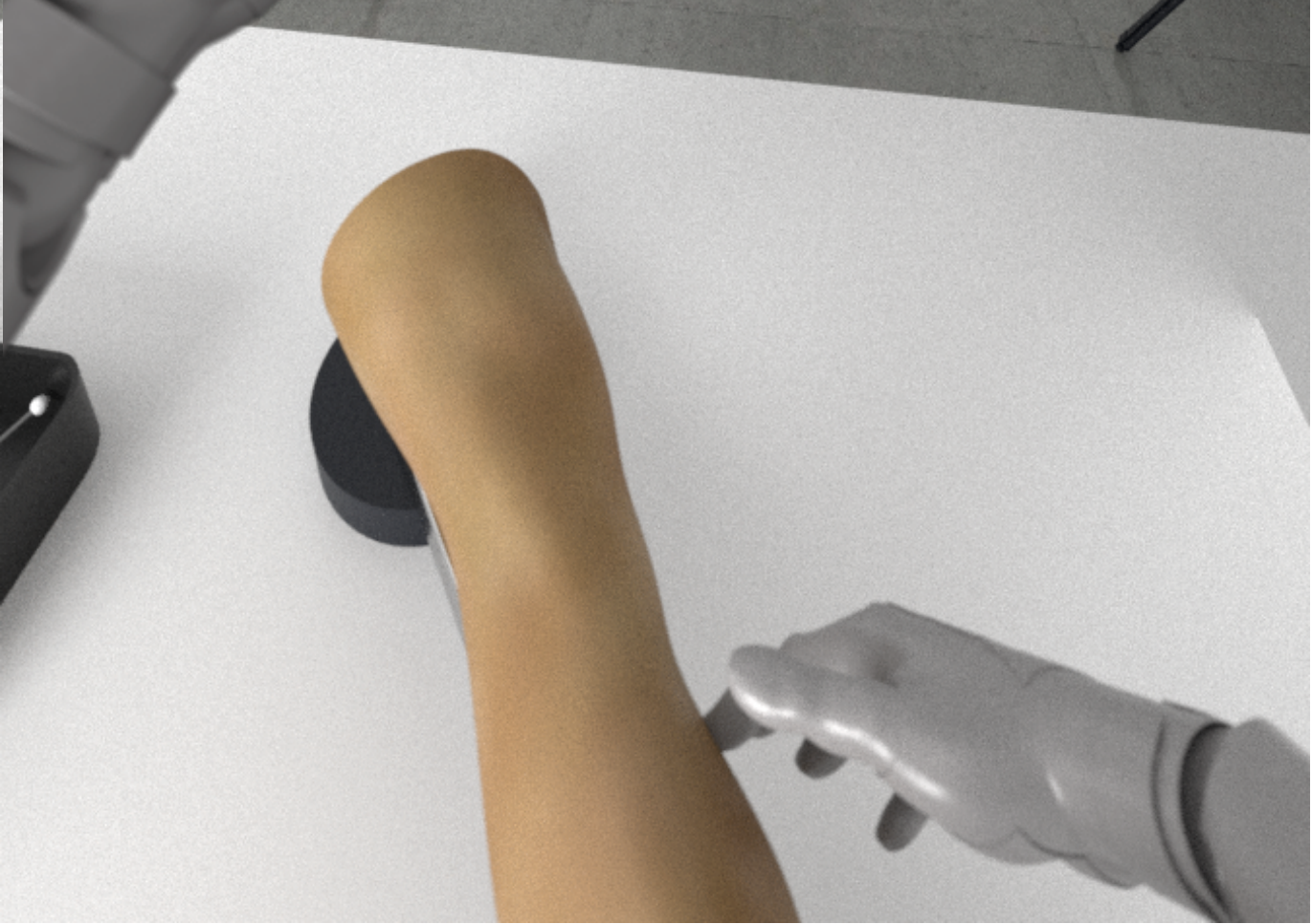
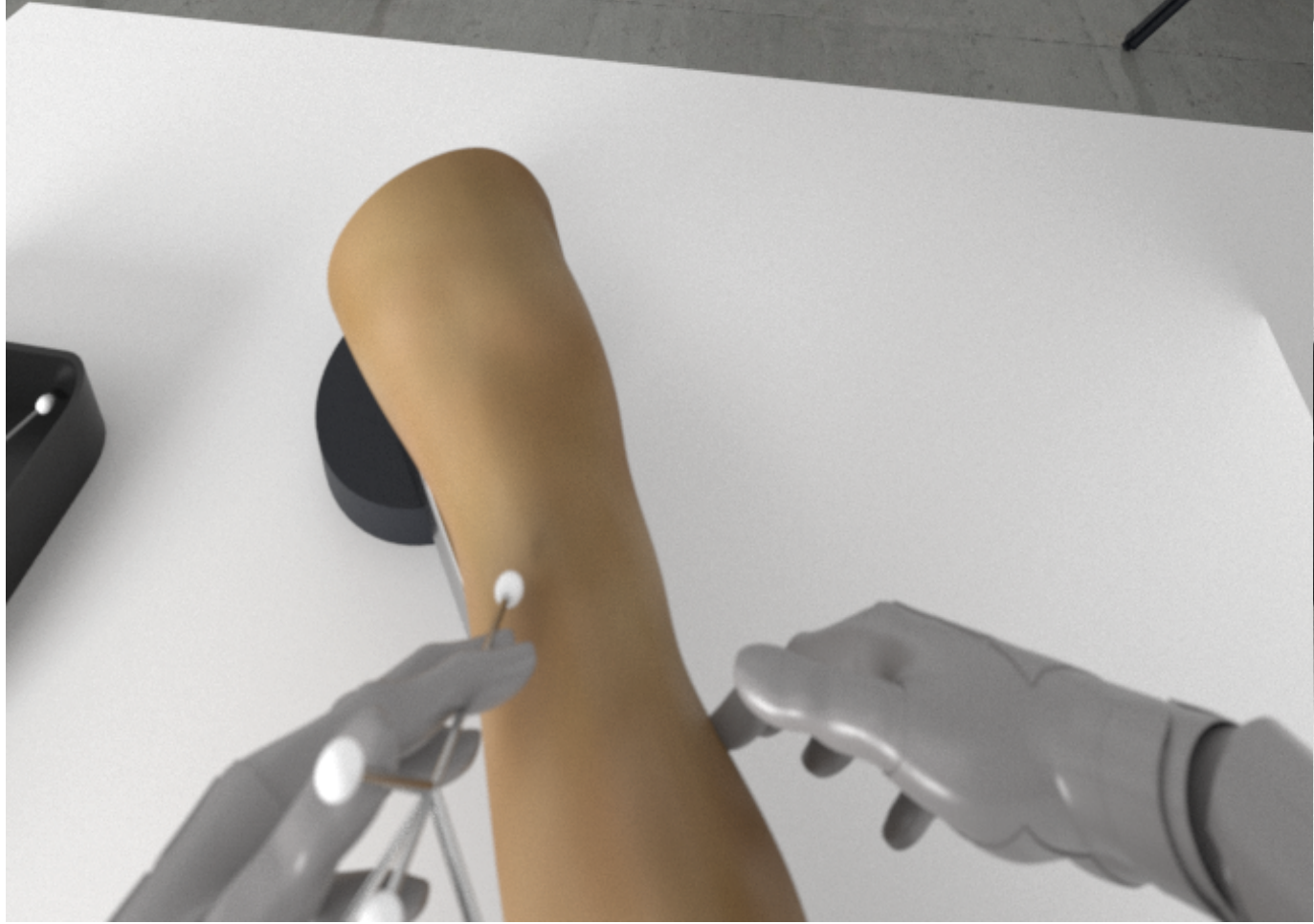
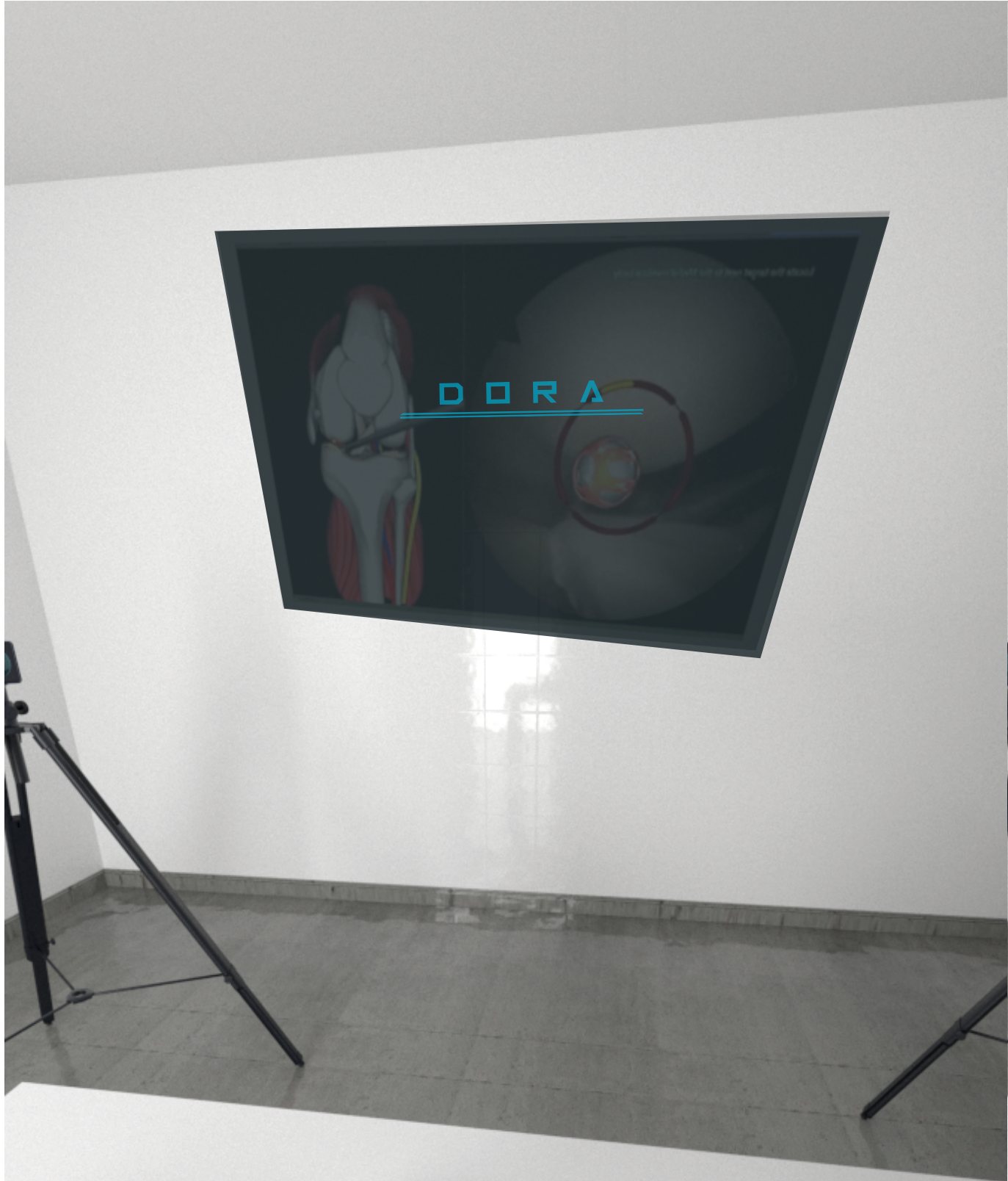
Juan puede ver como los movimientos que realiza en el mundo real son simulados en el entorno virtual, gracias a unos seguidores que se encuentran en las herramientas físicas, además notar que le transmite el artroscopio, mientras lo posiciona y mueve en el entorno.

Comienza su práctica en la aplicación interactuando con el instrumental y el modelo anatómico el cual va posicionado y moviendo según le indica la aplicación, al mismo tiempo visualiza en la pantalla las partes de la rodilla que esta inspeccionando, mientras tanto es guiado por medio de una ventana desplegable, la cuál le sugiere el paso a paso para lograr una correcta exploración.

Juan conoce por medio de mensajes que aparecen en ventanas emergentes como es la calidad de su practica y gracias a ellos intenta mejorar. Al finalizar obtiene un informe de competencias que le muestra el tiempo que tardo, donde se equivocó, en cual paso tardo más, también puede ver cuantos puntos gano y que posición ocupa frente a los otros residentes.











# Recursos

