



LA MEJOR  
EXPERIENCIA  
PARA EL **USUARIO**

Diseñamos y Desarrollamos Aplicaciones de  
Realidad Virtual Inmersivas

## NUESTROS PRINCIPALES VALORES

Fomentamos de manera activa el uso de nuevas tecnologías avanzadas con el objetivo de optimizar de forma efectiva la operación de nuestros clientes, permitiéndoles así mejorar sus procesos y alcanzar una mayor eficiencia en sus actividades.



**TRAYECTORIA**

Más de 24 años en el  
mercado de la Tecnología



**POSVENTA**

Garantía y Soporte Técnico  
Especializado



**I+D**

Investigación, Desarrollo y  
Diseño propio

Es un simulador de realidad virtual inmersiva desarrollado en Argentina para atender las necesidades de formación de profesionales y académicos en situaciones de PRIMERA RESPUESTA.

Orientado al tratamiento prehospitalario de víctimas múltiples en un entorno de alto estrés.

## ¿QUE ES LA GAMIFICACIÓN?

La gamificación es una estrategia que aplica elementos y principios de diseño de juegos en contextos como la educación o la capacitación, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los usuarios.

**Misiones de aprendizaje:** Crear misiones de aprendizaje que los estudiantes deben completar para avanzar en el curso o obtener recompensas.

**Simulaciones de desafío:** Utilizar simulaciones de desafío para enseñar conceptos complejos de manera interactiva y divertida.

**Evaluaciones de habilidades:** Organizar evaluaciones de habilidades entre estudiantes para fomentar la colaboración y el espíritu de competencia.

**Narrativas y personajes:** Crear narrativas y personajes que guíen a los estudiantes a través del curso y les brinden retroalimentación personalizada.

**Beneficios de la gamificación en educación**

**Aumenta la motivación:** La gamificación puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje.

**Mejora la participación:** La gamificación puede fomentar la participación activa de los estudiantes y reducir la deserción.

**Desarrolla habilidades:** La gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

**Proporciona retroalimentación:** La gamificación puede proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada a los estudiantes.

**Hace que el aprendizaje sea más efectivo:** La gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más efectivo y atractivo.



En el caso de Asiste VR+, la gamificación se utiliza para crear un entorno de simulación clínica inmersivo y atractivo, donde los usuarios pueden practicar y mejorar sus habilidades de manera interactiva y segura. La gamificación puede ayudar a aumentar la motivación y la participación de los usuarios, y a desarrollar habilidades clínicas importantes.

En una clase que utiliza realidades extendidas, el proceso se divide en 4 etapas:

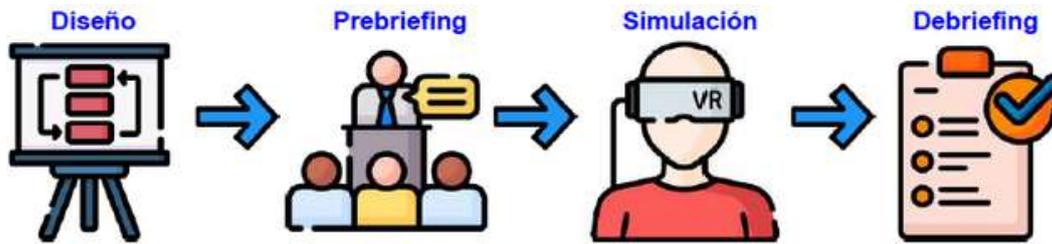
**Diseño:** El instructor planifica y diseña la experiencia de aprendizaje.

**Pre-briefing:** Los alumnos preparan para la simulación, estableciendo objetivos y expectativas.

**Simulación (etapa propiamente inherente a la XR):** Los educandos experimentan la simulación utilizando Asiste, que proporciona un entorno realista e interactivo.

**Debriefing:** Los estudiantes y docentes reflexionan y discuten sobre la experiencia, analizando lo aprendido e identificando áreas de mejora.

El software de Asiste es una herramienta valiosa dentro de la clase, que puede aumentar el realismo y la efectividad de la experiencia de aprendizaje si el instructor sabe aprovechar su contenido de manera efectiva.



## Evaluación y seguimiento

Después de la clase, el instructor debe evaluar el progreso de los alumnos y ajustar el plan de enseñanza según sea necesario. Los educandos deben recibir retroalimentación constructiva sobre su desempeño y sugerencias para mejorar.

# ¿QUE ES EL HAND TRACKING?

En las realidades extendidas se emplean controles 6DOF (6 grados de libertad) que reconocen el posicionamiento de las manos en el espacio tridimensional a la vez que contienen botones para disparar acciones.

Meta desarrolló un sistema de vanguardia denominado Hand Tracking, este consiste en la utilización de las cámaras externas del HMD para trackear las manos generando un esqueleto de la misma que luego es mostrado en la realidad virtual como manos de manera precisa. En este caso las acciones son naturales, como agarrar, pinchar, disparar, mover, desplazar, girar, trasladarse.

En el ámbito académico, salud y militar esto es también importante porque no genera un desgaste o posible rotura de los controles, y además se pueden utilizar guantes de nitrilo o incluso guantes tácticos para una mayor inmersión.

Cuando se utiliza con realidad mixta esto es aún más importante, por la posibilidad de emplear las manos para utilizar otros objetos reales.



## MAPA CIVIL Y MILITAR

**Hybrid Map Design** →

Civil →

Militar →

La escena única alberga dos mapas independientes, civil y militar, con sectores definidos y accesibles mediante códigos. La superposición de mapas permite una experiencia de juego versátil y optimiza el desarrollo al:

- Reducir la cantidad de escenas y assets necesarios
- Facilitar la gestión y actualización de contenido
- Ahorrar tiempo y recursos
- Mejorar la coherencia y fluidez del juego

### CIVIL Orientado a Protocolos MCI, PHTLS y TRIAGE

#### ENTORNO DE MUNDO ABIERTO URBANO

- Múltiples zonas
- Vial
- Ferroviario
- Subterráneo
- Colectivo
- Hospital
- Aeropuerto
- Central Nuclear
- Desastre Natural



#### AYUDANTES VIRTUALES

- Escalables a una amplia gama de situaciones transversales a la salud
- El docente diseña la clase a su medida:
  - Audios
  - Condiciones
  - Anomalías cardíacas
  - Anomalías pulmonares
  - Signos vitales



#### AMBIENTACION DIURNA, NOCTURNA, LLUVIA, NIEBLA

- Medio de Transporte:
  - Ambulancia avanzada
  - Helicóptero de traslado
- Equipamiento médico completo e interactivo
- Pacientes virtuales con diversas patologías



**ENTORNO DE MUNDO ABIERTO URBANO**

- Base de despñeque
- Aeropuerto
- Desierto, Montaña, Antartica
- Central Nuclear
- Buque Hospital
- Combate
- Atentado terrorista
- Hospital Role II OTAN

**PACIENTES VIRTUALES CON DIVERSAS PATOLOGIAS**

- Escalables a una amplia gama de situaciones transversales a la salud
- El docente diseña la clase a su medida:
  - Audios
  - Condiciones
  - Anomalías cardiacas
  - Anamalías pulmonares
  - Signos vitales

**AMBIENTACION DIURNA, NOCTURNA, LLUVIA, NIEBLA**

- Medios de Evacuación:
  - Ambulancia
  - Humvee
  - AS-350
  - UH-60
  - C-130
- Equipamiento médico completo e icteractivo

**SEGUINOS**

facebook.com/cyssaok/



linkedin.com/company/cyssa



youtube.com/@cyssaok



instagram.com/cyssaok/

**C&S SA****0810 333 3297****info@cyssa.com.ar****Andrés Lamas 2269  
CABA**