

## INDICE

INTRODUCCIÓN	06	SISTEMA DE PREVENCIÓN	42
PROCESOS DE INVESTIGACIÓN	07	CONCEPTO	44
USUARIO	08	ASKELF	45
CONTEXTO	09	OTROS COMPAÑEROS	46
OBSERVACIÓN DE USUARIO	10	HARDWARE	47
DATOS OBTENIDOS DE ENTREVISTAS	11	ESPECIFICACIONES DEL GUANTE	48
INTERACCIONES	13	SISTEMA ELÉCTRICO	52
PROBLEMÁTICA	15	SOFTWARE	54
TRASTORNOS MUSCULO ESQUELÉTICOS	18	FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE	55
CONCLUSIONES	20	INTERACCIONES	59
ANÁLISIS DE ELEMENTOS	21	FABRICACIÓN DEL GUANTE	64
ANÁLISIS MITIGADORES DE DOLOR	22	PIEZAS DEL GUANTE	65
ANÁLISIS HARDWARE/CONTROLES	25	ESQUEMA SENSORES	70
MÉTODOS DE RECUPERACIÓN FÍSICA	28	TIPOLOGÍA PIEZAS	71
HIDROTERAPIA	29	DIAGRAMA DE FABRICACIÓN	72
EJERCICIOS DE RESISTENCIA	30	RENDERS	73
RECUPERACIÓN ACTIVA	31	PLANOS	74
ESTIRAMIENTOS	32	CONCLUSIÓN	75
MASAJE Y ROPA DE COMPRESIÓN	33	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	76
ESTILO Y ESTÉTICA GAMER	34		
HARDWARE Y COLORES	35		
LENGUAJE Y TERMINOLOGÍA	36		
ESTÉTICA Y ESTILOS	38		
SUBCULTURA	39		
PROYECTO	40		
PROBLEMA	41		