Mente en conflicto

Laura Gómez Bodego, Sergio Baña Marchante, Pablo Sánchez Martín



Tema abordado

Concienciación de la ansiedad y fobias sociales tales como la agorafobia



Objetivo educativo y contexto de uso

Generar empatía y concienciación mediante un entorno interactivo



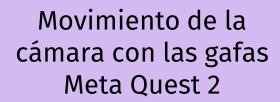
Uso en talleres de psicología mayores de 16 años

Mecánicas

Movimiento con joysticks de Meta Quest 2



Agarrar/Soltar objetos e interactuar con botones



Dinámicas habitación

Recoger la habitación



Suenan ruidos de fondo cada vez más intensos

Dinámicas centro comercial



Vídeo

