

Prompts utilizados en el vídeo:

1.

Crea un archivo HTML completo, que funcione sin depender de archivos externos, y que sirva como curso interactivo en navegador.

El contenido debe ser un tutorial paso a paso que enseñe a cualquier persona —sin conocimientos médicos— cómo actuar si alguien se atraganta.

Diseña una interfaz visual, clara y accesible desde móviles.

Incluye:

- *Botones para avanzar entre pasos.*
- *Iconos representativos junto a cada explicación.*
- *Colores diferenciados para advertencias o errores comunes.*
- *Un resumen final con los pasos clave.*

Cada paso debe explicarse de forma sencilla, como si se lo contaras a un niño.

Evita tecnicismos. Añade un estilo visual profesional, con bloques bien separados y navegación intuitiva.

2.

Crea un archivo HTML completo, sin dependencias externas, que simule una entrevista de trabajo interactiva.

Debe mostrar una serie de preguntas típicas (una por pantalla) con un campo de texto para que el usuario escriba su respuesta.

Cuando la escriba, debe poder hacer clic en un botón para comparar su respuesta con una respuesta ejemplo o sugerencia.

Incluye navegación paso a paso, diseño moderno y accesible, e iconos para cada tipo de pregunta (presentación, logros, habilidades, motivación, etc.).

Usa un tono cercano, motivador y claro. La idea es que el usuario pueda practicar y mejorar antes de una entrevista real.

3.

Crea una simulación visual animada y automática que muestre el procedimiento paso a paso ante un caso de atragantamiento grave. La simulación debe estar diseñada para personas sin conocimientos médicos, de forma que sea muy clara, impactante y fácil de seguir.

Objetivo: que cualquier persona pueda entender rápidamente cómo actuar ante un atragantamiento. Tiene que tener un gran impacto visual y educativo.

Instrucciones para la simulación:

- Utiliza ilustraciones realistas o estilizadas tipo infografía médica (con personas, no figuras abstractas).
- Incluye animaciones simples que representen el movimiento en cada paso (como una mano golpeando la espalda, o la maniobra de Heimlich).
- Asegúrate de que las flechas de movimiento, las manos y los gestos sean claros.
- El flujo debe avanzar automáticamente paso a paso, sin necesidad de pulsar botones, como una animación guiada.
- Usa un diseño profesional y limpio, sin emojis, con colores de alerta como rojo y amarillo para resaltar momentos clave.
- La simulación debe comenzar con una introducción breve ("¿Qué hacer si alguien se atraganta? Aprende a salvar una vida en segundos.") con botón de "Iniciar Simulación".

Pasos a representar visualmente:

1. ****Evaluación Inicial****: Persona con gesto de ahogo, llevándose las manos al cuello. Texto: "¿Puedes hablar o toser con fuerza?"
2. ****Confirmar atragantamiento grave****: Persona no puede hablar ni toser. Piel azulada, gesto de angustia.
3. ****5 golpes en la espalda****: Persona inclinada hacia delante, asistente da 5 golpes secos entre los omóplatos. Animación del golpe (con flecha o estela).
4. ****5 compresiones abdominales (Maniobra de Heimlich)****: Asistente por detrás, manos bien posicionadas. Animación del movimiento "hacia dentro y hacia arriba".
5. ****Repetir ciclo****: Loop visual que muestra secuencia rápida entre golpes y compresiones. Flechas circulares.
6. ****Llamar a emergencias****: Icono de teléfono, persona gritando pidiendo ayuda.

 Finaliza con un mensaje claro: "Este conocimiento puede salvar vidas. Comparte esta simulación."

 Toda la simulación debe durar menos de 60 segundos. El diseño debe priorizar la claridad, el ritmo y el impacto visual.

4.

Crea una simulación visual automática que explique cómo se forma un hábito en el cerebro humano. El objetivo es que cualquier persona pueda entenderlo de forma visual y paso a paso.

La simulación debe ser automática: no necesita interacción del usuario, los pasos avanzan solos cada pocos segundos.

Estructura visual:

- Muestra una red de neuronas (con nodos tipo N1, N2, etc.) que se iluminan y conectan progresivamente.*
- Usa animaciones para mostrar neurotransmisores como dopamina y el fortalecimiento de las conexiones.*
- Cada etapa debe ir acompañada de un bloque visual claro y una explicación textual breve y sencilla.*

Contenido a representar:

- 1. Estímulo inicial: un disparador provoca una acción.*
- 2. Liberación de dopamina: se activa la “recompensa”.*
- 3. Refuerzo sináptico: las neuronas se conectan más fuerte.*
- 4. Repetición de la acción varias veces (muestra ciclo).*
- 5. Automatización del hábito: la conexión se hace rápida y fuerte.*
- 6. Hábito establecido: ya no requiere esfuerzo consciente.*

Muestra evolución progresiva del circuito neuronal. La última etapa debe mostrar el circuito ya estabilizado y funcionando automáticamente.

Inicia con un botón de “Iniciar Simulación”.

5.

Vídeo realista de una persona adulta llevándose las manos al cuello con expresión de ahogo, en una cocina.

La persona se muestra visiblemente angustiada, con dificultad para respirar y movimientos de desesperación.

La escena es clara, con buena iluminación, fondo doméstico, y cámara estable.

Plano medio centrado en el torso y los gestos.

Vestimenta informal, ambiente cotidiano.

Duración: 5 segundos. Formato horizontal. Iluminación suave y natural.