

Videojuegos para rehabilitación

Este curso tiene como objetivo explicar las posibilidades que ofrecen los videojuegos y experiencias interactivas para la rehabilitación de pacientes y otros tratamientos de naturaleza similar.

La aplicación de videojuegos y otras formas de gamificación aumentan la tasa de éxito de terapias de rehabilitación y hacen más fácil al paciente el llevarlas a cabo. El campo del desarrollo de videojuegos tiene mucho que ofrecer en el ámbito sanitario si se presta también atención a un punto clave: la interacción del ser humano con el ordenador.



Actividad reconocida con 1 crédito ECTS en ciertas titulaciones de la USPCEU

Summer University
2017

CEU, 18-20 Julio 2017

Precio matrícula

225€ con taller
(100€ para alumnos CEU)
100€ sin taller
(50€ para alumnos CEU)

Lugar

Escuela Politécnica de
la Universidad CEU San
Pablo, Campus de
Monteprincipe

Más información e inscripciones:

r.garcia.carmona@gmail.com

<http://www.uspceu.com/es/oferta-academica/otros-estudios/>

Inscripciones hasta el 2 de Junio
Plazas limitadas



CEU
*Universidad
San Pablo*

Martes 18 de Julio
a
Jueves 20 de Julio

ORGANIZADORES

Rodrigo García
Cristina Sánchez
Eloy Urendes

El curso cubrirá tanto aspectos básicos del diseño de videojuegos como estrategias de aplicación de los mismos a situaciones con pacientes, prestando una especial atención a las formas de interacción más adecuadas para cada caso.

El curso también describirá la situación actual de varias tecnologías, como la realidad virtual, los sensores inerciales o las interfaces directamente con el cerebro.

El curso está diseñado tanto para personal de ramas médicas y sanitarias como perfiles técnicos y relacionados con la ingeniería. Consta de tres bloques:

Desarrollo de videojuegos

Interfaces persona-computador

Aplicación clínica

Videojuegos

Realidad Virtual

Estado actual de la tecnología y posibles aplicaciones



Videojuegos y terapia

Una experiencia real de videojuegos para diagnóstico y terapia

Curva de dificultad y diseño de niveles

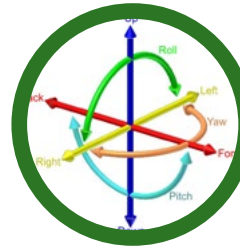
Cómo captar el interés del jugador y generar una sensación de logro



Interfaces persona-computador

Sensores inerciales

Descripción de la tecnología y su uso en entornos médicos



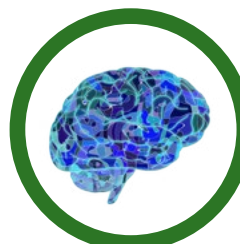
Desarrollo de tecnologías asistivas

Interacciones persona-computador para terapias físicas



Interfaces cerebro-computador

Interfaces cerebrales para el uso de dispositivos



Clínica

Lesión medular

Rehabilitación de lesión medular usando videojuegos



Mesa redonda rehabilitación

Mesa redonda con representantes de los campos:
- Fisioterapia
- Logopedia



- Terapia ocupacional
- Neurología
- Neuropsicología

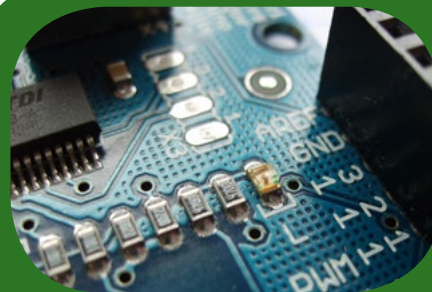
Ponentes y colaboradores de:

Fundación Lesionado Medular
CEU San Pablo
Hospital Beata María Ana
Werium
CSIC
Crocodile Entertainment

Participarán ponentes con experiencia en el uso de videojuegos y otras experiencias interactivas para la rehabilitación de pacientes, siendo un claro ejemplo de cómo la tecnología y la ingeniería pueden ayudar en un entorno médico y sanitario.

TALLER (opcional)

Construye un interfaz persona-computador utilizando captura de movimientos y desarrolla un videojuego que lo utilice



Aprenderás...

Arduino, sensores inerciales, electrónica y programación básicas, desarrollo de videojuegos con Scratch, impresión 3D