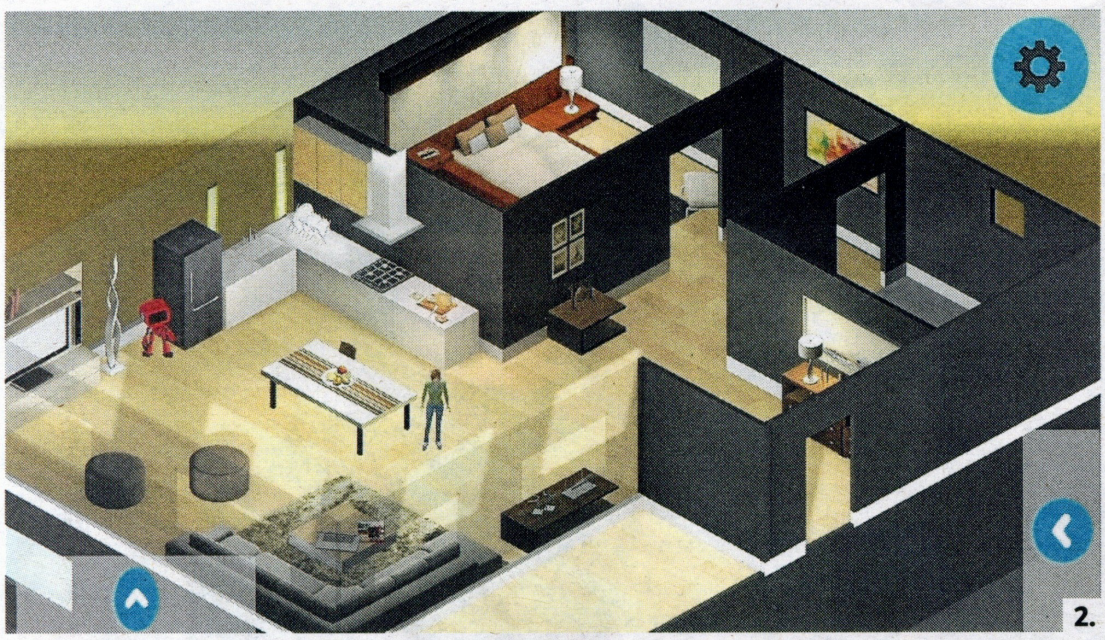

2.

1. En Òptica Esguard de Amposta utilizan la tecnología en el ámbito de la terapia visual.
FOTO: J. REVILLAS
2. Primera versión de 'KidneyApp'.
3. Equipo que desarrolló 'StarGaze'.
FOTOS: CEDIDAS

3.

informático y creador de ViOD Games, Carles Bonet, quien expondrá el ejemplo de un videojuego para personas tetrapléjicas y cómo se está investigando aplicar la tecnología de los videojuegos en la detección preventiva de enfermedades.

«*StarGaze* es un videojuego de realidad virtual completamente inclusivo para todos los jugadores, con especial énfasis en aquellos con diversidad funcional. El proyecto surgió cuando el padre de Pablo, un joven con una enfermedad degenerativa y con problemas de movilidad, nos pidió que desarrollásemos un videojuego para que su hijo pudiese jugar», recuerda Carles Bonet, quien añade que «la primera pregunta que surgió

Actividades

- **La importancia de hablar de los videojuegos en los medios.** Charla a cargo de Gina Tost. Hoy, en el Antic Col·legi de les Monges a les 18.30 horas.
- **Gamificación en el ámbito de la salud: de la diagnosis al entrenamiento de profesionales.** Charla a cargo de Daniela Tost. Hoy en el antic Col·legi de les Monges a les 18.30 horas.
- **Espectáculo de videomapping.** Hoy, a las 22 y 23 horas, y mañana a las 21 horas, en el Antic Col·legi de les Monges.
- **Talleres.** Mañana en el INS

«Pocas empresas perciben las ventajas que supone invertir dinero para desarrollar juegos para la sociedad, aunque sean un producto de mercado con escaso margen de beneficio a nivel económico», afirma Carles Bonet.

Prevención de enfermedades

En el ámbito de la salud, Carles Bonet también es el creador de *KidneyApp*, un *serious game* que pretende ayudar a los enfermos con insuficiencia renal crónica. «Primero como videojuego y ahora como aplicación, el proyecto pretende mejorar la calidad de vida de los pacientes a través del conocimiento de la enfermedad y de los beneficios de cambiar la alimentación o de hacer ejercicio»,

Font: biblioteca.tortosa.cat