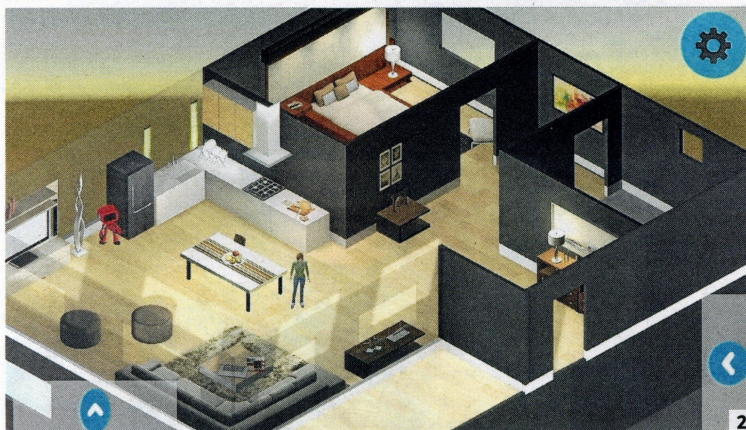




1. En Òptica Esguard de Amposta utilizan la tecnología en el ámbito de la terapia visual.

FOTO: J. REVILLAS

2. Primera versión de 'KidneyApp'.

3. Equipo que desarrolló 'StarGaze'.

FOTOS: CEDIDAS



informático y creador de ViOD Games, Carles Bonet, quien expone 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 fue cómo podría mover el juego. Entonces, pensamos en utilizar las gafas de realidad virtual FOVE, que llevan integradas un lector de retina y tecnología de eye-tracking, para que el jugador pueda controlar con los ojos la nave del videojuego».

Después de esta primera versión personalizada para Pablo, ViOD Games desarrolló una segunda de StarGaze pensada para jugar con gafas VR HTC, Oculus o compatible y también con FOVE, con las que el jugador interactúa con el juego con los ojos siendo ideal para gamers con problemas de movilidad. Si bien, la pandemia truncó la financiación del proyecto. En este sentido, Carles Bonet lamenta que la industria no vea en la gamificación en el mundo de la salud una oportunidad de negocio.

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 Montsià, de 9 a 13 horas, se celebrarán distintas jornadas dedicadas al sector.

● ¿La gamificación en la docencia es una cosa buena?

Mañana, conferencia a cargo de Patxi Araujo en el Auditori de La Lira, a las 17.30 h.

● Gamificación.

Conferencia de Carles Bonet mañana en el Auditori de La Lira, a las 18 h, y ejemplo de gamificación de Òptica Esguard a las 18.30 h.

● Uso de herramientas digitales y VR desde i2cat.

Mañana en el Auditori de La Lira a partir de las 18.50 horas.

● Librería Gualx de Amposta.

Mañana a las 18.50 h en el Auditori de La Lira. El espacio quiere ser un referente del sector del videojuego ebreño.

«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», explica el ingeniero informático, quien resalta que «mediante el conocimiento de la patología, utilizando vídeos, explicaciones o juegos de preguntas, el paciente se empodera y contribuimos a mejorar la adherencia al tratamiento».

Al respecto, el desarrollador del proyecto comenta que «después de una primera versión, se inició una fase de cocreación con el hospital de Can Ruti para conocer las necesidades reales de los pacientes, médicos y enfermeros, y desarrollar la aplicación final que se probará, el año que viene, en pacientes para estudiar su impacto». En este sentido, Carles Bonet es optimista, ya que «la idea original de la aplicación podría aprovecharse, con cambios, a otras enfermedades». Sin duda, los serious games son el presente y el futuro.