

La EUPT diseñará juegos con realidad aumentada destinados a los mayores

El proyecto liderado por Jesús Gallardo busca mejorar su calidad de vida

I. M. T.
Teruel

Acercar la tecnología a personas poco habituadas a utilizarla y tratar de mejorar su calidad de vida a través de ella son los objetivos principales del proyecto *Desarrollo de juegos pervasivos para mejorar la calidad de vida de los mayores*. Una propuesta liderada por el profesor de la Escuela Universitaria Politécnica (EUPT) Jesús Gallardo, que ha recibido una de las ayudas a la investigación de la Fundación Universitaria Antonio Gargallo.

Esta propuesta se enmarca en la línea de trabajo del grupo de investigación en interfaces avanzadas Affective Lab, que está formado por investigadores de la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de Zaragoza (EINA) y de la Politécnica turolense. Tras la aplicación de la tecnología más puntera para juegos destinados a niños con proyectos que han contado con financiación nacional, ahora este equipo quiere profundizar en el colectivo de las personas mayores.

Gallardo explicó que el objetivo es desarrollar juegos que contribuyan a mejorar la calidad de vida de los ancianos.

La tecnología que se utiliza se centra en interfaces avanzadas y permite utilizarlas en dispositivos móviles, incluir geolocalización y realidad aumentada, entre otros elementos que hacen sencillo y atractivo utilizar estos desarrollos tecnológicos.

“Se trata de romper el esquema tradicional de tener que jugar en un sitio concreto y un momento concreto”, explicó Gallardo quien señaló que un ejemplo muy conocido de estos juegos pervasivos fue el popular Pokémon Go.

Hacer frente a la soledad

El proyecto que se va a desarrollar a lo largo de este curso en la EUPT da un paso más allá del entretenimiento, busca ofrecer una herramienta útil para apoyar al anciano. “La idea es que pueda servir para mejorar la memoria, la atención o simplemente para reducir la soledad de los mayores. Puede ser buen recurso para que las personas mayores puedan seguir viviendo en el medio rural”, comentó.

Para el desarrollo de esta tecnología se va a becar a una alumna de la titulación de Ingeniería Informática. En estos momentos se está en el proceso de selección y el planteamiento es que la labor que realice también le pueda servir para su trabajo fin de grado.

“Lo que pretendemos es que el salto a la tecnología sea más amable y más atractivo para estas personas para las que es algo que no han vivido. Mediante el juego se puede hacer de una forma más sencilla. Por ejemplo, en lugar de decir a la persona mayor



El profesor de la EUPT Jesús Gallardo es el investigador principal del proyecto de juegos pervasivos para mayores

que cada mañana tiene que pulsar determinadas teclas de un dispositivo para saber que está bien, se le plantea que se ponga a hacer un juego que puede hacer de forma más atractiva”, explicó el investigador de la EUPT.

Una vez que estén diseñados los juegos, se buscará la colaboración de alguna residencia de

ancianos u otra institución similar para poder probar la tecnología con el colectivo al que va dirigido y comprobar cómo funciona y qué mejoras se pueden aplicar.

El grupo Affective Lab dispone en Etopía, en Zaragoza, de un espacio interactivo donde se han realizado diferentes experimentos con niños con juegos pervasi-

vos que incluyen tecnología puntera con este tipo de interfaces avanzadas y el próximo paso en el que quiere avanzar es en la realización de actividades para niños con Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), para ver los beneficios que se pueden conseguir con la aplicación de esta tecnología.

Más de 250 alumnos visitan las oficinas de Correos de Teruel

Redacción
Teruel

Más de 250 alumnos de distintos centros formativos y edades de la provincia de Teruel participaron en actividades educativas relacionadas con Correos el año pasado.

Los colegios pretenden motivar al alumnado sobre la comunicación por correo postal con el objeto de mejorar su capacidad de redacción y enseñarles a utilizar este medio de comunicación. En Educación Infantil y Primaria, realizan actividades para conocer el entorno que les rodea. Se acercan a las oficinas a conocer los productos postales y las diferentes utilidades que presentan para la comunicación institucional o comercial. En los centros de trabajo conocen los procesos de admisión, clasificación, logística y distribución de los productos y servicios que desarrolla la sociedad estatal. Muchas veces traen sus envíos.

Los empleados de Correos colaboran con los centros educativos explicando las funciones de los carteros a los estudiantes en las propias unidades postales o desplazándose a los centros educativos.

Durante el mes de diciembre se han disparado las visitas de los más pequeños a Correos para depositar ilusionados la carta a los Reyes Magos. En ocasiones, son atendidos por empleados ataviados como carteros Reales.

Guía Servicios Útiles

Si desea aparecer en esta guía póngase en contacto con nosotros

978 61 70 87

publicidad@diariodeteruel.net

Impulso Lavandería y Servicios

- Lavandería industrial con servicio a particulares.
- Venta y personalización de ropa.
- Reclamos publicitarios.

Polígono de Platana, parcela 1, nave 6. Teruel
impulso.servicios@fundacionimpulso.es - 689 226 753

DESATASCOS

LIMPIEZAS DE:

- ALCANTARILLADO
- DEPURADORAS
- FOSAS SÉPTICAS
- DESAGÜES

629 787 774
607 208 690

MANTENIMIENTO Y LIMPIEZAS ORTIZ, S.L. C/ Ollorías del Calvario, 59 - Teruel

EVENTOS & NUEVAS SENSACIONES

Trufe

comercial@trufe.es
678 854 636 - 978 880 753