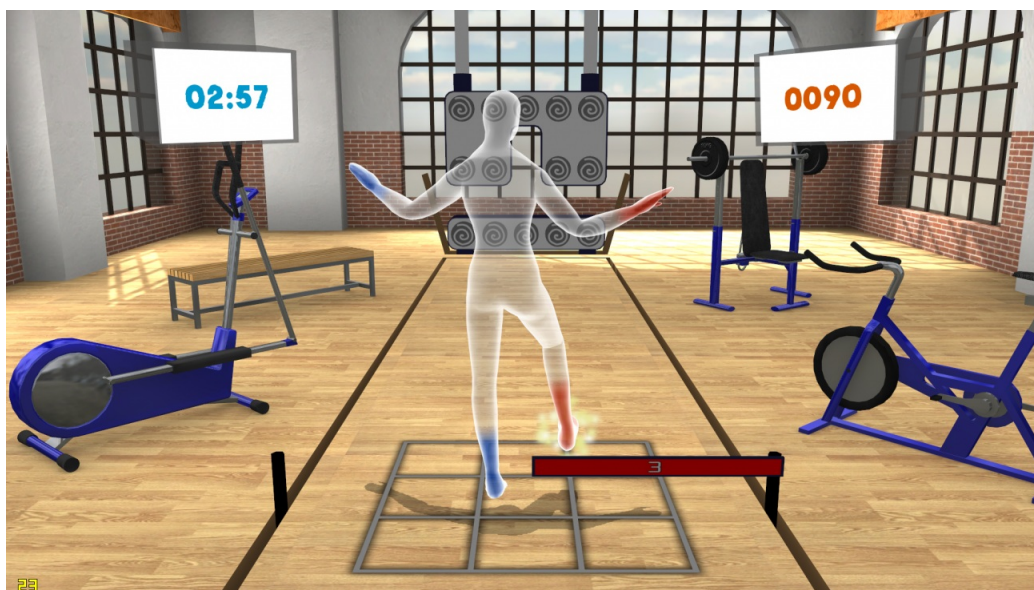


Una firma española lidera la creación de videojuegos de rehabilitación basados en Kinect

Virtualware, una pequeña empresa con sede en Bilbao, ha desarrollado nueve videojuegos de rehabilitación neurológica basados en Kinect, el sensor de movimientos de la consola Xbox de Microsoft. Estos videojuegos pertenecen a su plataforma VirtualRehab, que ha logrado el visto bueno de la Sociedad Española de Neurología y que, según la firma, están ahora probando 1.000 pacientes con enfermedades neurodegenerativas y cerebrovasculares en España y en el mayor centro de rehabilitación de Moscú.

SINC

11/6/2013 15:11 CEST



La plataforma VirtualRehab cuenta ya con nueve videojuegos de rehabilitación. / Virtualware

[Kinect](#), el sensor de movimientos de la consola Xbox de Microsoft, se ha mostrado como una herramienta eficaz para su uso en rehabilitación, gracias a la capacidad de este dispositivo de convertir al cuerpo en un mando a distancia para controlar aplicaciones con un simple gesto, un movimiento o un comando de voz. La firma española [Virtualware](#) ha visto también este potencial y lo ha utilizado para desarrollar su plataforma [VirtualRehab](#), que cuenta con el aval científico de la Sociedad Española de

Neurología (SEN), según ha informado la empresa durante una presentación celebrada hoy en Madrid.

Julio Álvarez Guzmán, director de la unidad de negocio de salud de la empresa, ha indicado a SINC, que otros centros, asociaciones y hospitales utilizan también Kinect para rehabilitación, pero explica que estas instituciones están usando videojuegos comerciales ya existentes, en cambio su compañía está haciendo desarrollo propio utilizando el sensor de Xbox.

Álvarez asegura que Virtualware es líder mundial en la creación de nuevos videojuegos de rehabilitación basados en Kinect, que “están siendo probados por 1.000 pacientes con enfermedades neurodegenerativas y cerebrovasculares en centros y hospitales españoles y en el mayor centro de rehabilitación de Moscú”.

La plataforma VirtualRehab cuenta ya con nueve videojuegos con los que se pueden trabajar diferentes tipos de rehabilitación, sobre todo para tratar de recuperar la movilidad después del daño cerebral ocasionado por enfermedades neurodegenerativas y cerebrovasculares como el ictus, añade el directivo.

La herramienta –dice– trabaja funciones afectadas (motoras, coordinación y en menor medida cognitivas) en enfermedades neurodegenerativas (esclerosis múltiple, parkinson, ELA, alzhéimer), trastornos neuromusculares y daño cerebral adquirido.

La herramienta está siendo probada por 1.000 pacientes en centros y hospitales españoles y en el mayor centro de rehabilitación de Moscú

Equilibrio, coordinación y resistencia

Asimismo, Manuel Murie, portavoz de Sociedad Española de Neurología, ha destacado durante la presentación, que los ejercicios y movimientos han sido específicamente diseñados para trabajar distintas funciones tales como

el equilibrio, la coordinación y la resistencia; “siempre bajo supervisión de un terapeuta”.

Los videojuegos de Virtualware utilizan técnicas de captura de movimiento haciendo uso de Kinect, “que evita tener que sensorizar al paciente con incómodos cables y lo convierte en el propio mando de interacción. Además, el hecho de que el proceso de rehabilitación sea más divertido, hace que el usuario esté más satisfecho y se adhiera mejor a su terapia”, ha señalado el experto.

Por su parte, Óscar Sanz, director de desarrollo de negocio de sanidad de Microsoft Ibérica ha explicado que a través de la utilización de entornos virtuales en formato videojuego y el uso de Kinect, “el paciente puede realizar ejercicios pautados tanto en el centro donde se está tratando como en su propia casa. Además, permite que el enfermo sea monitorizado remotamente por su fisioterapeuta para analizar su evolución”.

Cada sesión realizada con la herramienta queda registrada en la nube, gracias a la tecnología de almacenamietno de datos Windows Azure de Microsoft, que “incorpora todas las medidas de seguridad necesarias para albergar información médica personal”, según Sanz.

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

KINECT | VIRTUALWARE | VIRTUALREHAB | REHABILITACIÓN | MICROSOFT |
VIDEOJUEGOS |

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)

