



INICIO	AGENDA	NOVA CIENCIA	OFERTAS DE EMPLEO	CONOCE ALMERIA	MERCADILLO
--------	--------	--------------	-------------------	----------------	------------

- inv+ desarrollo
- medioambiente
- uNiv3rsidad
- nCHemeroteca

CERAMICA ARTE
TRADICIÓN INNOVACIÓN
CERAMICA CONTEMPORANEA Y
COMERCIALIZACION ARTISTICA
TALLER ARTESANAL
VENTA DE MAQUINARIA
TALLA DE EXPEDICION Y VENTA
FORMACION Y TALLERES

KERA MIKE

CERAMICA CONTEMPORANEA
Amplia gama de productos para decoración interior y exterior, rotulación cerámica, murales, regalos de empresa,...

Tlf. 950267657 - info@keramike.es - www.keramike.es

Un videojuego para detectar trastornos mentales

escrito por **Andalucía Investiga**
Lunes, 17 de noviembre de 2008



Investigadores de la Universidad de Almería trabajan en el desarrollo de un simulador en tres dimensiones con el que se podrá detectar futuras conductas relacionadas con el consumo de sustancias, trastornos mentales y acoso escolar en el ámbito educativo. Con esta finalidad se ha constituido un equipo multidisciplinar, dirigido por Adolfo Javier Cangas, en el que colaboran miembros de la Unidad en Ingeniería en Computación Gráfica del grupo de investigación en Informática

Aplicada (dirigido por Luis Iribarne) y diferentes especialistas de la psicología y la psiquiatría.

Para ello los expertos de la UAL han desarrollado un programa de ordenador que recrea diferentes conflictos presentes en los centros educativos y algunas situaciones de los lugares de ocio y el ámbito familiar. Los participantes deben seleccionar entre diferentes alternativas la que representa mejor su forma habitual de comportarse. El objetivo es encontrar cómo reaccionan los jóvenes ante este tipo de situaciones y si las están viviendo o no. Como destaca Adolfo Cangas, "las nuevas tecnologías ofrecen un nuevo campo de trabajo en el ámbito de la evaluación con adolescentes ya que, por un lado, éstos están muy familiarizados con su uso (lo que hace que sea un instrumento muy cercano para ellos) y, por otro, la simulación a través del ordenador es un medio muy versátil que permite recrear con gran realismo múltiples escenarios". Es así como facilita a los jóvenes acercarse de un modo realista a este tipo de situaciones, lo que mejora la fiabilidad y validez de sus respuestas.

El proyecto, financiado por el Ministerio de Sanidad y Consumo, se inició a principio de noviembre de 2007 y en la actualidad se han recreado diez de los quince escenarios que compondrá finalmente el programa informático, que tendrá una duración aproximada de veinticinco minutos. Posee una versión en función del género y, cuando esté finalizado, se pretende aplicarlo a unos tres mil escolares de diferentes centros educativos. En su elaboración se ha utilizado el programa de software libre BLENDER, facilitando con esto que el simulador 3D pueda ser utilizado en cualquier tipo de ordenador y sistema operativo.

< Anterior Siguiente >
[Volver]

- Nº41. Invernaderos contra el cambio climático
- nº40 - Gasoil de las chumberas. Octubre 2008
- nº 39 - Cazatormentas. Mañana Almería temblará. Septiembre 08.
- nº 38. Tesoros submarinos del Cabo. Julio 2008.
- nº 37 - Palomares Año 42. La historia interminable. Junio 2008