



Interreg
España - Portugal

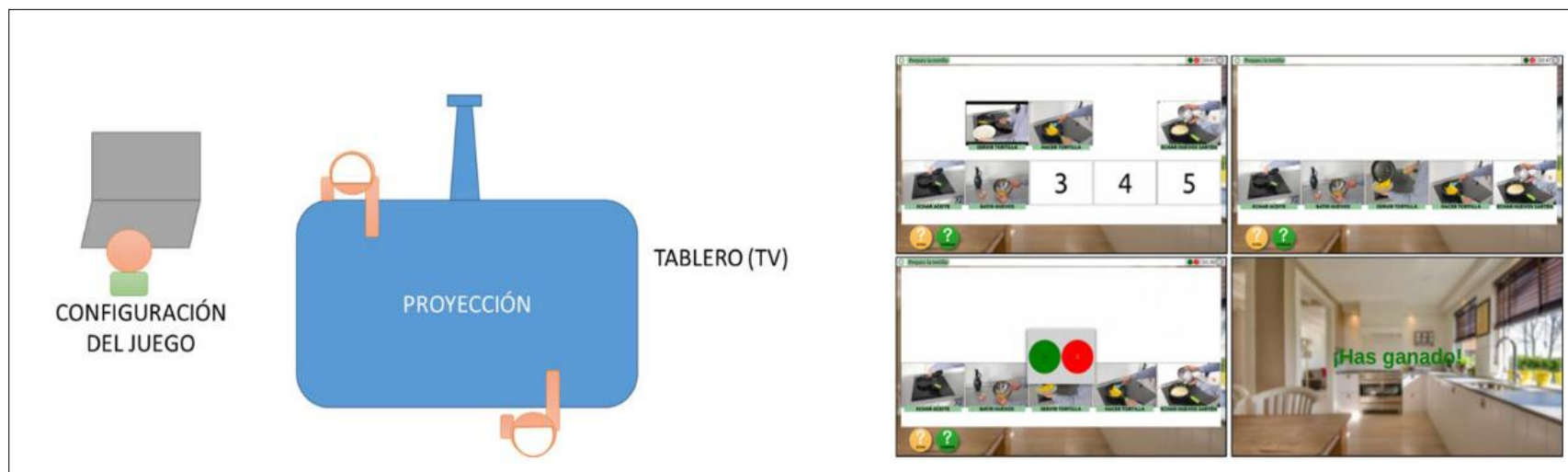
Fondo Europeo de Desarrollo Regional
Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional



MANUAL DE USUARIO ROBOAGE-MEMORY



LA PLATAFORMA



RoboAGE es un dispositivo pensado para la estimulación física, cognitiva y socio-emocional desarrollada en el marco del proyecto euroAGE, financiado con fondos FEDER dentro del programa POCTEP (España-Portugal)



LA PLATAFORMA



Consta de un tablero horizontal táctil. Este tablero es utilizado tanto por el profesional como por las personas mayores para el desarrollo de las terapias que serán explicadas a continuación



INSTALACIÓN

En caso de querer utilizar esta herramienta en un entorno diferente a la versión completa (soporte horizontal y pantalla de 50”), será necesario seguir los siguientes pasos. Para comenzar a usar la aplicación es necesario disponer del dispositivo en el cual va instalada la aplicación o disponer de un ordenador o Tablet con entrada USB. En este segundo caso deberá:

1. Insertar el disco duro vía USB con el ordenador apagado.
2. Encender el ordenador y pulsar F10 o Escape.
3. Cuando aparezca el menú de arranque, debe seleccionar el USB conectado y pulsar ENTER.

En el caso de que el ordenador no tenga configurada la opción de arranque desde USB, deberá configurarlo.

Es necesario disponer de conexión a internet para un uso adecuado de la aplicación.



JUEGOS roboAGE-memory

Esta aplicación está destinada a ser usada como herramienta de intervención para profesionales que trabajan con personas que presentan algún tipo de déficit en las Actividades de la Vida Diaria (AVD).

RoboAGE-memory tiene como objetivo principal la promoción del envejecimiento activo y saludable a través de *Serious games*.

El juego **RoboAGE-memory** entrena no sólo la memoria de trabajo y los recuerdos, sino también aquellas otras relacionadas con la planificación, secuenciación, flexibilidad cognitiva y la monitorización/supervisión de la ejecución en la resolución de problemas. Para ello se presentan, de manera desordenada, diferentes imágenes que conforman en sí una secuencia de una actividad cotidiana. Durante el juego el usuario debe arrastrar estas imágenes con el objetivo de ordenar la secuencia.



JUEGOS roboAGE-memory

A través de dichos *Serious Games* se ponen en práctica las siguientes capacidades del usuario:

- Comprensión lectora
- Comprensión de órdenes
- Reconocimiento de imágenes
- Secuenciación
- Atención
- Percepción visual



Actividades de la Vida Diaria

A continuación se muestran algunas de las AVD que se desarrollan en el juego.

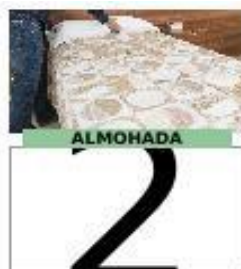
Calentar leche en el microondas



Actividades de la Vida Diaria

A continuación se muestran algunas de las AVD que se desarrollan en el juego.

Hacer la cama



Actividades de la Vida Diaria

A continuación se muestran algunas de las AVD que se desarrollan en el juego.

Hacer un zumo



Actividades de la Vida Diaria

A continuación se muestran algunas de las AVD que se desarrollan en el juego.

Fregar el suelo



Actividades de la Vida Diaria

A continuación se muestran algunas de las AVD que se desarrollan en el juego.

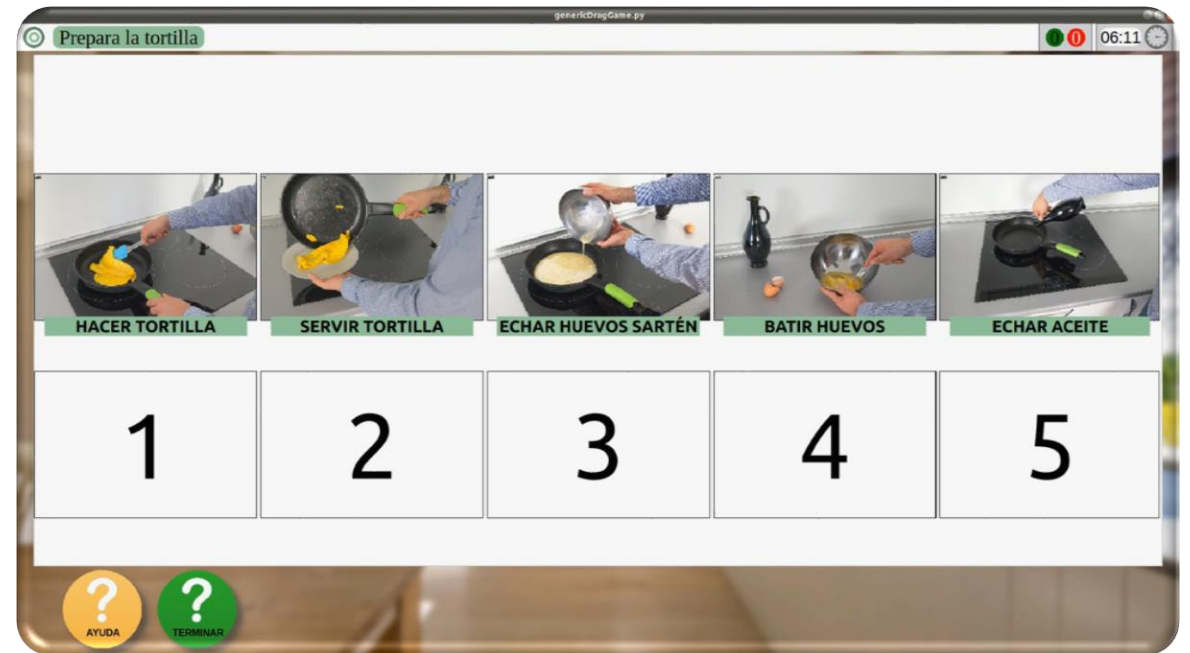
Llamar a un contacto telefónico



Desarrollo de la sesión del juego

El juego de desarrolla en tres fases:

1. INICIO: las piezas se muestran de manera desordenada. Comienza a correr el tiempo
2. FASE DE MOVIMIENTOS: el usuario coloca las piezas en las posiciones que considere las adecuadas
3. EVALUACIÓN DEL RESULTADO: una vez concluido, es posible visualizar el resultado del juego



Desarrollo de la sesión del juego

Barra superior:



Nombre del juego seleccionado por el profesional

Fallos

Aciertos

Tiempo restante



Desarrollo de la sesión del juego

Pantalla central

Piezas desordenadas



Imagen

Texto explicativo



Ubicación final de las piezas

Desarrollo de la sesión del juego

Pantalla central

- Desplazamiento de la imagen: no es necesario tocar la pantalla. El sistema realiza el desplazamiento siguiendo el dedo del usuario.
- Una vez se está desplazando, se visualiza el vídeo del corte
- Se puede depositar la imagen en cualquiera de los huecos asignados y correctamente enumerados



Desarrollo de la sesión del juego

Barra inferior

Revisar: Una vez se pulse el botón, se muestra en pantalla el resultado. Los datos se almacena para el profesional



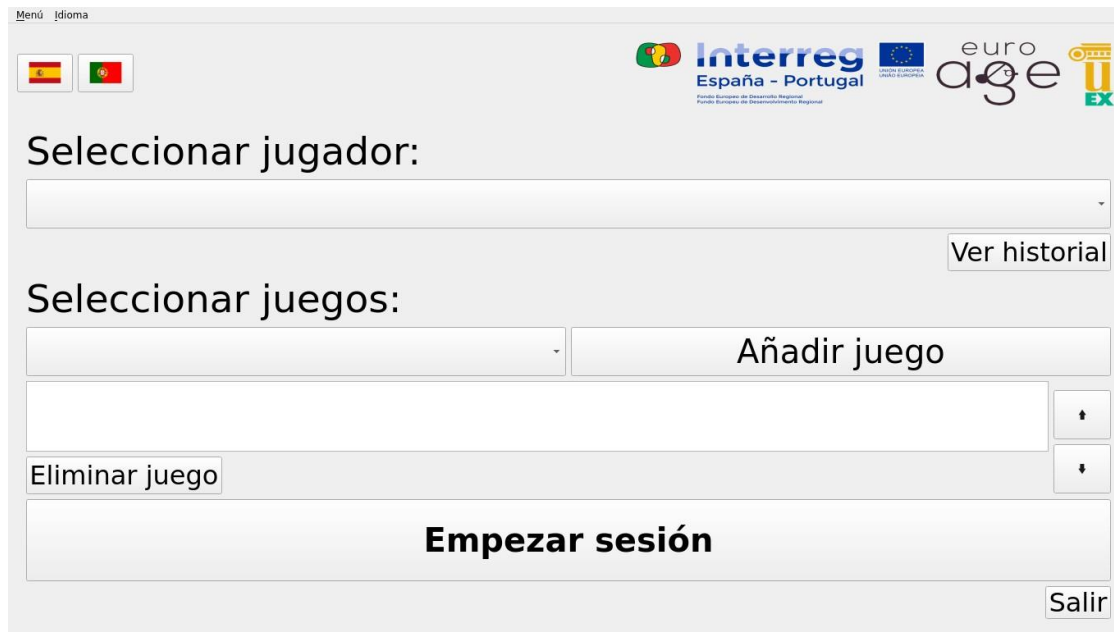
Ayuda: muestra un vídeo de la sección completa

(el número de veces que se usa esta acción se almacena para el profesional)



Descripción de menús

Menú de inicio de la aplicación



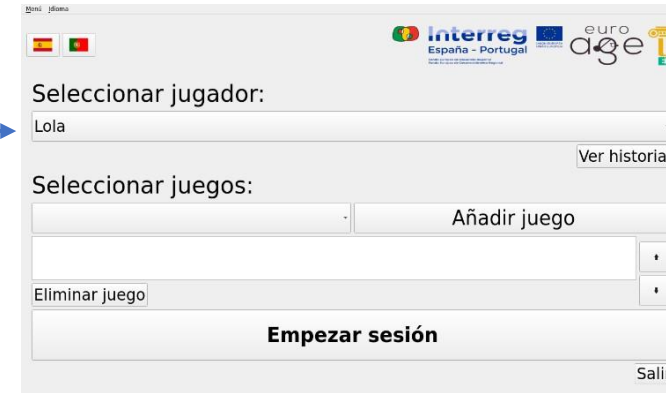
The screenshot shows the 'Menú Idioma' (Language Menu) of the application. At the top, there are flags for Spain and Portugal, and logos for Interreg España - Portugal, the European Union, and euro age. The main section contains a 'Seleccionar jugador:' (Select player) dropdown menu, a 'Ver historial' (View history) button, and a 'Seleccionar juegos:' (Select games) section. This section includes a game selection dropdown, an 'Añadir juego' (Add game) button, a list of selected games with up/down arrows, an 'Eliminar juego' (Remove game) button, and a large 'Empezar sesión' (Start session) button. A 'Salir' (Exit) button is located at the bottom right.

- Idioma: puede elegir la opción de español o portugués.
- Seleccionar jugador: se desplegará una lista con los usuarios que han sido creados con anterioridad.
- Ver historial: permite ver los datos de los usuarios obtenidos en sesiones anteriores.
- Seleccionar juegos: se desplegará una lista con los juegos disponibles. Al seleccionar uno aparecerá el temporizador de actividad.
- Añadir juego: añade el juego seleccionado a la sesión.
- Eliminar juego: elimina un juego seleccionado de la sesión.
- Empezar sesión: da comienzo a la sesión programada.



Creación de sesiones de intervención

Paso 1: deberá dirigirse a la pestaña “seleccionar jugador” donde se desplegará una lista con los usuarios disponibles.



Paso 2: una vez seleccionado el usuario deberá pinchar en la pestaña “seleccionar juegos” donde aparecerá una lista de actividades en la cual debe seleccionar una



Creación de sesiones de intervención

Paso 3: elegida la actividad aparecerá un temporizador donde podrá indicar el tiempo que desea establecer para la realización de la actividad

Paso 4: Tras establecer el tiempo para el juego deberá dirigirse a la pestaña “OK” y posteriormente a “añadir juego”.

Paso 5: Después de crear la lista de juegos elegidos para la sesión deberá pinchar en la pestaña “empezar sesión”, dando comienzo la misma





Historial de sesiones

Los datos que pueden visualizarse, para cada sesión, son:



Pacientes	Sessões	Jogos
Lola	08/10/2020	Hacer zumo
Juan	19/10/2020	
Pepe	22/10/2020	
[Juan]	[08/10/2020]	[Juego]

Sexo	Hombre	Jogos realizados	1	Data e hora	
Idade	55	Jogos Vencidos	1	Tempo jogado	
Nível Cognitivo	4	Jogos Perdidos	0	Distância	
Nível físico	1	Tempo total	:00:38	Jogo ganho	
Nível do Jogo	1	Total ajudas	0	Ajudas	
Centro	2	Total de verificações	1	Cheques	

Fechar

Datos personales:

- Sexo
- Edad
- Nivel Cognitivo
- Nivel Físico
- Nivel de Juego
- Nombre del Centro

Datos de la sesión:

- Juegos Realizados
- Juegos Vencidos
- Juegos Perdidos
- Tiempo Total
- Total de Ayudas
- Total de Verificaciones

Datos del juego:

- Fecha y Hora
- Tiempo Jugado
- Distancia
- Juego Ganado
- Ayudas
- Verificaciones





Interreg
España - Portugal

Fondo Europeo de Desarrollo Regional
Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional



PARA MÁS INFORMACIÓN: WWW.EUROAGE.EU

