



## Becas colaboración curso 2016/2017

Fecha: 28 Junio 2016

### Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia

Subcomisión de I+D+i

Propuesta del departamento *SISTEMAS INFORMATICOS Y COMPUTACION*

**Núm Proyecto: 2016/32/00017**

#### Responsable

Gil Gómez, Jose Antonio

#### E-mail

jgil@upv.es

#### Ext.

83515

#### Responsable

Lozano Quilis, José Antonio

#### E-mail

jlozano@dsic.upv.es

#### Ext

43690

#### Título proyecto

VirtualMindfulness: sistema para la integración de paseos virtuales guiados interactivos aplicables al campo de la Salud.

#### Valoración proyecto

4

#### Descripción proyecto

El Mindfulness, una técnica de meditación basada en la atención plena. Numerosos estudios científicos demuestran que mejora de manera eficaz el control de las emociones y favorece la reducción de estrés, siendo muy beneficioso su aplicación en numerosas áreas de la Salud (pacientes de unidades de paliativos, salud mental, insomnio, ...).

Los avances técnicos y los dispositivos multimedia (tablets, smartphones, etc.) ofrecen la posibilidad de aplicar este tipo de técnicas mediante entornos virtuales diseñados para este fin. Este proyecto plantea el desarrollo de un sistema para dispositivo móvil (Tablet, Smartphone) en el que se puedan integrar diferentes paseos virtuales dirigidos, en los que los pacientes puedan relajarse a través de una serie de estímulos visuales y auditivos controlados. El sistema será abierto (con la posibilidad de incorporar nuevos paseos virtuales), e interactivo (el paciente podrá modificar la velocidad de la marcha, escoger durante el paseo el trayecto, observar diferentes eventos, ...)

#### Actividades a realizar por el alumno

A continuación se listan las actividades que irá desarrollando el becario para iniciarse en la investigación e integrarse adecuadamente en el proyecto:

- Inicialización en el área en que se centra el proyecto. Inicialmente se le proporcionarán inicialmente artículos y datos de la temática que le sirvan como punto de partida, completando posteriormente estos datos el alumno con la búsqueda de información complementaria.
- Puesta al día en el software e interfaces necesarios para el juego. En esta fase el becario partirá de información inicial que posteriormente el alumno completará con las búsquedas oportunas.
- Apoyo en el diseño del juego. Esta tarea se realizará en conjunción con el equipo de investigación.
- Desarrollo del sistema, tanto el sistema en sí como la parte de gestión que lleve asociada.



## Becas colaboración curso 2016/2017

*Fecha: 28 Junio 2016*

- Realización de la validación del sistema.

### **Horario**

Horario abierto, puede ser tanto matutino como vespertino (a establecer según la ocupación docente del alumno y del tutor).