

Experiencia óptima en un sistema computacional de rehabilitación para personas con problemas motrices superiores.

Ricardo Cruz Mendoza,
IIMAS, UNAM

Cuando se habla de sistemas de interacción basada en movimiento nos referimos a sistemas que requieren de interacción corporal más allá del uso del teclado y el ratón. Numerosos estudios sugieren que el uso de estos sistemas (realidad virtual, realidad mixta, interfaces tangibles) puede ofrecer una ventaja o bien complementar la terapia tradicional que se lleva a cabo en terapias de rehabilitación física. Sin embargo la incorporación de otras investigaciones han identificado características clave para mejorar los mismos; en particular el área que exploramos es la incorporación del concepto de experiencia de usuario óptima o flujo en el contexto de sistemas de interacción basada en movimiento especializados en rehabilitación.

Las características del estado de experiencia óptima sugieren que es posible crear sistemas de rehabilitación con una alta calidad de experiencia de usuario, lo cual se traduciría en un proceso de rehabilitación de más alta calidad.