



**TITULARES:** Realidad Virtual táctil y visual con un guante sensorial clave para la rehabilitación neurológica

LOCALIZACIÓN: Almería  
DURACIÓN VTR: 1'29"

**RESUMEN** Glove One es un guante creado por almerienses que permite la inmersión en la llamada Realidad Virtual Extendida. Un nuevo concepto que añade el tacto a la ya existente experiencia visual. Además de su uso en el mundo de los juegos, este guante desarrollado por la empresa NeuroDigital permite el desarrollo de terapias de rehabilitación física, neurológica y visual como jamás antes se han podido hacer.

**VTR:**

Es la Realidad Virtual Extendida, una combinación de la experiencia visual y la sensación táctil a través de un guante que emula la sensación de tacto por toda la mano mediante vibraciones, algo que hasta ahora no había sido posible.

**LUIS CASTILLO**  
**Director Ejecutivo**  
**Neurodigital Technologies**

*"Es una realidad propia con el tacto, con una realidad virtual visual. De modo que tiene una experiencia de inmersión total que hasta ahora era desconocida".*

Un proyecto desarrollado por este profesor de Psicología de la Universidad de Almería y este ingeniero informático almerinense. Existen dispositivos parecidos pero que restringen los movimientos de la mano y no permiten una experiencia total de tacto como el sistema denominado Glove One. Pero, ¿qué usos tiene el guante?

**LUIS CASTILLO**  
**Dtor. Ejecutivo**  
**Neurodigital Technologies**

*"Vale tanto para jugadores como desarrolladores, también para nuestras aplicaciones orientadas a la rehabilitación visual, neurológica y física".*

**FRANCISCO NIETO**  
**Dtor. Científico**  
**Neurodigital Technologies**

*"Es algo totalmente novedoso, algo que no existe y que va a permitir posibilidades casi infinitas en el mundo de la rehabilitación médica".*

Un paso de gigante en el campo de la telemedicina.

**FRANCISCO NIETO**  
**Dtor. Científico**  
**Neurodigital Technologies**

*"Actualmente estamos trabajando en varios productos para la rehabilitación del ojo vago, para personas que tienen daño cerebral o Alzheimer o para rehabilitación física".*

A través del guante se recrean entornos lo más parecido a la realidad que permiten diseñar terapias o protocolos de rehabilitación sin precedentes.