



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 total mente 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 alzhéimer 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.