



NUESTRA OFERTA

CONÓCENOS

USUARIOS

Buscador :

Actualidad

[Inicio](#) / [Nuestra Oferta](#) / [Actualidad](#) / [Noticias](#) / **[Detalle](#)**

[Agenda](#)

[Novedades](#)

[Noticias](#)

[Incentivos](#)

[Oficina Virtual](#)

[Convocatorias](#)

[Documentación](#)

[Tablón de anuncios](#)



[Sala de Prensa](#)

[Delegaciones](#)

[Directorio](#)

[RSS](#)

Noticias

La Universidad de Almería crea un videojuego para detectar precozmente conductas relacionadas con trastornos mentales

Andalucía, 17 de noviembre 2008

Investigadores de la Universidad de Almería trabajan en el desarrollo de un simulador en tres dimensiones con el que se podrá detectar futuras conductas relacionadas con el consumo de sustancias, trastornos mentales y acoso escolar en el ámbito educativo. Con esta finalidad se ha constituido un equipo multidisciplinar, dirigido por Adolfo Javier Cangas, en el que colaboran miembros de la Unidad en Ingeniería en Computación Gráfica del grupo de investigación en Informática Aplicada (dirigido por Luis Iribarne) y diferentes especialistas de la psicología y la psiquiatría.

Para ello los expertos de la UAL han desarrollado un programa de ordenador que recrea diferentes conflictos presentes en los centros educativos y algunas situaciones de los lugares de ocio y el ámbito familiar. Los participantes deben seleccionar entre diferentes alternativas la que representa mejor su forma habitual de comportarse. El objetivo es encontrar cómo reaccionan los jóvenes ante este tipo de situaciones y si las están viviendo o no. Como destaca Adolfo Cangas, "las nuevas tecnologías ofrecen un nuevo campo de trabajo en el ámbito de la evaluación con adolescentes ya que, por un lado, éstos están muy familiarizados con su uso (lo que hace que sea un instrumento muy cercano para ellos) y, por otro, la simulación a través del ordenador es un medio muy versátil que permite recrear con gran realismo múltiples escenarios". Es así como facilita a los jóvenes acercarse de un modo realista a este tipo de situaciones, lo que mejora la fiabilidad y validez de sus respuestas.

El proyecto, financiado por el Ministerio de Sanidad y Consumo, se inició a principio de noviembre de 2007 y en la actualidad se han recreado diez de los quince escenarios que compondrá finalmente el programa informático, que tendrá una duración aproximada de veinticinco minutos. Posee una versión en función del género y, cuando esté finalizado, se pretende aplicarlo a unos tres mil escolares de diferentes centros educativos. En su elaboración se ha utilizado el programa de software libre BLENDER, facilitando con esto que el simulador 3D pueda ser utilizado en cualquier tipo de ordenador y sistema operativo.

[| imprimir ficha |](#)



[Aviso Legal](#) | [Política de protección de datos](#) | [Términos de uso](#) | [Accesibilidad](#) |

Consejería de Innovación, Ciencia y Empresa. JUNTA DE ANDALUCÍA. Todos los derechos reservados