

e-Motional
Training

MANUAL DE USUARIO

Versión 1.5



FEDER - FONDO EUROPEO DE
DESENVOLVEMENTO REXIONAL
"Unha maneira de facer Europa"



Índice

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN	2
ACCESO A E-MOTIONAL TRAINING	3
PÁGINA PRINCIPAL DE E-MOTIONAL TRAINING	4
<i>CICLO DE EMOCIÓN</i>	4
<i>ACTIVIDADES LIBRES</i>	11
TUTORIALES	12
ENTRENAMIENTO DE BOCAS	13
ENTRENAMIENTO DE OJOS	14
RECONOCIMIENTO	16
ENTRENAMIENTO DE MICROEXPRESIONES	18
OTROS JUEGOS	20
EMOTION MATCHING	20
RECUERDO EMOCIONAL	22
ACTIVIDAD MÍMICA	24
VOICES	26
JUEGOS EN DESARROLLO	28
LENGUAJE CORPORAL	28
FACE MATCHING	29
<i>TEORIA DE LA MENTE</i>	32
LA FIESTA	33
LA SORPRESA	36
<i>SECOND CHANCE</i>	39
Windows	39
Linux	43
Mac	43
REPORTE DE ERRORES	45

DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

e-Motional Training™ es un programa de auto-entrenamiento online para rehabilitación en cognición social dirigido a pacientes con trastornos mentales como la esquizofrenia, el trastorno bipolar, o los trastornos del espectro autista, entre otros.

La versión inicial (V1) del programa comenzó a desarrollarse en el año 2011, estando operativa en 2013 y sus resultados han sido ya publicados a nivel internacional.¹

Uno de sus componentes el videojuego Second Chance ha recibido el I PREMIO NACIONAL AL MEJOR VIDEOJUEGO EN EL CERTAMEN eSALUD 2016² y el programa completo ha sido galardonado con el II PREMIO NACIONAL INNOVA eVIA al mejor proyecto en Innovación de salud 2015.³

Este manual corresponde a la versión II (V2) del programa desarrollada desde 2013 por medio del I Programa PRIS del Servicio Galego de Saúde y financiado en un 80% con Fondos FEDER.

El programa cuenta desde 2017 con el patrocinio de Laboratorios Janssen para contribuir a su difusión a nivel nacional.

¹ [http://www.schizresognition.com/article/S2215-0013\(15\)00048-7/abstract](http://www.schizresognition.com/article/S2215-0013(15)00048-7/abstract)

² <http://aiesalud.com/2016/asociacion-aies/congreso-esalud-premios-mejorar-asistencia-sanitaria/>

³ http://ametic.es/sites/default/files/archivos_noticias/A5_cat-finalistas_2015_LR_0.pdf

ACCESO A E-MOTIONAL TRAINING

Bienvenido a e-MotionalTraining esperamos que te diviertas y aprendas con nuestro programa.

e-MotionalTraining versión 2 (V2) se encuentra alojado en la siguiente dirección web: <http://www.e-motionaltraining.com/>



Para lanzar el programa es importante que uses navegadores actualizados. Los navegadores recomendados son: Google Chrome, Mozilla Firefox (para el uso del juego de Mímica) o Safari.

Si ya dispones de cuenta, puedes acceder con tus credenciales simplemente clicando sobre el botón rojo

“Iniciar Sesión”, donde debes teclear tu nombre usuario (generalmente una dirección de correo) y contraseña.

Si no dispones todavía de claves debes ponerte en contacto con el administrador del sistema, Dr. García Caballero, en el correo alejandro.garcia.caballero@sergas.es para que te proporcione las claves de acceso.

Más adelante los usuarios que pertenecen al SERGAS podrán logarse directamente desde la plataforma eSaúde una vez prescrito el tratamiento por su Médico, Psicólogo o Terapeuta Ocupacional.

Los centros interesados fuera de la red SERGAS cuentan con un año de esponsorización gratuita patrocinada por Laboratorios Janssen que entrará en vigor en Julio de 2017. Si están interesados pueden ponerse en contacto con el delegado comercial de Janssen de su zona.



Cuando un usuario inicia sesión por vez primera en el sistema, debe aceptar los “Términos y Condiciones de Uso”.

Y posteriormente debe elegir una respuesta como recordatorio de su contraseña

Por favor, elija por favor una pregunta de seguridad.

Recordatorio de la contraseña

Pregunta

Respuesta

PÁGINA PRINCIPAL DE E-MOTIONAL TRAINING



Una vez logados nos encontramos en la página principal. En esta tenemos tres módulos diferenciados: Ciclo de Emoción, Actividades libres y Teoría de la Mente. En el centro de la pantalla se encuentra el icono del videojuego “Second Chance” que nos permite descargar el juego e instalarlo en nuestro equipo.

CICLO DE EMOCIÓN



Los CICLOS DE EMOCIONES tienen siempre la misma estructura: un PRETEST, para ver nuestro nivel antes del entrenamiento. Unos TUTORIALES (vídeos muy breves sobre cómo reconocer las emociones en los rostros), ENTRENAMIENTOS en donde encontramos diferentes tipos de actividades para mejorar nuestra capacidad de reconocer emociones y finalmente un POSTEST, que concluye comparando nuestro resultado inicial con el final.

Como vemos, este módulo permite entrenar la capacidad de reconocimiento de las emociones básicas de forma estructurada. Está pensado para trabajar en rehabilitación de forma sistemática.

El primer ciclo “E-MOTIONAL V1”, ha demostrado su eficacia tanto en un estudio piloto como en un ECA aleatorizado realizado en 2016 (pendiente de publicación). Los restantes ciclos son sistemas análogos al de la V1 con nuevos tutoriales, fotografías y juegos, así como con grados progresivos de dificultad. Estos ciclos nuevos todavía no han sido testados de forma conjunta, aunque muchos de los juegos que los

componen si han demostrado eficacia de forma aislada a la hora de mejorar el reconocimiento de emociones faciales o en los tonos de voz (por ejemplo los juegos de mímica o los de “voices”).

Para entrar en el CICLO de EMOCIÓN simplemente hacemos clic en el botón verde “Empezar”.

Para obtener los resultados descritos en el artículo con la V1 se requiere un entrenamiento mínimo de 4 horas (4 sesiones de 45 min. con frecuencia semanal). La primera sesión se dedicará a los tutoriales, estáticos y dinámicos y posteriormente iremos avanzando en los diferentes entrenamientos de OJOS, BOCAS y MICROEXPRESIONES (expresiones que duran menos de 250 mseg. y cuyo objetivo es aumentar la velocidad de procesamiento). Esta parte central del juego es a la que se deben dedicar las siguientes 3 sesiones, realizando el último día el postest.

Tras entrar, haciendo clic en el botón verde “Empezar”, nos aparece la pantalla de los ciclos disponibles:



Elegimos el ciclo que deseamos realizar. Como ejemplo tomaremos el primero, “Emotional V1” pinchando en el botón correspondiente para comenzar, o “Continuar” si lo hubiésemos iniciado con anterioridad.



Comenzamos el ciclo con un test inicial, en el que debemos seleccionar la respuesta que se corresponde con la emoción expresada en la imagen.



Una vez realizado este primer test, nos aparecen los resultados.

A continuación aparecerá un tutorial que nos permitirá aprender acerca de las características de cada emoción. En este caso, los tutoriales son de imágenes estáticas y Morphings (animados).

[Consultar la ayuda de cada fase](#)

[Volver al menú principal](#)

Tutoriales		
Imágenes estáticas	🎮	❌ No jugado
Morphings	🎮	❌ No jugado

Clicamos en el “mando verde de la consola” para iniciar el de “imágenes estáticas”. Es importante resaltar que mientras no se complete

este módulo de tutoriales, no se podrá acceder a las siguientes fases del ciclo.

Imágenes estáticas



- alegría
- asco
- enfado
- miedo
- sorpresa
- tristeza

Los tutoriales están divididos por emociones o por parejas de emociones. Para Comenzar un vídeo hacemos clic a la derecha en la emoción que nos interesa. En este caso se muestra la emoción “Alegría”. Una vez completada, se avanza a la siguiente ...

[Continuar](#)
[Volver al menú principal](#)

Imágenes estáticas



- alegría
- asco
- enfado
- miedo
- sorpresa
- tristeza

... hasta completar todos los video tutoriales de las emociones. A medida que los vemos los títulos van cambiando al color verde.

[Continuar](#)
[Volver al menú principal](#)

Una vez concluido este video tutorial, comenzamos el siguiente (en nuestro ejemplo, *Morphings*):

[Consultar la ayuda de cada fase](#)

Test inicial **Tutorial** Entrenamiento Test final

[Volver al menú principal](#)

Tutoriales		
Imágenes estáticas		✓ Jugado
Morphings		✗ No jugado

Morphings

enfado-asco

sorpresa-miedo

tristeza-enfado

tristeza-miedo

Seguimos el video tutorial de la misma forma que el anterior, hasta completarlo.

Posteriormente, comienzan los entrenamientos:

[Consultar la ayuda de cada fase](#)

Test inicial **Tutorial** **Entrenamiento** Test final

[Volver al menú principal](#)

Entrenamientos	Puntuación máxima		
ENTRENAMIENTO DE BOCAS	0		✗ No jugado
ENTRENAMIENTO DE OJOS	0		✗ No jugado

ENTRENAMIENTO DE BOCAS (3 de 16)

¿Qué imagen representa MIEDO?

Tu respuesta es correcta

[Volver al menú principal](#)

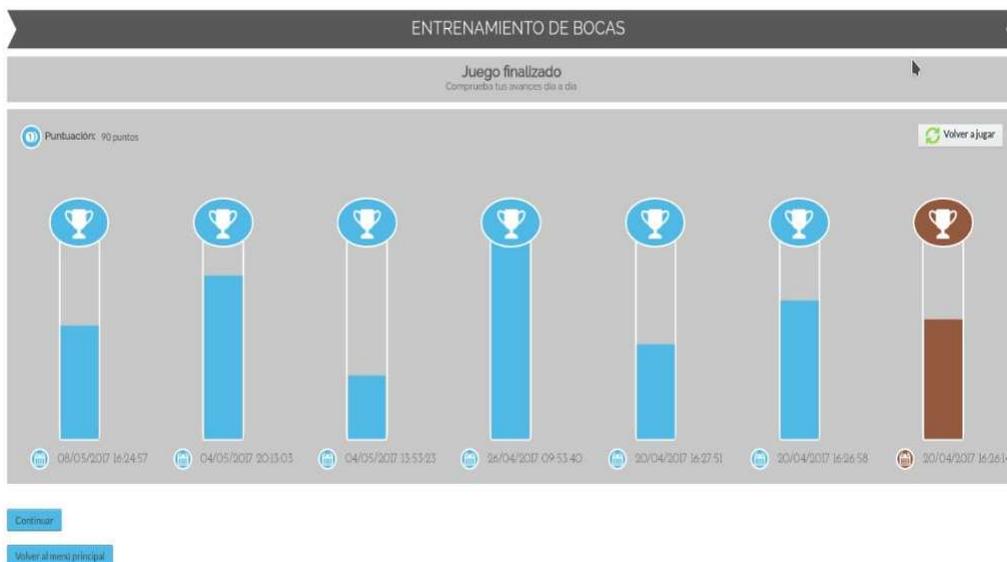
Comenzamos por el Entrenamiento de Bocas.

En la V1 estos entrenamientos serán BOCAS V1.1, Bocas V1.2....

En este tipo de juegos simplemente tenemos que hacer clic en la imagen que representa la emoción sobre la que se nos pregunta.

Una vez completado el entrenamiento, nos aparecen los resultados:

ENTRENAMIENTO DE BOCAS



Clicando en el botón “Continuar” en la parte inferior de la pantalla de resultados, avanzamos al siguiente entrenamiento.

[Consultar la ayuda de cada fase](#)

Entrenamientos	Puntuación máxima	Estado
ENTRENAMIENTO DE BOCAS	90	Jugado
ENTRENAMIENTO DE OJOS	60	No jugado

En este caso, es el de ojos. En la V1 se llaman OJOS V1.1; OJOS V1.2...

ENTRENAMIENTO DE OJOS (1 de 16)

¿Cuál representa enfado?

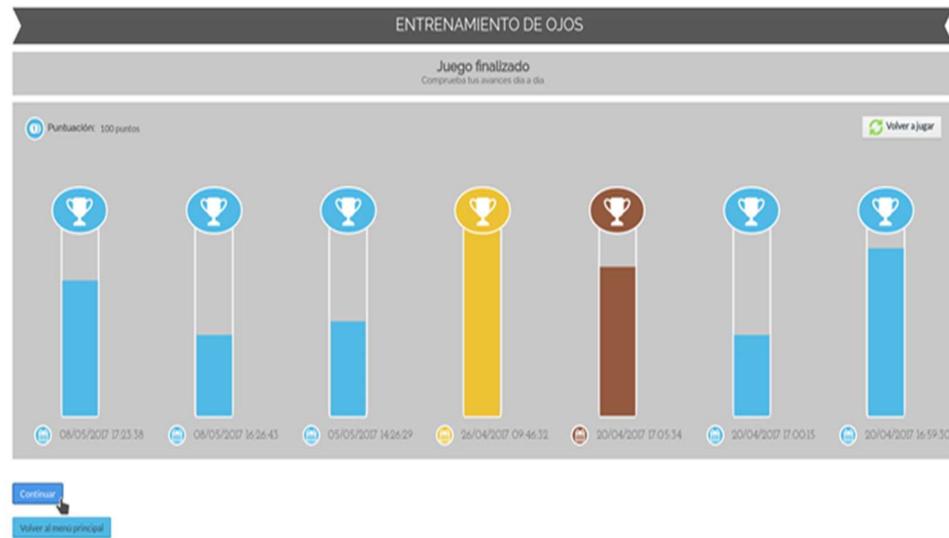



✓ Tu respuesta es correcta

Seleccionamos la foto que representa la emoción a la que se refiere la pregunta.

Y llegamos a la pantalla de resultados, en la que podemos visualizar los resultados que hemos obtenido en esa actividad, ordenados de forma cronológica (la más reciente a la izquierda).

ENTRENAMIENTO DE OJOS



Hacemos clic en el botón “Continuar” para pasar a la última etapa del ciclo de emociones con el que estamos trabajando. Pinchamos en la opción “Test Final”:

[Consultar la ayuda de cada fase](#)

Test inicial Tutoría Entrenamiento Test final

[Volver al menú principal](#)

Entrenamientos	Puntuación máxima		
ENTRENAMIENTO DE BOCAS	90		✓ Jugado
ENTRENAMIENTO DE OJOS	60		✓ Jugado

Test inicial Tutoría Entrenamiento Test final

[Volver al menú principal](#)

Realizamos el test final.

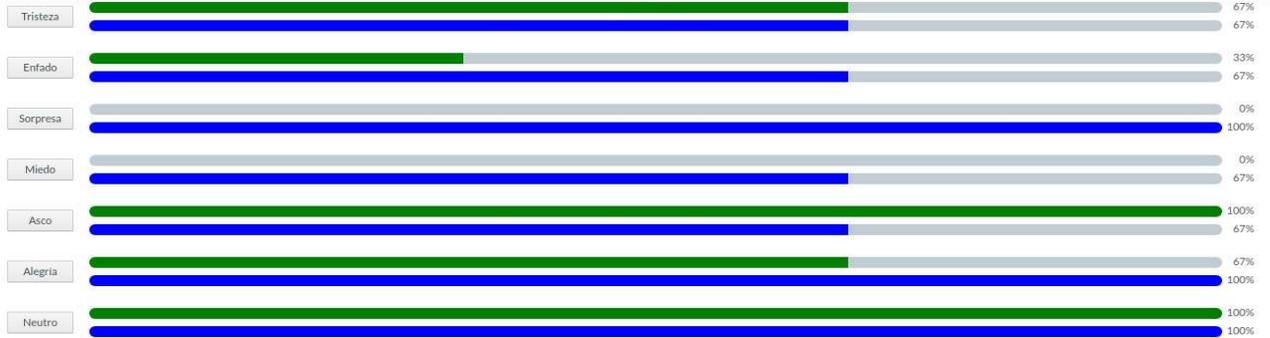


Respuestas (1/21)

- Tristeza
- Enfado
- Sorpresa
- Miedo
- Asco
- Alegría
- Neutro

[Siguientes](#)

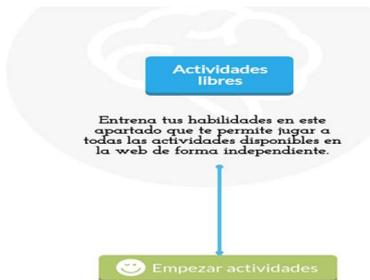
Y una vez finalizado, nos aparece un gráfico en el que podemos comparar los resultados obtenidos en el test inicial (en color verde) con los del test final (color azul).



Final

[Volver al menú principal](#)

ACTIVIDADES LIBRES



En el centro de la pantalla principal encontramos el módulo de ACTIVIDADES LIBRES. Como su nombre indica nos permite acceder a todos los juegos de emociones que alberga el programa, de forma no estructurada. Permitiendo el autoentrenamiento del usuario sin las restricciones que suponen los CICLOS DE EMOCIONES.

Los juegos disponibles se ocupan tanto del reconocimiento de emociones faciales, como del entrenamiento prosódico (emociones en la voz), así como de la interpretación de lenguaje corporal y percepción social (todavía en proceso de validación), e incluso a algún juego sencillo de Teoría de la Mente (el juego del “Whatsapp”). Sabiendo de las dificultades que muchos usuarios presentan para mantener la atención de forma prolongada hemos buscado que los juegos sean muy breves pero que se disponga de un repertorio de fotos amplio y de dificultad gradual para que no resulte aburrido o fatigoso.

Señalar que el archivo fotográfico es más amplio del que está disponible en este momento pero no se está utilizando todavía al completo hasta comprobar que los sistemas de juego funcionan de forma correcta.

Para entrar haremos simplemente clic en el centro de la pantalla inicial, sobre el botón verde “Empezar Actividades”.

Desde ahí accedemos a todas las actividades disponibles ordenadas alfabéticamente. Haciendo clic en “el mando verde de juego de consola” se accede a cada tarea. Es necesario recordar que mientras estemos en “beta testing”, los juegos validados están en mayúsculas mientras que los que aparecen en minúsculas son pruebas de concepto (prototipos de juego y por tanto no tienen por qué ser de utilidad en la rehabilitación).



También arriba en “Tipo” podemos acotar la tarea que deseamos por medio de un desplegable que nos ofrecerá OJOS, BOCAS, RECONOCIMIENTO, MICROEXPRESIONES... es decir los juegos clasificados por su temática o estructura.

Tanto por “Tipo” como por orden alfabético accederemos al listado de actividades.

Para usuarios nuevos, el orden recomendado de actividades de rehabilitación es el siguiente:

1. TUTORIALES V2 Y V1 MORPHINGS
2. ENTRENAMIENTO DE OJOS Y BOCAS
3. RECONOCIMIENTO
4. ENTRENAMIENTO EN MICROEXPRESIONES
5. Juego libre del resto de propuestas

Vamos a ir viendo los elementos que nos encontramos en ACTIVIDADES LIBRES siguiendo este orden lógico.

TUTORIALES

Los tutoriales son pequeños vídeos formativos. Tenemos dos tipos: con fotos fijas (V1 y V2) y con animación (MORPHINGS). Recomendamos empezar con los TUTORIALES de la V2 y después ver el TUTORIAL V1 MORPHINGS.

Para acceder a ellos buscamos en el índice alfabético de actividades libre “TUTORIALES”:

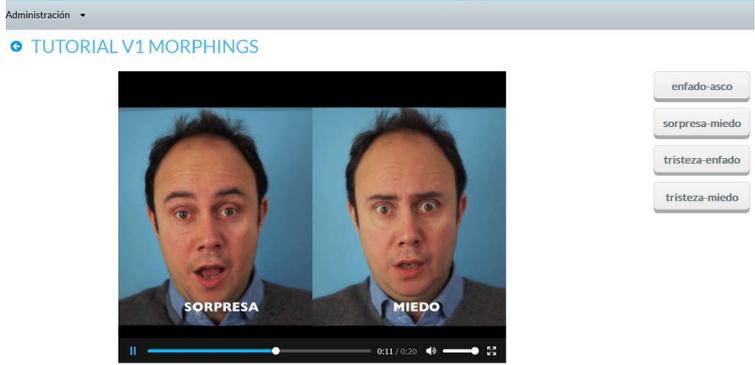
TUTORIAL V1 FOTO FIJA	Tutorial	
TUTORIAL V1 MORPHINGS	Tutorial	
TUTORIALES V2	Tutorial	

Hacemos clic sobre el icono de consola verde y accedemos a los TUTORIALES V2



Una vez concluidos los tutoriales cuyo título aparece a la derecha, los botones cambian a color verde.

Pasamos entonces al TUTORIAL V1 MORPHINGS:



En este caso los vídeos están organizados para comparar de forma simultánea dos emociones que se confunden con frecuencia como sorpresa y miedo.

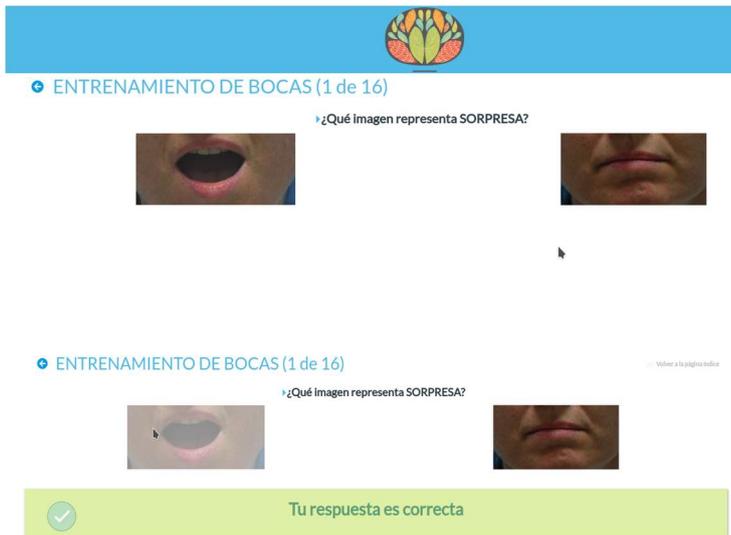
- enfado-asco
- sorpresa-miedo
- tristeza-enfado
- tristeza-miedo

ENTRENAMIENTO DE BOCAS

Resulta de utilidad empezar de forma focal. Centrándonos sólo en las bocas. Elegimos la actividad en la lista:



Y, Posteriormente, aparece la actividad elegida:



La actividad consiste, en hacer clic en la imagen que representa la emoción que se solicita en la pregunta correspondiente.

En el ejemplo de la figura adjunta, la pregunta es sobre qué imagen representa la emoción de *Sorpresa*. Seleccionamos la imagen de la izquierda.

Si el resultado es correcto, el programa nos muestra el mensaje correspondiente

ENTRENAMIENTO DE BOCAS (2 de 16)

[Volver a la página índice](#)

Si fallamos, un mensaje nos avisa de que la respuesta es incorrecta.

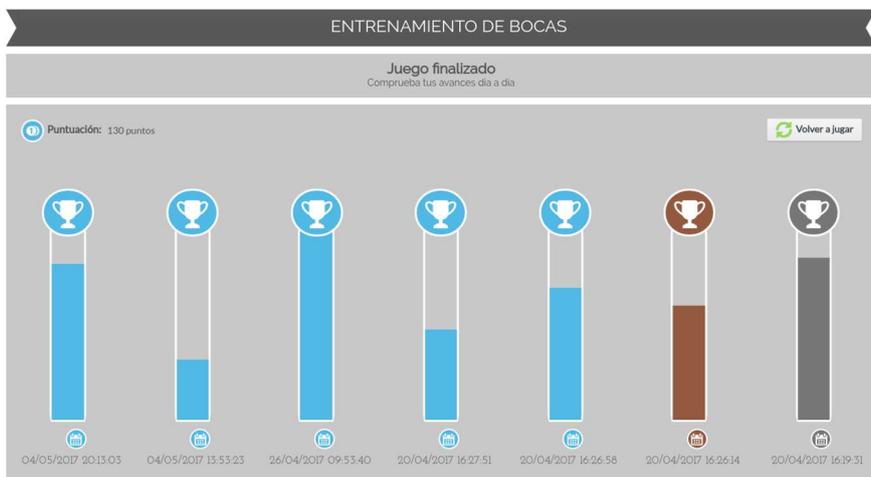
¿Qué imagen representa MIEDO?



X Tu respuesta es incorrecta

Seguimos entrenando hasta finalizar la tanda de ejercicios.

Siempre podemos volver al listado de actividades haciendo clic en “Volver a la página del índice”, o bien utilizando la flecha azul  , o clicando en el cerebro situado en la parte superior. 



Una vez concluido el ejercicio, aparece un menú con un resumen, en el que aparecen (a la izquierda las más recientes), las puntuaciones alcanzadas en las últimas sesiones.

En el botón “Volver a jugar” podemos iniciar un nuevo entrenamiento de esta actividad.

ENTRENAMIENTO DE OJOS

Elegimos la actividad en la lista:





Encontramos un entrenamiento análogo al anterior. La actividad consiste, en hacer clic en la imagen que representa la emoción que se solicita en la pregunta correspondiente.

En el ejemplo de la figura adjunta, la pregunta es acerca de qué imagen representa la emoción de Tristeza. Seleccionaríamos la imagen de la derecha.



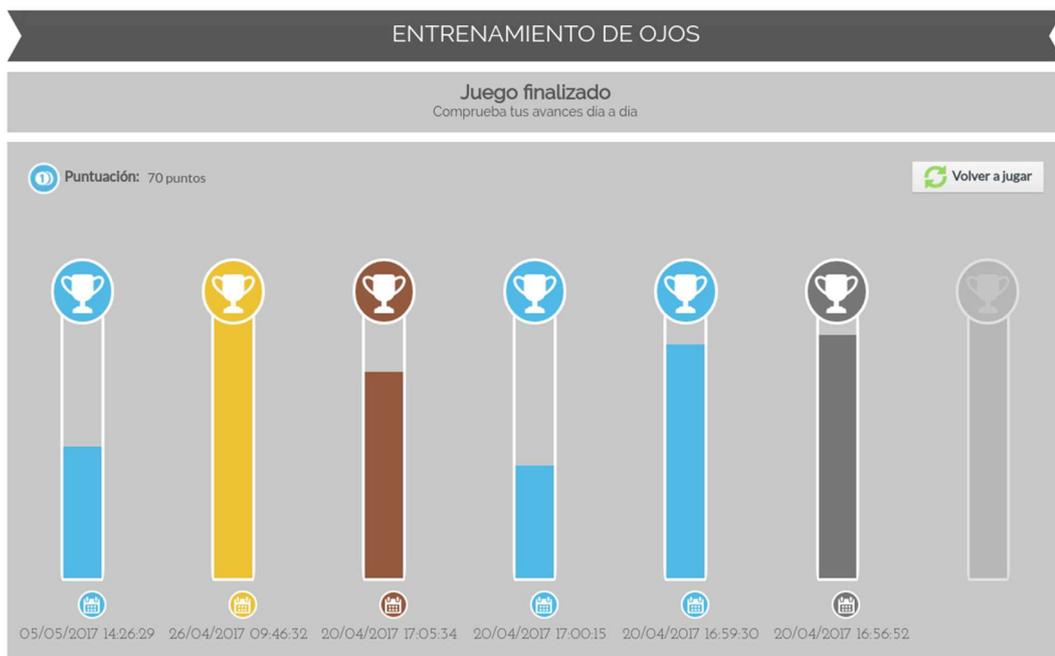
Si el resultado es correcto, el programa nos muestra el mensaje correspondiente.



De forma análoga si fallamos, un mensaje nos avisa de que la respuesta es incorrecta.

Una vez concluida la serie de ejercicios, aparece un menú con un resumen, en el que figuran ordenadas cronológicamente de izquierda a derecha las puntuaciones alcanzadas.

En el botón “Volver a jugar”, podemos iniciar un nuevo entrenamiento de esta actividad.

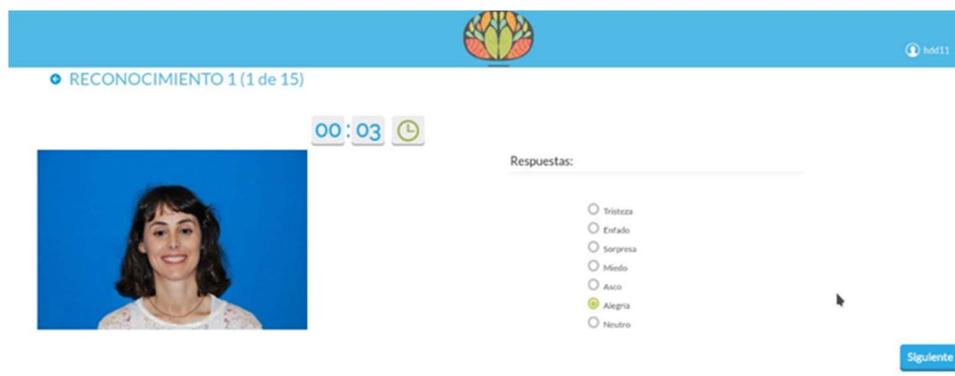


RECONOCIMIENTO

El paso siguiente son las tareas de reconocimiento. Como vemos en la fotografía siguiente se trata de una elección forzada entre diversas opciones (normalmente las emociones básicas de Ekman + neutro). Para jugar elegimos la opción de reconocimiento en la lista:



Se carga la actividad tras hacer clic en el mando verde de la consola:



Para jugar simplemente hay que seleccionar la emoción que se corresponde con la foto...

Y nos aparecerá durante unos segundos el resultado de la respuesta elegida:



Si hemos acertado...

O bien, si hemos fallado...



Una vez finalizada la actividad, nos aparecen los resultados obtenidos, ordenados de forma cronológica. La prueba de reconocimiento es un estándar de entrenamiento en reconocimiento de emociones faciales. Pero como es lógico todavía le falta velocidad para que sea “ecológica”. Para ello tenemos otros entrenamientos como MICROEXPRESIONES.



ENTRENAMIENTO DE MICROEXPRESIONES

Las microexpresiones son expresiones faciales inconscientes de duración variable en el rango de 25 a 250 mseg. Por ello prácticamente son indiscernibles de forma consciente. Para el entrenamiento hemos utilizado microexpresiones en el rango más alto (250 mseg.) para que el entrenamiento no fuera demasiado frustrante. Lo que intentamos con este juego es mejorar la velocidad de procesamiento de las emociones.

Para jugar elegimos la actividad en la lista:



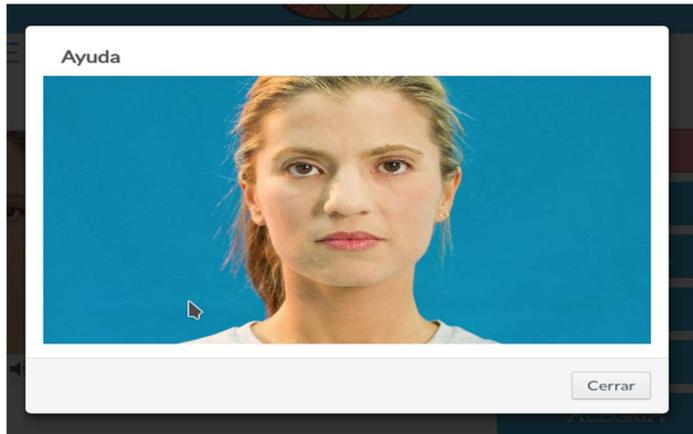
Nos aparece la actividad elegida:



Para iniciar el juego hacemos clic en el video y observamos el cambio en la expresión facial, que se encuentra entre expresiones neutras al inicio y al final. Como es lógico puede ocurrir que no veamos correctamente la expresión, porque es fugaz, se recomienda visionar el video tantas veces como sean necesarias y después clicar en la respuesta que pensemos más probable.



Si la opción que marcamos es incorrecta, recibimos un mensaje en el que se nos notifica. Pero para aprender debemos clicar en el botón “Necesitas Ayuda”.



Con lo que se despliega una nueva pantalla en la que aparece el vídeo a cámara lenta para que podamos observar con más detenimiento la microexpresión.

ENTRENAMIENTO DE MICROEXPRESIONES (4 de 10)



- TRISTEZA
- ENFADO
- SORPRESA
- MIEDO
- ASCO
- ALEGRÍA

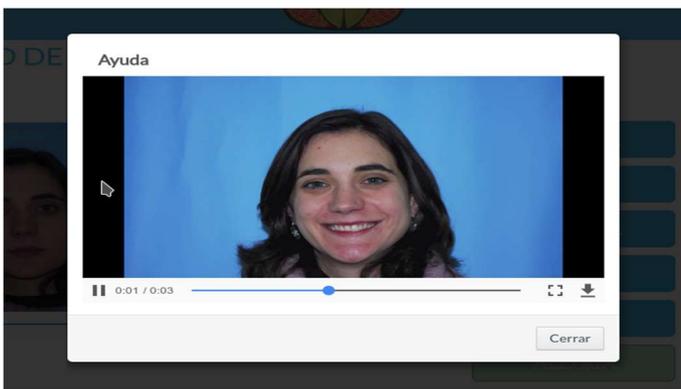


Tu respuesta es correcta

¿Necesitas Ayuda?

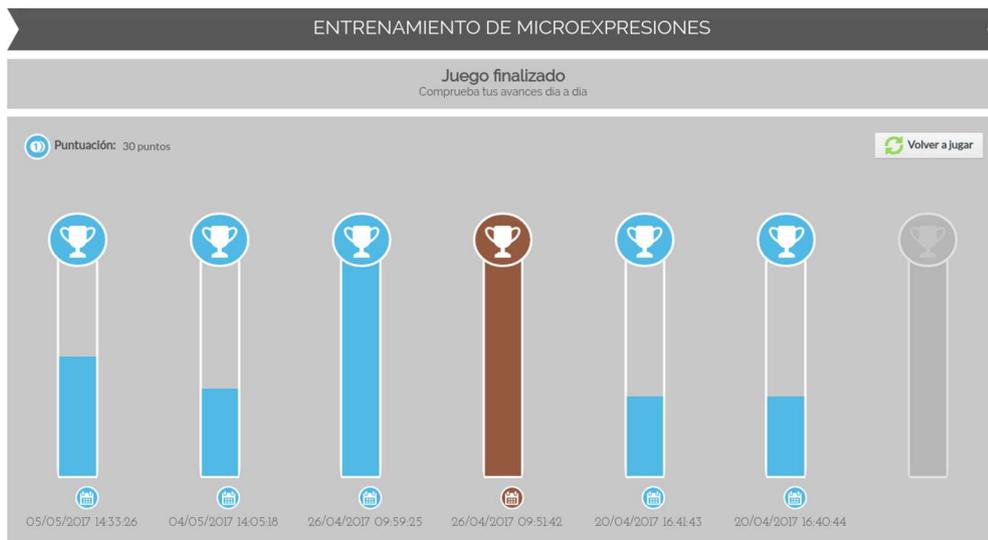
Siguiente

Lo mismo ocurre si la respuesta es correcta



En este caso podemos también pedir ayuda para ver a cámara lenta la microexpresión

Como siempre, al terminar podemos ver en orden cronológico las puntuaciones obtenidas en la actividad.



OTROS JUEGOS

EMOTION MATCHING

Como hemos visto, parte del trabajo rehabilitador una vez llevado a cabo el entrenamiento básico es mejorar la velocidad de procesamiento. Para ello además del entrenamiento en MICROEXPRESIONES, tenemos otros juegos como EMOTION MATCHING.

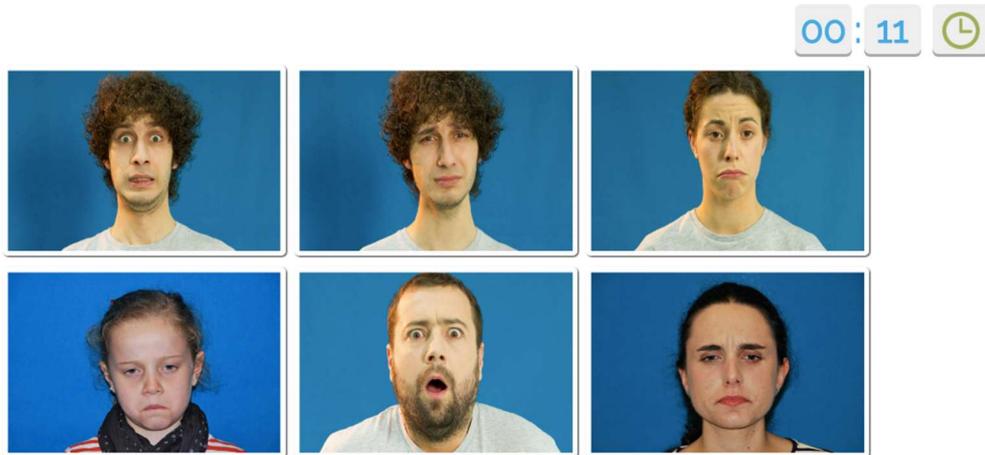
Se trata de un juego de emparejamiento de emociones, es decir, tenemos que emparejar las emociones de la misma valencia: sorpresa- sorpresa, miedo- miedo etc. independientemente de la identidad del modelo o de su lugar. Pueden aparecer al lado o desordenadas, puede haber emociones repetidas (las coge de un repositorio al azar) y puede haber varias combinaciones de respuestas correctas. Los juegos de emparejamiento tienen un tiempo máximo de realización a partir del cual las imágenes se van a velar o pixelar, siendo más difícil contestar de forma correcta. Este tiempo va disminuyendo a medida que avanzamos de nivel. Puede también ocurrir que además de disminuir el tiempo, aumenten el número de imágenes a emparejar.

Para jugar elegimos la actividad de la lista:

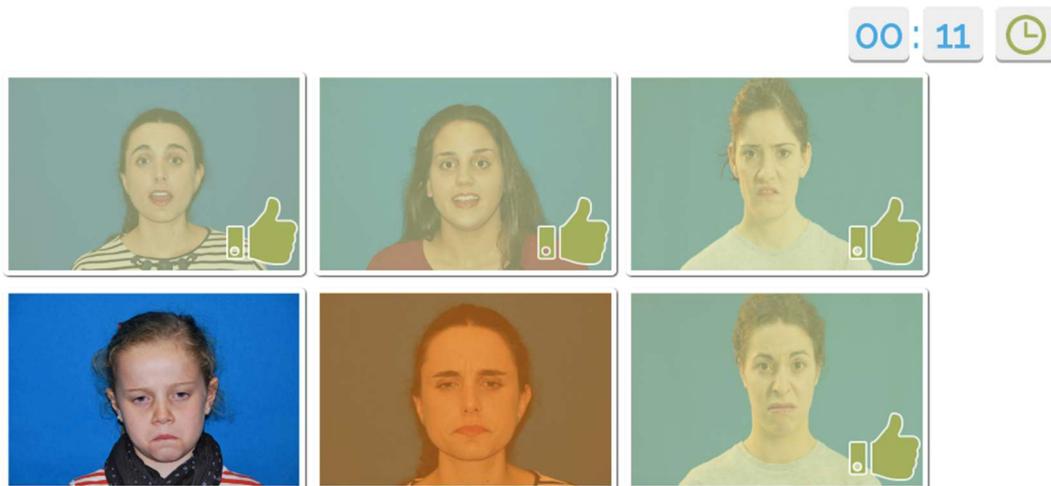
EMOTION MATCHING NIVEL 1	Emotional Matching	
EMOTION MATCHING NIVEL 2	Emotional Matching	

y una vez dentro se nos muestran las imágenes que debemos emparejar en función de la emoción que presentan. A la derecha se nos muestra un cronómetro.

EMOTION MATCHING NIVEL 1



Debemos marcar las parejas y el programa nos irá señalando si es correcto o no para que podamos cambiar nuestra elección dentro del tiempo máximo.



Al terminar podemos volver a jugar. En este caso cada ensayo es un “juego”. Si al usuario le resulta sencillo puede ir aumentando la dificultad de forma progresiva ya que los juegos van ordenados por número de más sencillo a más complejo.

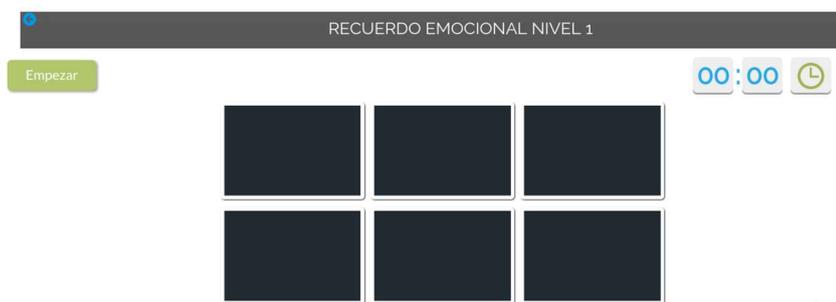
RECUERDO EMOCIONAL

Siguiendo con la idea de mejorar la velocidad de procesamiento podemos complicar todavía más las cosas. El siguiente juego tiene ya una dificultad alta. Es un juego de RECUERDO. Se desplegarán unas fotografías similares a las anteriores, y ahora de lo que se trata es de recordar dónde estaban situadas las fotografías con una determinada valencia afectiva.

RECUERDO EMOCIONAL NIVEL 1	Recuerdo emocional	
RECUERDO EMOCIONAL NIVEL 2	Recuerdo emocional	
RECUERDO EMOCIONAL NIVEL 3	Recuerdo emocional	

Como siempre, elegimos la actividad de la lista:

Accedemos a la actividad y hacemos clic en el botón verde Empezar



Durante unos segundos podemos observar los modelos y las emociones que están representando... un truco es utilizar bucle fonatorio y decir en voz alta el orden en que aparecen...

0 RECUERDO EMOCIONAL NIVEL 1

00:12



¿Quién expresaba asco en la anterior imagen?

Porque como vemos al cabo de unos segundos los rostros se vuelven neutros y tenemos que responder a la pregunta que nos aparece abajo. Como es lógico el número de posibilidades es 1- N. Lo que dificulta más las cosas.

00:13



Elegimos opción

¿Quién expresaba neutro en la anterior imagen?

Continuar

RECUERDO EMOCIONAL NIVEL 1

Como siempre podemos visualizar nuestra evolución en la actividad



ACTIVIDAD MÍMICA

Hasta ahora los sistemas para mejorar el reconocimiento de emociones faciales se basaban en realizar tutoriales y ver expresiones en las caras aumentando la velocidad o la complejidad de los estímulos. Una forma nueva de mejorar el reconocimiento de expresiones, es entrenar la capacidad mímica. La hipótesis subyacente es que en determinadas patologías como el autismo o la esquizofrenia se producen trastornos en los denominados sistemas de neurona espejo.

Nuestra idea ha sido intentar mejorar el reconocimiento de expresiones faciales utilizando un entrenamiento mímico online para lo que disponemos de un software de reconocimiento de emociones faciales. En este camino hemos realizado un estudio piloto y un ensayo clínico aleatorizado en el que se demuestra la utilidad del entrenamiento mímico para mejorar el reconocimiento de las emociones faciales en tan sólo ocho sesiones de media hora.

Mientras no estemos en un servidor <https://> el juego sólo estará disponible para el navegador Firefox. Como es obvio se requiere conectar una webcam al equipo.

Para jugar elegimos la actividad en la lista:

ACTIVIDAD MÍMICA 1

Mimica



¿Va a permitir a 213.60.254.216 usar su cámara?

Cámara para compartir:
Cámara FaceTime (integrada)

Recordar esta decisión

No permitir Permitir

A 1 (1 de 10)

asco

Imagen Referencia

Sacar Foto

0:02 / 0:02

Al empezar nos aparece un cuadro de diálogo que nos pregunta si queremos permitir al servidor el uso de la cámara. Aceptamos y ya estamos en condiciones de imitar la cara y sacarnos la foto...

ACTIVIDAD MIMICA 1 (1 de 10)

asco

Imagen Referencia

Sacar Foto

Enviar Foto

0:02 / 0:02

Una vez sacada la foto aparece en la pantalla de la derecha. Si nos quedamos contentos con el resultado hacemos clic en "enviar foto".

← Resultados Obtenidos

Has obtenido **5.0** puntos con tu foto

Muy bien! lo has hecho estupendo

Inténtalo otra vez

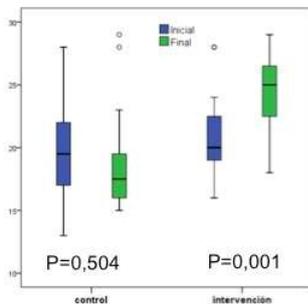
Siguiente

El programa gamifica el resultado. El rango es 0-10, aunque factores como la luz, el uso de gafas, la barba o tener las cejas rubias, afectan a la capacidad de detección por parte del software. Si reiteradamente da resultados =0 o “no se han captado emociones faciales”, modificad las condiciones de iluminación.

VOICES

Seguimos con innovaciones. A nivel internacional el entrenamiento en reconocimiento de emociones se ha centrado de forma casi absoluta en las emociones faciales. Sin embargo, se sabe que los pacientes con trastornos del espectro autista y los pacientes con esquizofrenia entre otras patologías presentan dificultades para reconocer emociones en los tonos de la voz, lo que se llama reconocimiento prosódico. VOICES ha sido ideado por nosotros para mejorar esta habilidad. Los resultados preliminares parecen avalar su utilidad.

Resultados Voices (2017) (N=32)



RMV-SP (f)	Media	Desviación estándar	Mediana	Mínimo	Máximo	p
control	18,937	4,2500	17,500	15,0	29,0	0,001
intervención	24,313	3,3009	25,000	18,0	29,0	
Total	21,625	4,6333	21,000	15,0	29,0	

Como siempre elegimos el entrenamiento de la lista. Como vemos hay VOICES SEMANA 1 HASTA 678.

VOICES SEMANA 2	Actividad libre	🎮
VOICES SEMANA 3	Actividad libre	🎮
VOICES SEMANA 4	Actividad libre	🎮
VOICES SEMANA 5	Actividad libre	🎮
VOICES SEMANA 678	Actividad libre	🎮

Es decir está organizado por sesiones semanales de entrenamiento.



VOICES SEMANA 1 (1 de 20)



- ALEGRIA
- TRISTEZA

Una vez escogido se carga la actividad y se reproduce automáticamente el audio. Simplemente hay que hacer clic en la opción que se corresponda con la emoción que creemos expresa la frase

escuchada.

Recomendamos escuchar los audios con altavoces o auriculares y realizar 30 min. de entrenamiento por sesión.

Podemos ajustar el volumen del audio, reproducirlo de nuevo, o incluso descargarlo a nuestro equipo.

Como siempre nos indicará después el resultado de nuestra respuesta:

VOICES SEMANA 1 (1 de 20)



- ALEGRIA
- TRISTEZA

X Tu respuesta es incorrecta Siguiente

VOICES SEMANA 2 (2 de 20)



- MIEDO
- ALEGRIA

✓ Tu respuesta es correcta Siguiente

Y al final tendremos acceso a la tabla de evolución de los resultados de la actividad:



A medida que vayamos avanzando la dificultad aumenta, presentándonos más opciones y además respuestas más complejas o más parecidas unas a otras. Todos los audios y sus respuestas al igual que ocurre con los ítems del resto de la plataforma ha sido validado con controles y sólo se han aceptado los audios o fotos con un índice de concordancia superior al 80% en la población sana.

← VOICES SEMANA 5 (1 de 20)



- ESCÉPTICA
- INTRIGADA
- APENADA
- IRRITADA

JUEGOS EN DESARROLLO

Además de los juegos citados la plataforma cuenta con otras posibilidades que aún están sólo parcialmente desarrolladas, sin testar o destinadas a perfiles de usuarios concretos.

LENGUAJE CORPORAL

El juego de lenguaje corporal, consta de una serie de fotografías todavía no validadas en controles, al igual que sus respuestas. Se trata de fotografías de lenguaje no verbal o percepción social, que el usuario tiene que desambiguar.

Elegimos la opción de la lista de actividades:

LENGUAJE CORPORAL 1	Actividad libre	
LENGUAJE CORPORAL 2	Actividad libre	

Posteriormente, aparece la actividad elegida:

← LENGUAJE CORPORAL 1 (1 de 4)

Se trata de elegir la opción que describe correctamente lo que está sucediendo en la foto



¿Qué ocurre en la foto?

- Están descansando
- Están enfadados
- Él trata de engañarla
- Están enamorados

LENGUAJE CORPORAL 1 (1 de 4)

¿Qué ocurre en la foto?

- Están descansando
- Están enfadados
- Él trata de engañarla
- Están enamorados

Tu respuesta es correcta

Siguiente

Siempre recibimos una notificación con el resultado. Tanto si es correcto....

LENGUAJE CORPORAL 1 (2 de 4)

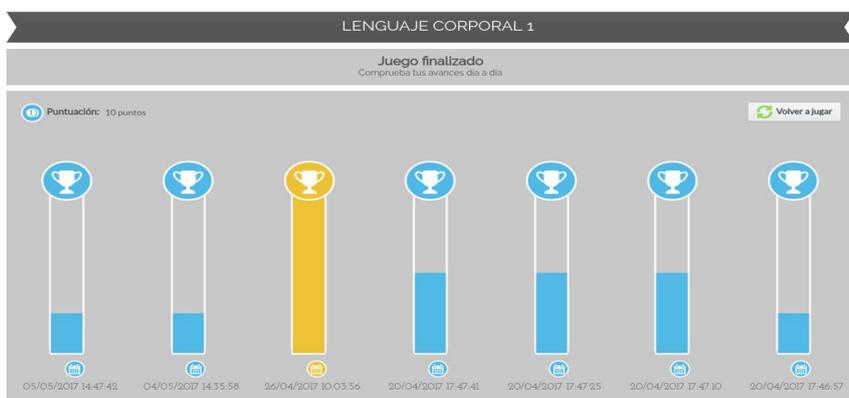
¿Qué ocurre en la foto?

- La chica de Rosa está enfadada
- Están discutiendo
- Son amigas charlando
- La chica de la derecha está celosa

Tu respuesta es incorrecta

Siguiente

... como si es erróneo



Por último, ordenados cronológicamente nos aparecen los resultados.

La actividad Lenguaje Corporal 2 es similar a la previa aunque con un mayor nivel de dificultad..

FACE MATCHING

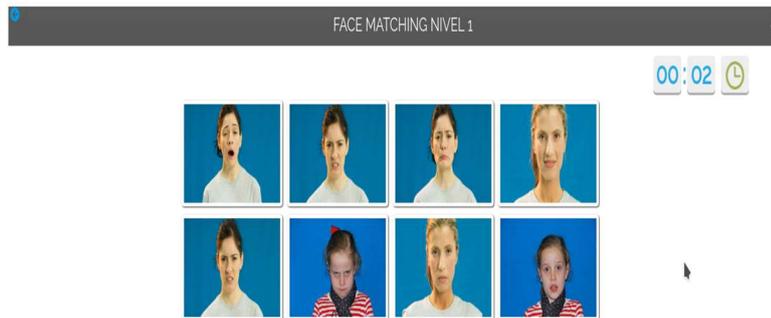
Aunque es infrecuente, hay pacientes con trastorno mental con dificultades no sólo para el reconocimiento de emociones sino para el reconocimiento de la identidad de los rostros, es decir, presentan un grado mayor o menor de prosopagnosia. De forma experimental proponemos este juego que con dificultad gradual podría

ser de utilidad para mejorar el reconocimiento de la identidad en los rostros. El modelo de juego está todavía en fase de desarrollo.

Elegimos la actividad de la lista:

FACE MATCHING NIVEL 1	Face Matching	
FACE MATCHING NIVEL 2	Face Matching	
FACE MATCHING NIVEL 3	Face Matching	
FACE MATCHING NIVEL 4	Face Matching	
FACE MATCHING NIVEL 5	Face Matching	
FACE MATCHING NIVEL 6	Face Matching	

Una vez cargada la actividad, simplemente la iniciamos haciendo clic en el botón verde “Comenzar”



Hay que emparejar de forma que coincidan las caras...



... hasta completar todo el mosaico





Por último, podemos visualizar nuestra evolución en la tabla de resultados de la actividad:

TEORIA DE LA MENTE

Podemos definir Teoría de la Mente como la capacidad que tenemos para darnos cuenta de que los demás tienen intenciones, ideas o sentimientos diferentes de los nuestros.



Este módulo está diseñado para mejorar nuestras habilidades en Teoría de la Mente y en Estilo Atribucional, para ello cuenta con varias películas divididas en pequeñas escenas. Tras cada escena aparecen una serie de preguntas con diversas alternativas de respuesta, de las cuales solo una es correcta. Si fallas el sistema te ofrece un audio de ayuda para que mejores tu comprensión de este tipo de cuestiones.

Para acceder a las películas desde la pantalla principal del área de usuario, accedemos a este apartado, haciendo clic en el botón verde “Empezar”.

Nos aparece a continuación la lista de aventuras que hay disponibles:

SELECCIONA UNA DE LAS AVENTURAS DISPONIBLES

<p>LA FIESTA</p> <p>Continuar</p>	<p>LA SORPRESA</p> <p>Continuar</p>	<p>EL CINE</p> <p>Continuar</p>	<p>EL CUMPLEAÑOS</p> <p>Empezar</p>
-----------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------	-------------------------------------

LA FIESTA

LA FIESTA



Empezar

La primera de las aventuras es “¿La Fiesta?”. En este cortometraje de dibujos animados vemos como una pareja ha decidido hacer una fiesta en su casa y ha invitado a diversos amigos. En las siguientes treinta y cuatro escenas se van a suceder malentendidos, insinuaciones, mentiras piadosas... nuestra tarea es interpretar de forma correcta esos comentarios y si fallamos se nos ofrece un audio de ayuda que nos ayudará a mejorar nuestras habilidades.

The screenshot shows the user interface for the video '¿La Fiesta?'. At the top, there is a blue header with a logo and a user profile icon labeled 'hdd11'. Below the header, there are two tabs: 'CAPÍTULOS' and 'CAPÍTULO ACTUAL'. Under 'CAPÍTULOS', there is a list of chapters:

- 1 - Presentación de los personajes (highlighted)
- 2 - Carlos llega a casa
- 3 - ...

 The 'CAPÍTULO ACTUAL' tab shows the video player for chapter 1. The video player displays the title '1 - Presentación de los personajes' and the video content, which is a living room scene with a blue sofa and two pink chairs. The video progress bar is at 0:00 / 1:49.

En la columna de la izquierda aparecen los diferentes capítulos que hemos visto. Si estamos empezando sólo estará disponible el primero.

Después de ver el vídeo aparecen debajo una serie de preguntas:

CAPÍTULOS

El equipo de música

9

Lágrimas

10

Las amigas

11

CAPÍTULO ACTUAL

9 - Lágrimas



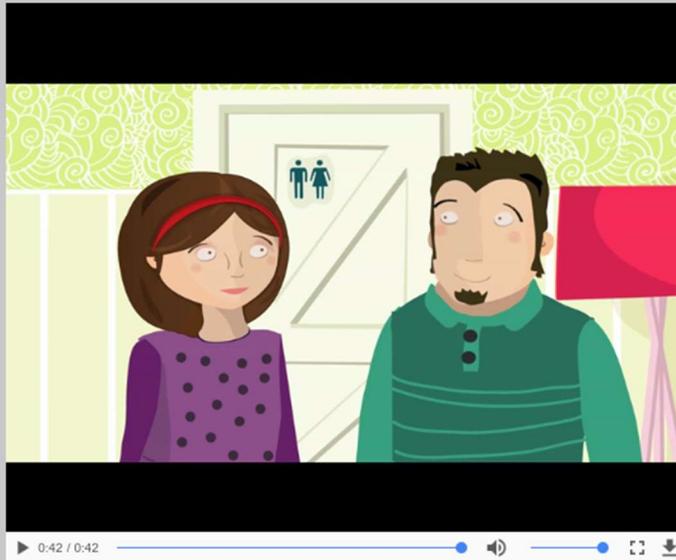
0:42 / 0:42

¿Cómo crees que se siente Cristina en este momento? 

- 1 Muy contenta, su novio es simpaticísimo.
- 2 Aburrida, solo su novio y Noelia se están divirtiendo.
- 3 Enfadada, no le gusta que su novio esté hablando con Noelia.
- 4 Preocupada, cree que su novio la dejará por Noelia.

... Si fallamos...

9 - Lágrimas



¿Cómo crees que se siente Cristina en este momento? 

- 1 Muy contenta, su novio es simpaticuísimo.
- 2 Aburrida, solo su novio y Noelia se están divirtiendo.
- 3 Enfadada, no le gusta que su novio esté hablando con Noelia.
- 4 Preocupada, cree que su novio la dejará por Noelia.

RESPUESTA INCORRECTA 

[Siguiente](#)

... obtendremos una pista  que nos ayudará a entender por qué la respuesta es incorrecta.

En caso de que acertemos, el programa nos avisará también:

9 - Lágrimas



0:42 / 0:42

¿Por qué le dice Marta a Alex que "ese baño está estropeado"?

- 1 Porque el baño no funciona y no quiere que lo utilice.
- 2 Porque Marta quiere utilizar ese baño ahora y no quiere tener que esperar.
- 3 Porque el baño de la habitación es más bonito y quiere presumir.
- 4 Porque no quiere que vea llorando a Cristina en el baño.

RESPUESTA CORRECTA

Siguiente

Es importante que si en algún momento nos surgen dudas sobre los nombres de los personajes o el tipo de relación que tienen, repasemos el vídeo inicial de presentación de los personajes.

LA SORPRESA

LA SORPRESA



Empezar

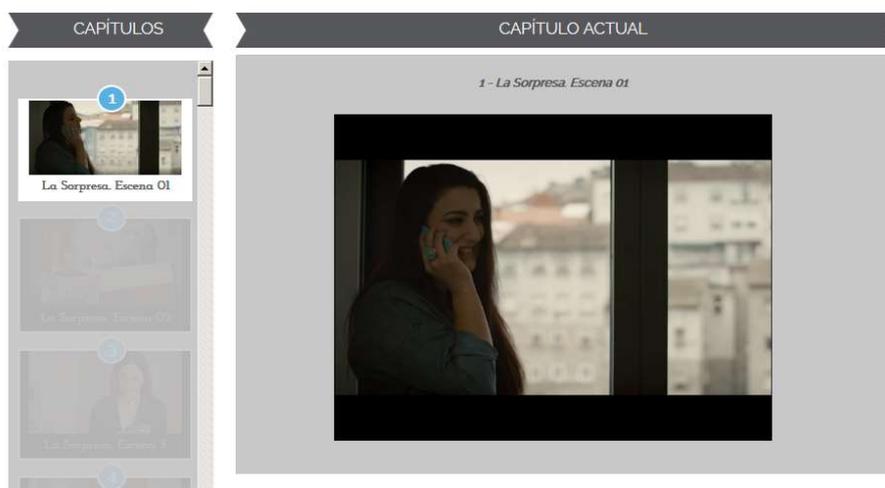
En "LA SORPRESA" nuestros personajes de dibujos animados se han hecho de carne y hueso!

Asistimos a una nueva invitación para una cena... en la que va a ocurrir algo... una SORPRESA, que alguno de los personajes desconoce.

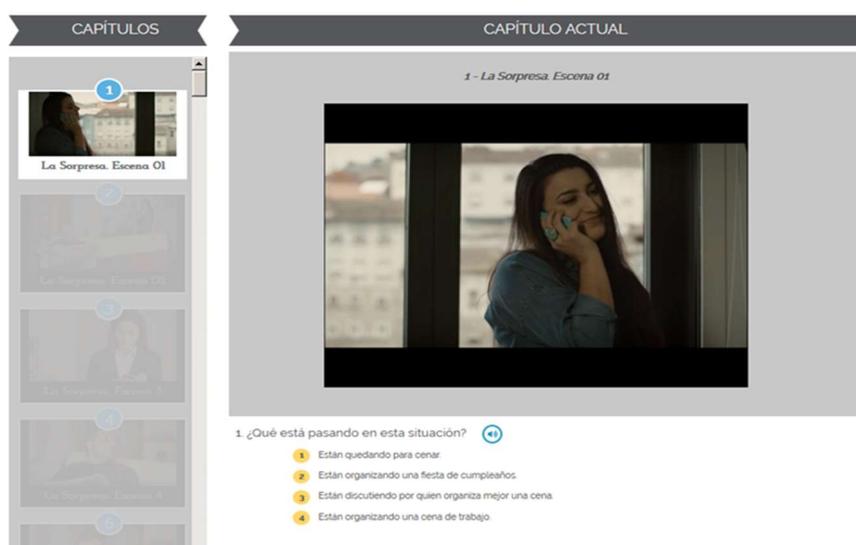
Nuevamente la película está dividida en escenas muy breves y tras cada escena aparecen las preguntas que debemos contestar. En este caso si fallamos tras cada respuesta aparece un audio de ayuda específico. Es recomendable que si fallas oigas estas ayudas para mejorar tus habilidades.



Comenzamos el juego en la primera escena. Simplemente hacemos clic en el botón de play para comenzar la reproducción del vídeo.



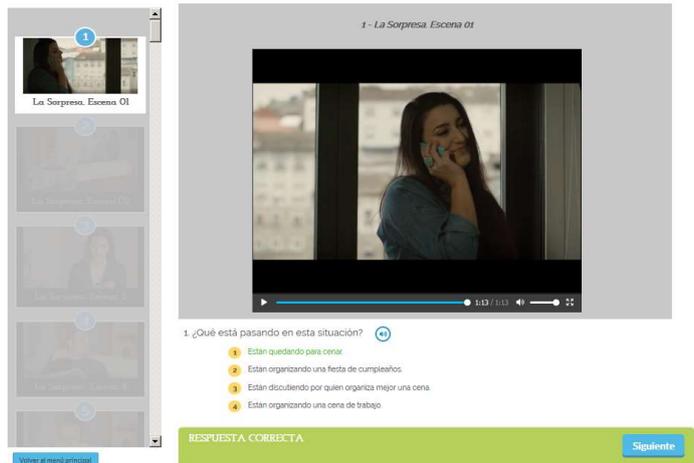
Visualizamos el vídeo...



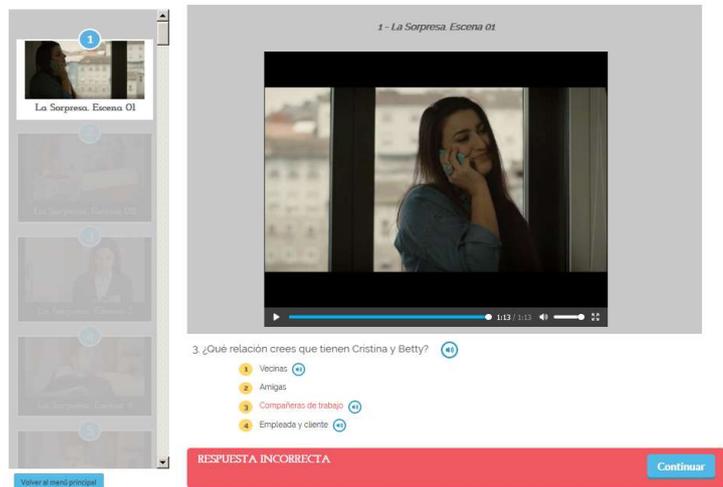
... y nos aparece la pregunta sobre el fragmento de vídeo. Debemos elegir la opción correcta.

Si antes de contestar hacemos clic en el icono  que aparece a la derecha de la pregunta escucharemos las posibles opciones de respuesta.

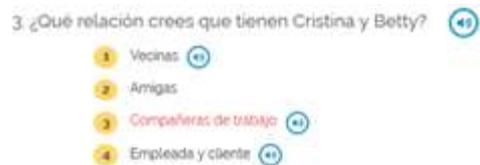
Una vez elegida la respuesta que nos parezca más correcta el programa nos indica si hemos acertado...



... o bien si la respuesta es incorrecta...



... en este caso, nos aparecen una serie de ayudas, reproducibles haciendo clic en el botón  lo que nos ayudará a entender mejor nuestro fallo y a mejorar de cara al resto del juego



SECOND CHANCE



La guinda del pastel es “*Second Chance*” un verdadero videojuego que busca estimular el aprendizaje de teoría de la mente y de habilidades sociales. A lo largo de más de dos horas de juego el usuario se pondrá en la piel de Alfred, un joven botones de hotel que ansía triunfar. Alfred es un joven torpe con dificultades en las relaciones sociales, en especial en las relaciones con el sexo opuesto. A medida que la historia avance Alfred experimentará una gran transformación gracias a las decisiones que tome el jugador. Estrellas de rock, amores platónicos, brujas y personajes con oscuras intenciones se cruzarán en su camino, proponiendo dilemas al usuario y haciéndole reflexionar sobre como debería comportarse en cada situación. En función de las respuestas del jugador el guión conduce al protagonista a diferentes conclusiones.

Tras hacer clic, nos aparece para descargar la versión del juego para Windows, Linux y Mac.



SECOND CHANCE

[Second chance \(Windows\)](#)

[Second chance \(Linux\)](#)

[Second chance \(Mac\)](#)

Windows

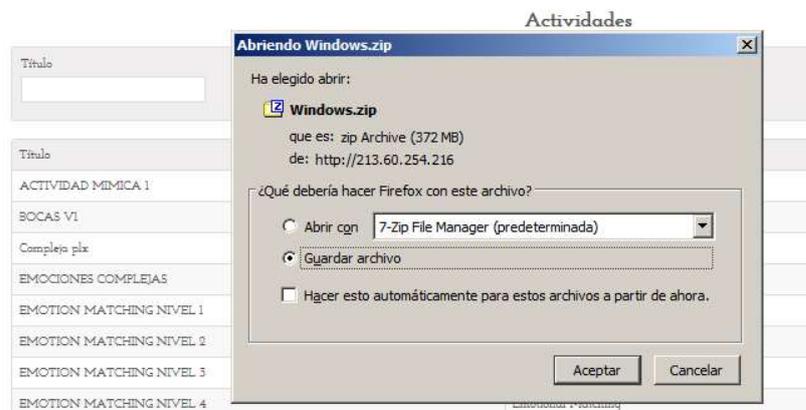
Tras hacer clic en “Second chance (Windows)”, elegimos la opción “Guardar archivo” para descargarlo a nuestro equipo...

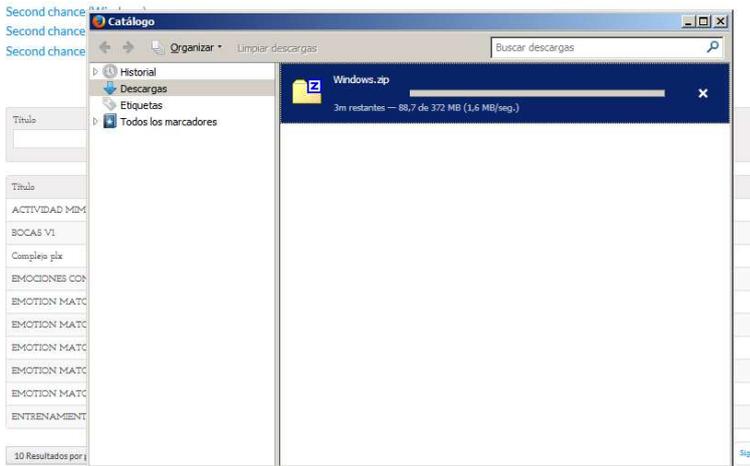
SECOND CHANCE

[Second chance \(Windows\)](#)

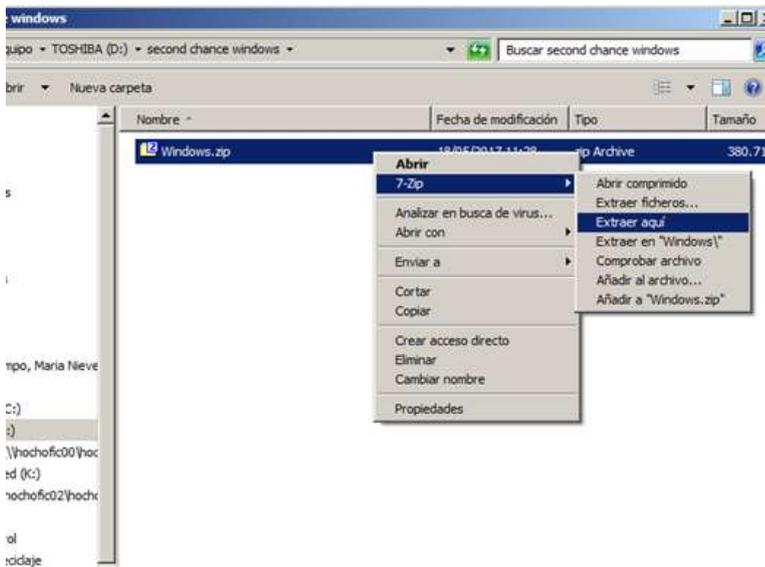
[Second chance \(Linux\)](#)

[Second chance \(Mac\)](#)

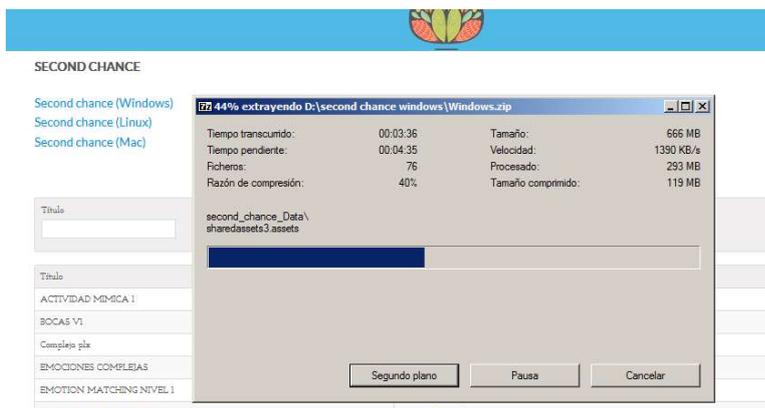




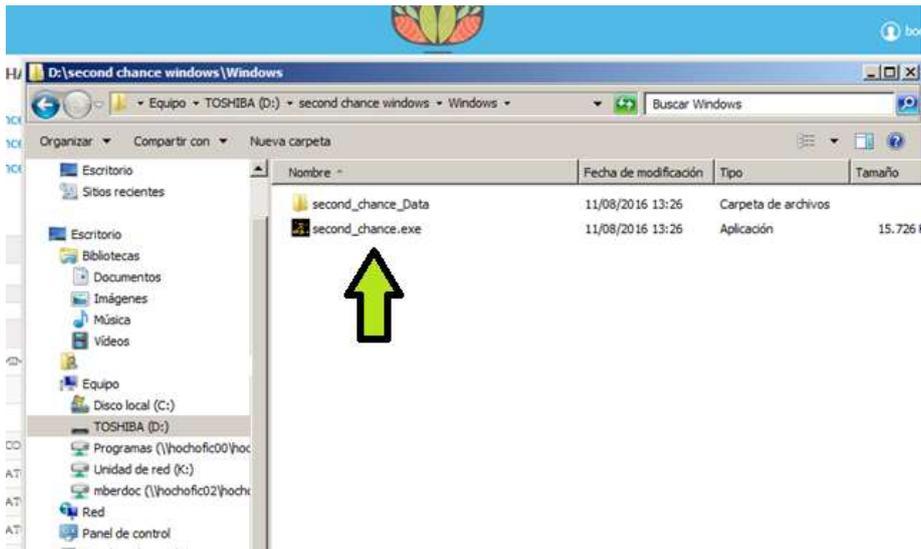
... esperamos mientras se descarga hasta que finalice.



Una vez descargado, extraemos el fichero .ZIP que acabamos de bajar...

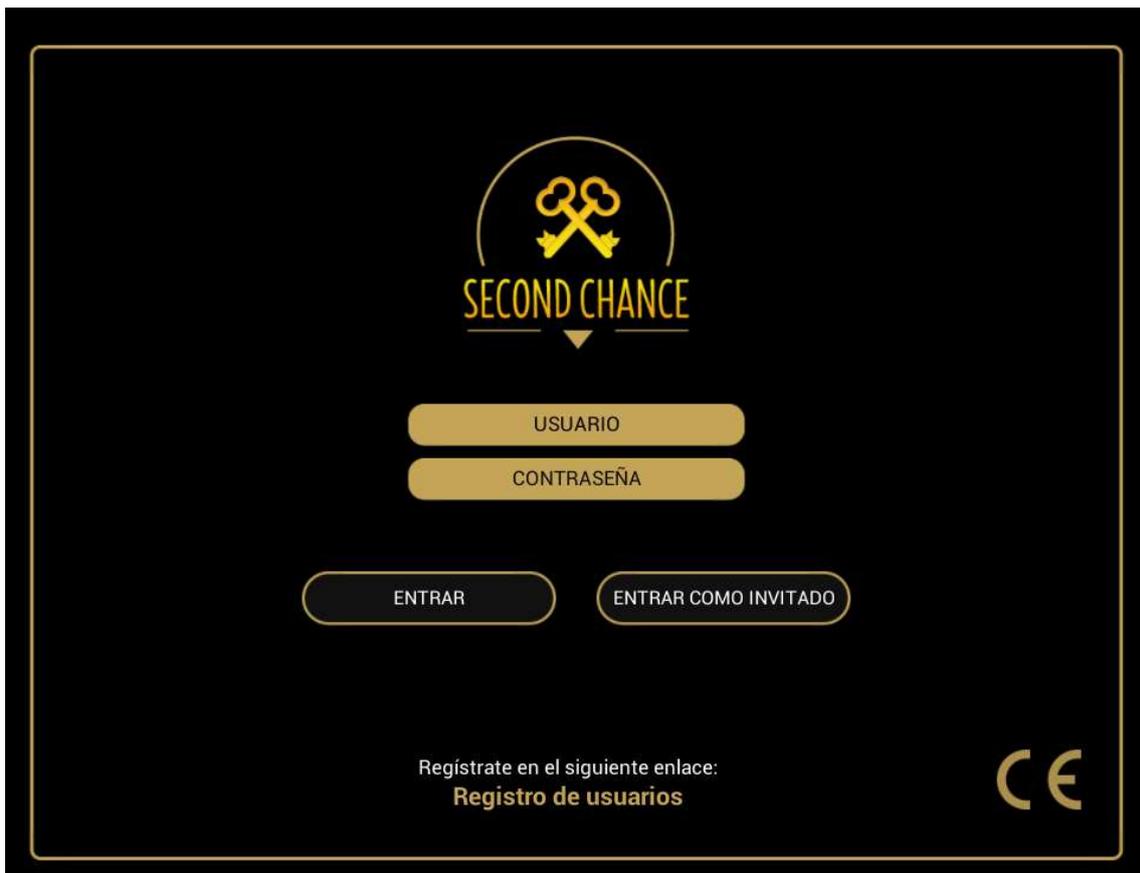


... esperamos a que se descomprima y...



Para abrir el juego hacemos doble clic en el archivo second_chance.exe

Y accedemos a la pantalla de Login:

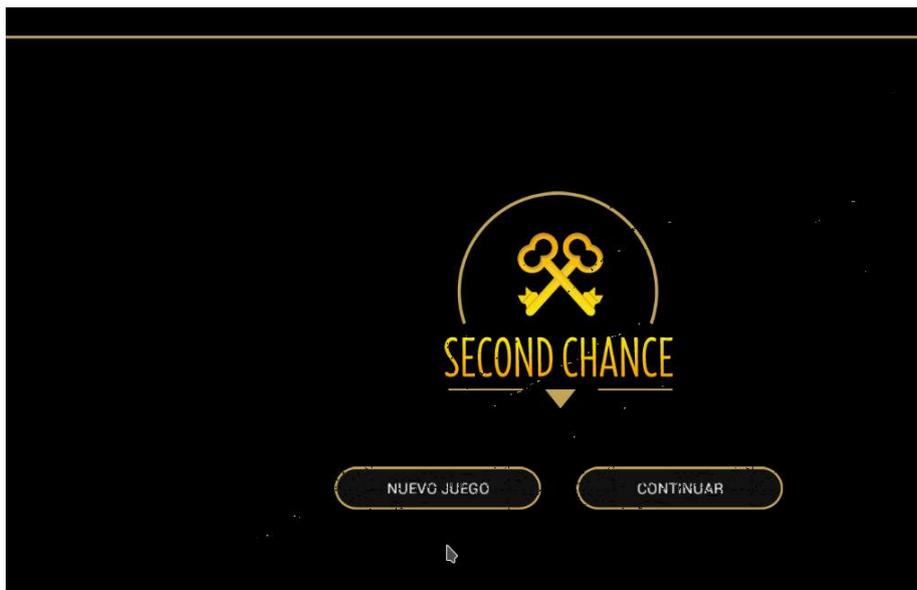


Introducimos nuestro Usuario y Contraseña

Si el usuario o la clave son incorrectos o hay problemas de conexión con el servidor, el programa nos muestra un error:



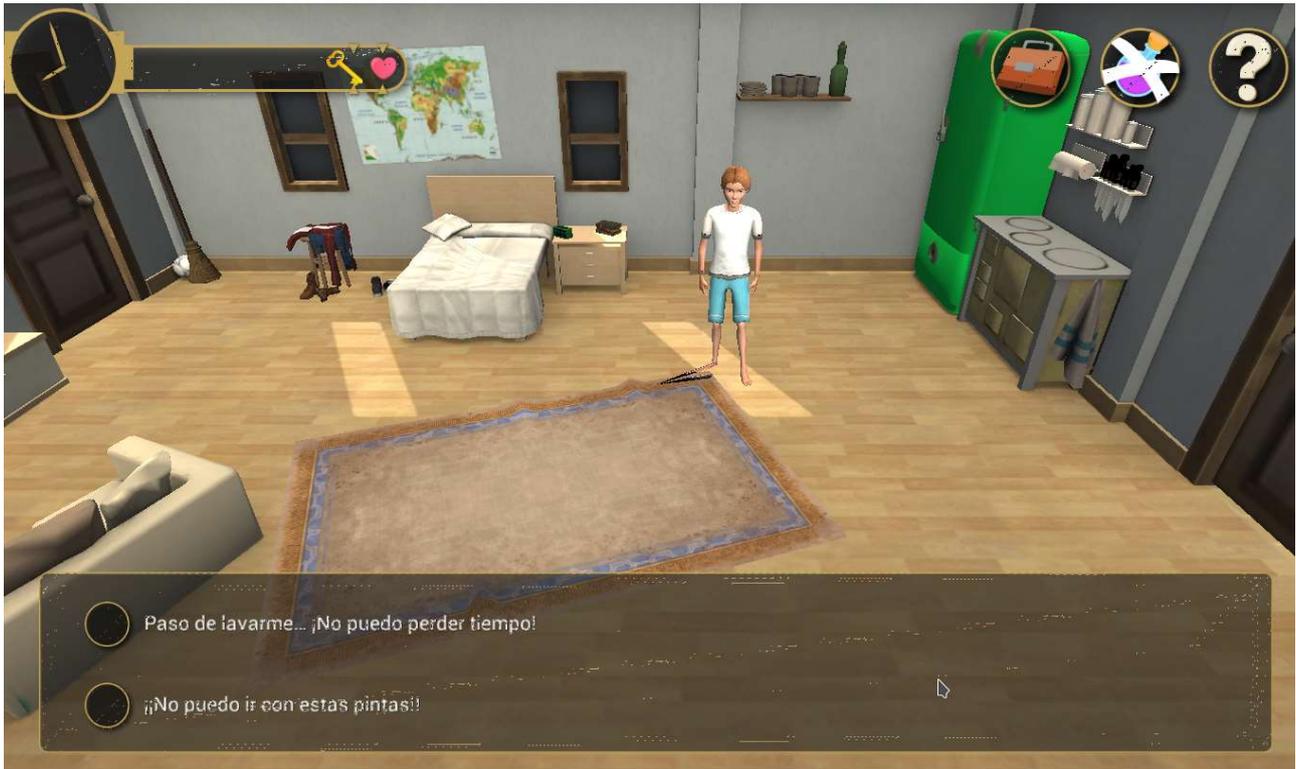
Una vez que nos hemos conectado, podremos empezar un juego nuevo haciendo clic en botón de la izquierda, o bien, continuar un juego ya en curso, haciendo clic en el botón de la derecha, como se puede apreciar en la siguiente imagen:



Nos carga la escena correspondiente...



... y ya estamos listos para jugar...



Linux

- 1- Descargar el archivo .ZIP para Linux

[Second chance \(Linux\)](#)

- 2- Extraer el archivo anteriormente descargado en un directorio
- 3- Acceder al directorio en el que se haya extraído y ejecutar el programa ./second_chance.x86

Mac

- 1- [Descargar el archivo para Mac](#) haciendo clic sobre el texto correspondiente.

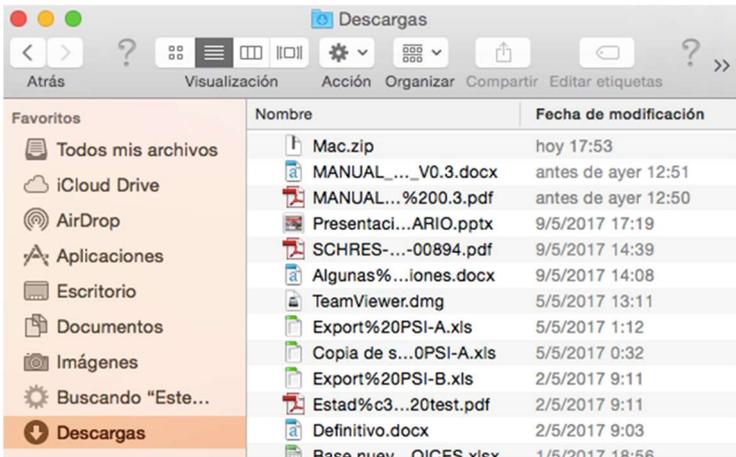
[Second chance \(Linux\)](#)

[Second chance \(Mac\)](#)

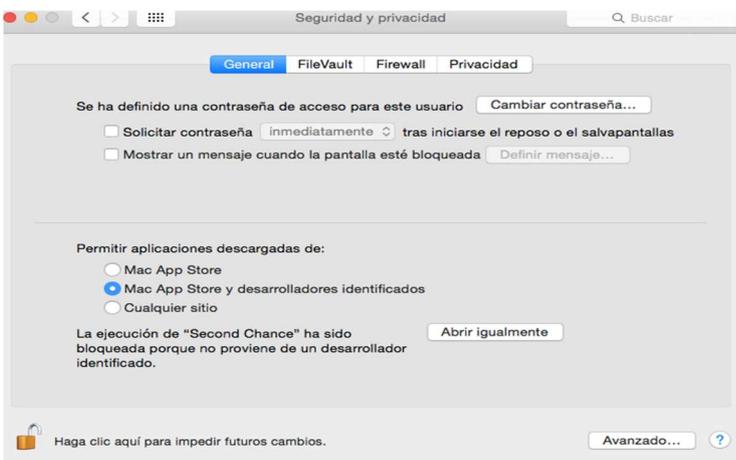
- 2- Se inicia la descarga de forma automática y esperamos a que finalice.



Mientras se va descargando, un cuadro de diálogo se abre sobre el Finder que nos informa del tiempo restante



Una vez terminada la descarga el archivo Mac.zip queda alojado en la carpeta de "Descargas". Para descomprimirlo hacemos clic encima del nombre y el archivo se extrae de forma automática apareciendo ya el icono de Second Chance que podemos instalar donde más nos convenga.



Para abrir el juego es probable que nuestro Mac nos indique que el juego ha sido descargado de un desarrollador no identificado y nos impida abrirlo. Para remediarlo debemos acudir a *ajustes >> seguridad y privacidad >> permitir aplicaciones descargadas de cualquier sitio*. O Bien "abrir igualmente". Recuerda que para permitir que se hagan estos cambios debes abrir el candado que aparece en el extremo inferior izquierdo del cuadro de diálogo y que para ello necesitarás tu clave de Apple.

REPORTE DE ERRORES

Este manual se corresponde a la fase de Beta Testing del programa, previa a su despliegue a nivel clínico real.

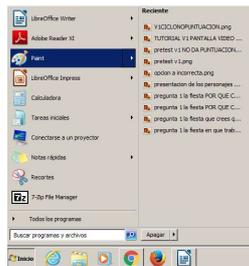
Por ello si detectas fallos en el juego, aparecen ventanas con cuadros de diálogo inesperados, si te parece que la emoción está claramente mal etiquetada o la respuesta cambiada, o cualquier otra incidencia te agradecemos que nos la comuniqués.

Para ello si estás en ordenadores con Windows:

1. En el teclado pulsa la tecla “impr pantalla” que normalmente está situada a la derecha de F12

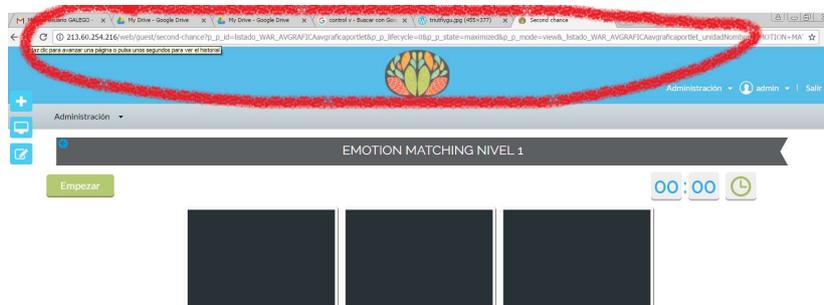


2. Abre en “Inicio” el programa Paint y con “Ctrl+ “V” pega la captura de pantalla.



3. Por último en el icono del floppy disc  o bien pulsando simultáneamente “Ctrl + “G” para guardar la captura y nos las mandas por email a: alejandro.garcia.caballero@sergas.es

Es muy importante que nos indiques el navegador que estás utilizando (Chrome, Firefox...) y que la captura incluya la dirección de internet de la página (URL) en la que se produce el error. Puedes copiar la dirección que tiene el navegador y pegarla en el cuerpo del mensaje de correo que nos envíes.



¡¡GRACIAS POR AYUDARNOS A MEJORAR!