



MANUAL DE USUARIO

Versión 1.5









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



Índice

DESCRICIÓN DA APLICACIÓN	2
ACCESO A E-MOTIONAL TRAINING	3
PÁXINA PRINCIPAL DE E-MOTIONAL TRAINING	4
CICLO DE EMOCIÓN	4
ACTIVIDADES LIBRES	11
TUTORIAIS	12
ADESTRAMENTO DE BOCAS	13
ADESTRAMENTO DE OLLOS	14
RECOÑECEMENTO	15
ADESTRAMENTO DE MICROEXPRESIONS	
OUTROS XOGOS	19
RECORDO EMOCIONAL	21
ACTIVIDAD MÍMICA	23
VOICES	25
XOGOS EN DESENVOLVEMENTO	27
LINGUAXE CORPORAL	27
FACE MATCHING	28
TEORIA DA MENTE	31
A FESTA	32
A SORPRESA	35
SECOND CHANCE	38
Windows	38
Linux	42
Mac	42
REPORTE DE ERROS	44

DESCRICIÓN DA APLICACIÓN

e-Motional TrainingTM é un programa de auto-adestramento online para rehabilitación en cognición social dirixido a pacientes con trastornos mentais como a esquizofrenia, o trastorno bipolar, ou os trastornos do espectro autista, entre outros.

A versión inicial (V1) do programa comezou a desenvolverse no ano 2011, estando operativa en 2013 e os seus resultados foron xa publicados a nivel nivel internacional.¹

Un dos seus compoñentes o videoxogo Second Chance recibiu o I PREMIO NACIONAL AL MEJOR VIDEOJUEGO EN EL CERTAMEN eSALUD 2016² e o programa completo foi galardonado co II PREMIO NACIONAL INNOVA eVIA ao mellor proxecto en Innovación de saúde 2015.³

Este manual corresponde á versión II (V2) do programa desenvolvida desde 2013 por medio do I Programa PRIS do Servizo Galego de Saúde e financiado nun 80% con Fondos FEDER.

O programa conta desde 2017 co patrocinio de Laboratorios Janssen para contribuír á súa difusión a nivel nacional.

¹ <u>http://www.schizrescognition.com/article/S2215-0013(15)00048-7/abstract</u>

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

Benvido a e-MotionalTraining esperamos que te divirtas e aprendas co noso programa.

e-MotionalTraining versión 2 (V2) atópase na seguinte dirección web: http://www.e-motionaltraining.com/



vermello "Iniciar Sesión", onde debes teclear o teu nome de usuario (xeralmente unha dirección de correo) o contrasinal.

Se aínda non dispós de claves debes poñerte en contacto co administrador do sistema, Dr. García Caballero, no correo <u>alejandro.garcia.caballero@sergas.es</u> para que che proporcione as claves de acceso.

Máis adiante os usuarios que pertencen ao SERGAS poderán logarse directamente desde a plataforma eSaúde unha vez prescrito o tratamento polo seu Médico, Psicólogo ou Terapeuta Ocupacional.

Os centros interesados fóra da rede SERGAS contan cun ano de esponsorización gratuita patrocinada por Laboratorios Janssen que entrará en vigor en xullo de 2017. Si están interesados poden poñerse en contacto co delegado comercial de Janssen da súa zona.



Cando un usuario inicia sesión por primeira vez no sistema, debe aceptar os "Termos e Condicións de Uso".

Recordatorio de la contra	seña
Pregunta	
¿Cuál es el segundo apellido de su pad	re? 📩
Respuesta	

Y posteriormente debe elexir unha resposta como recordatorio do seu contrasinal.

PÁXINA PRINCIPAL DE E-MOTIONAL TRAINING



Unha vez logados atopámonos na páxina principal. Nesta temos tres módulos diferenciados: Ciclo de Emoción, Actividades libres e Teoría da Mente. No centro da pantalla atópase o icono do videoxogo "Second Chance" que nos permite descargar o xogo e instalalo no noso equipo

<u>CICLO DE EMOCIÓN</u>



Os CICLOS DE EMOCIÓNS teñen sempre a mesma estrutura: un PRETEST, para ver o noso nivel antes do adestramento. Uns TUTORIAIS (vídeos moi breves sobre como recoñecer as emocións nos rostros), ADESTRAMENTOS onde atopamos diferentes tipos de actividades para mellorar a nosa capacidade de recoñecer emocións e finalmente un POSTEST, que conclúe comparando o noso resultado inicial co final.

Como vemos, este módulo permite adestrar a capacidade de recoñecemento das emocións básicas de forma estructurada. Está pensado para traballar en rehabilitación de forma sistemática.

O primeiro ciclo "E-MOTIONAL V1", demostrou a súa eficacia tanto nun estudo piloto como nun ECA aleatorizado realizado en 2016 (pendente de publicación). Os restantes ciclos son sistemas análogos ao da V1 con novos tutoriais, fotografías e xogos, así como con grados progresivos de dificultade. Estes ciclos novos aínda non foron testados de forma conxunta, aínda que moitos dos xogos que os compoñen si demostraron eficacia de forma illada á hora de mellorar o recoñecemento de emocións faciales ou nos tons de voz (por exemplo os xogos de mímica ou os de "voices").

Para entrar no CICLO de EMOCIÓN simplemente facemos clic no botón verde "Empezar".

Para obter os resultados descritos no artigo coa V1 requírese un adestramento mínimo de 4 horas (4 sesións de 45 min. con frecuencia semanal). A primeira sesión dedicarase aos tutoriais, estáticos e dinámicos e posteriormente iremos avanzando nos diferentes adestramentos de OLLOS, BOCAS e MICROEXPRESIONS (expresións que duran menos de 250 mseg. e cuxo obxectivo é aumentar a velocidade de procesamiento). Esta parte central do xogo é á que se deben dedicar as seguintes 3 sesións, realizando o último día o postest.

Tras entrar, facendo clic no botón verde "Empezar", aparécenos a pantalla dos ciclos dispoñibles:



Eliximos o ciclo que desexamos realizar. Como exemplo tomaremos o primeiro, "Emotional V1" pinchando no botón correspondente para comezar, ou "Continuar" si xa o iniciásemos con anterioridade



MANUAL DE USUARIO



A continuación aparecerá un tutorial que nos permitirá aprender acerca das características de cada emoción. Neste caso, os tutoriais son de imaxes estáticas e Morphings (animados).

Tutoriales KNo jugado	Volver al menù principal	Test incal Tutorial Estimatriedo. Test tru	Consultar la ayuda de cada fas
Integres estáticas 🕰 KNojugado	Tutoriales		
Manaharin Michael	Imágenes estáticas	A	XNo jugado
leochtimiter	Morphings	A	×No jugado

non se poderá acceder ás seguientes fases do ciclo.

Clicamos no ?mando verde da consola? para iniciar o de ?imaxes estáticas?. É importante resaltar que mentres non se complete os tutoriais,



alegria
asco
enfado
miedo
sorpresa
tristeza

Os tutoriais están divididos por emocións ou por parellas de emocións. Para Comezar un vídeo facemos clic á dereita na emoción que nos interesa. Neste caso móstrase a emoción "Alegría". Unha vez completada, avánzase á seguinte...

mágenes estáticas





... ata completar todos os video tutoriais das emocións. A medida que os vemos os títulos van cambiando á cor verde.

Imágenes estáticas

Unha vez concluido este video tutorial, comezamos o seguinte (no noso exemplo, Morphings):



Morphings





Seguimos o video tutorial da mesma forma que o anterior, ata completalo

Posteriormente, comenzan os adestramentos:

Volver al mena principal	Test most Tutotial Entremamiento Test Inac			Consultar la ayuda de cada fas
Entrenamientos	Puntuación máxima			
ENTRENAMIENTO DE BOCAS	0	2	🗙 No jugado	
ENTRENAMIENTO DE OJOS	0	2	🗙 No jugado	



Unha vez completado o adestramento, aparécennos os resultados:

ENTRENAMIENTO DE BOCAS



Clicando no botón

"Continuar" na parte

inferior da pantalla de resultados, avanzamos ao seguinte adestramento.

Test in Volver al menu principal	tie Tutorial Entrenamiento Text Ina.		Consultar la ayuda de cada fase	Neste caso, é o de ollos. Na V1
Entrenamientos	Puntuación máxima			
ENTRENAMIENTO DE BOCAS	90	P	√ Jugado	VI.I; OLLOS
ENTRENAMIENTO DE OJOS	60	P	XNo jugado	V1.2
		*		
ENTRENAMIENTO DE OJOS (1 de 16)	: Cuál representa enfado?			Seleccionamos a



E chegamos á pantalla de resultados, na que podemos visualizar os resultados que obtivemos nesa actividade, ordenados de forma cronolóxica (a máis recente á esquerda).

ENTRENAMIENTO DE OJOS



Facemos clic no botón "Continuar" para pasar á última etapa do ciclo de emocións co que estamos traballando. Pinchamos na opción "Test Final"

Test model Tutor	nal Entrenamiento Test final		Consultar la ayuda de cada fase
Entrenamientos	Puntuación máxima		
ENTRENAMIENTO DE BOCAS	90	PA	√ Jugado
ENTRENAMIENTO DE OJOS	60	M	✓Jugado



E unha vez finalizado, aparécenos un gráfico no que podemos comparar os resultados obtidos no test inicial (en cor verde) cos do test final (cor azul).



ACTIVIDADES LIBRES



No centro da pantalla principal atopamos o módulo de ACTIVIDADES LIBRES. Como o seu nome indica permítenos acceder a todos os xogos de emocións que alberga o programa, de forma non estructurada. Permitindo o autoadestramento do usuario sen as restricciones que supoñen os CICLOS DE EMOCIÓNS.

Os xogos dispoñibles ocúpanse tanto do recoñecemento de emocións faciais, como do adestramento prosódico (emocións na voz), así como da interpretación de linguaxe corporal e percepción social (aínda en proceso de

validación), e ata a algún xogo sinxelo de Teoría da Mente (o xogo do "Whatsapp"). Sabendo das dificultades que moitos usuarios presentan para manter a atención de forma prolongada buscamos que os xogos sexan moi breves pero que se dispoña dun repertorio de fotos amplo e de dificultade gradual para que non resulte aburrido ou fatigoso.

Sinalar que o arquivo fotográfico é máis amplo do que está dispoñible neste momento pero non se está utilizando aínda ao completo ata comprobar que os sistemas de xogo funcionan de forma correcta.

Para entrar faremos simplemente clic no centro da pantalla inicial, sobre o botón verde "Empezar Actividades".

Dende aí accedemos a todas as actividades dispoñibles alfabéticamente. ordenadas Facendo clic "no mando verde de xogo de consola" accédese a tarefa. É necesario cada recordar que mentres esteamos en "beta testing", os xogos validados están en maíúsculas mentres que os que aparecen en minúsculas son probas de concepto (prototipos de xogo e que non teñen por que ser de utilidade na rehabilitación).

				🚺 hdd11
Título	Tipo	Buscar	lividades	⊖ Volver a la página índice
Título			Tipo	
ACTIVIDAD MIMICA	.1		Mimica	P
Compleja pl z			Reconocimiento de emociones complejas	PR
EMOCIONES COMPL	.EJAS		Actividad libre	P
EMOTION MATCHIN	NG NIVEL 1		Emotional Matching	P
EMOTION MATCHII	NG NIVEL 2		Emotional Matching	PR .
EMOTION MATCHIN	NG NIVEL 3		Emotional Matching	P
EMOTION MATCHIN	NG NIVEL 4		Emotional Matching	P
EMOTION MATCHI	NG NIVEL 5		Emotional Matching	P
entrenamiento i	de Bocas		Actividad libre	P
ENTERNA MIENTO F	E MICROEXPRESIONES		Actividad libre	00

Tamén arriba en "Tipo" podemos acotar a tarefa que desexamos por medio dun desplegable que nos ofrecerá OLLOS, BOCAS, RECOÑECEMENTO, MICROEXPRESIONS... é dicir os xogos clasificados pola súa temática ou estrutura.

Tanto por "Tipo" como por orde alfabético accederemos ao listado de actividades.

Para usuarios novos, a orde recomendada de actividades de rehabilitación é o seguinte:

- 1. TUTORIAIS V2 E V1 MORPHINGS
- 2. ADESTRAMENTO DE OLLOS E BOCAS
- 3. RECOÑECEMENTO
- 4. ADESTRAMENTO EN MICROEXPRESIONS
- 5. Xogo libre do resto de propostas

lmos ir vendo os elementos que nos atopamos en ACTIVIDADES LIBRES seguindo esta orde lóxica.

TUTORIAIS

Os tutoriaies son pequenos vídeos formativos. Temos dous tipos: con fotos fixas (V1 y V2) e con animación (MORPHINGS). Recomendamos empezar cps TUTORIAIS da V2 e despois ver o TUTORIAL V1 MORPHINGS.

Para acceder a eles buscamos no índice alfabético de actividades libre "TUTORIAIS":

TUTORIAL VI FOTO FIJA	Tutorial	P
TUTORIAL VI MORPHINGS	Tutorial	PA
TUTORIALES V2	Tutorial	PA

Facemos clic sobre el icono de consola verde e accedemos aos TUTORIAIS V2



Unha vez concluídos os tutoriales cuxo título aparece á dereita, os botóns cambian a cor verde.

Pasamos entonces ao TUTORIAL V1 MORPHINGS:



Neste caso os vídeos están organizados para comparar de forma simultánea dúas emocións que se confunden con frecuencia como sorpresa e medo.

ADESTRAMENTO DE BOCAS

Resulta de utilidade comezar de forma focal. Centrándonos só nas bocas. Eleximos a actividade na lista:

ENTRENAMIENTO DE BOCAS	Actividad libre	P

E, posteriormente, aparece la actividade elexida:

A actividade consiste, en facer clic na imaxe que representa a emoción que se solicita na © ENTRENAMIENTO DE BOCAS (1 de 16) pregunta correspondente. ¿Qué imagen representa SORPRESA? No exemplo da figura da adxunta, a pregunta é sobre que imaxe representa a emoción de Sorpresa. Seleccionamos a imaxe da esquerda. S ENTRENAMIENTO DE BOCAS (1 de 16) Se o resultado é correcto, o programa ¿Qué imagen representa SORPRESA? amósanos a mensaxe correspondente. Tu respuesta es correcta Se fallamos, unha mensaxe avísanos de que a © ENTRENAMIENTO DE BOCAS (2 de 16) resposta é incorrecta. ¿Qué imagen representa MIEDO? Tu respuesta es incorrecta Seguimos adestrando ata finalizar a tanda de exercicios. Sempre podemos volver ao listado de actividades facendo, clic en "Volver a la página del índice", ou ben utilizando a flecha azul 🤄 , ou clicando no cerebro situado na parte superior.

	ENTRE	ENAMIENTO DE	BOCAS		(
	Cor	Juego finalizado mprueba tus avances dia a d	dia		
Puntuación: 130 puntos					🔀 Volver a jugar
	26/04/2017 09:53:40	20/04/2027 16:27.51	20/04/2017 16:26:58	20/04/2017 16:26:14	20/04/2017 [6:19:3]

Unha vez concluído o exercicio, aparece un menú cun resumo, no que aparecen (á esquerda as máis recentes), as puntuaciones alcanzadas nas últimas sesións.

No botón "Volver xogar" podemos iniciar un novo adestramento desta actividade.

ADESTRAMENTO DE OLLOS

Eleximos a actividade na lista:

ENTRENAMIENTO DE OJOS	Actividad libre	P
-----------------------	-----------------	----------



Atopamos un adestramento análogo ao anterior. A actividade consiste, en facer clic na imaxe que representa a emoción que se solicita na pregunta correspondente.

No exemplo da figura adxunta, a pregunta é acerca de que imaxe representa a emoción de Tristeza. Seleccionariamos a imaxe da dereita.



Se o resultado é correcto, o programa amósanos a mensaxe correspondente.



De forma análoga se fallamos, unha mensaxe avísanos de que a resposta é incorrecta.

Unha vez concluída a serie de exercicios, aparece un menú cun resumo, no que figuran ordenadas cronológicamente de esquerda a dereita as puntuaciones alcanzadas.

No botón "Volver xogar", podemos iniciar un novo adestramento desta actividade.



RECOÑECEMENTO

O paso seguinte son as tarefas de recoñecemento. Como vemos na fotografía seguinte trátase dunha elección forzada entre diversas opcións (normalmente as emocións básicas de Ekman neutro). Para xogar eliximos a opción de recoñecemento na lista:

RECONOCIMIENTO 1

Reconocimiento de emociones

2

Cárgase a actividade tras facer clic no mando verde da consola.

			ndd11 •
• RECONOCIMIENTO 1 (1 de 15)			
00:03	0		
	Respuestas:		
	O Tristeza		
(0.0)	O Enfado O Sorpresa		
	Micelo Asco		
	 Alegria Neutro 	*	
			Sigulente

Para xogar simplemente hai que seleccionar a emoción que se corresponde coa foto...

E apareceranos durante uns segundos o resultado da resposta elixida



Se acertamos...

Ou ben se fallamos...



Unha vez finalizada a actividade,

aparécennos os resultados obtidos, ordenados de forma cronolóxica. A proba de recoñecemento é un estándar de adestramento en recoñecemento de emocións faciais. Pero como é lóxico aínda lle falta velocidade para que sexa "ecolóxica". Para iso temos outros adestramentos como MICROEXPRESIONS.

RECONOCIMIE	NTO 1				
>			RECONDCIMIENTO 1		
			Juego finelizado		
O Personal Del parte					C where share
•	•				
• • • • • • • • • • •	o metramit	0.000	• 20027 2MI		L,

ADESTRAMENTO DE MICROEXPRESIONS

As microexpresiones son expresións faciales inconscientes de duración variable no rango de 25 a 250 mseg. Por iso prácticamente son indiscernibles de forma consciente. Para o adestramento utilizamos microexpresiones no rango máis alto (250 mseg.) para que o adestramento non fose demasiado frustrante. O que intentamos con este xogo é mellorar a velocidade de procesamiento das emocións.

Para xogar eleximos a actividade na lista:

ENTRENAMIENTO DE MICROEXPRESIONES	Actividad libre	P

Aparécenos a activade elexida:



Para iniciar o xogo facemos clic no video e observamos o cambio na expresión facial, que se atopa entre expresións neutras ao comezo e ao final. Como é lóxico pode ocorrer que non vexamos correctamente a expresión, porque é fugaz, recoméndase visionar o video tantas veces como sexan necesarias e despois clicar na resposta que pensemos máis probable.



Se a opción que marcamos é incorrecta, recibimos unha mensaxe no que se nos notifica. Pero para aprender debemos clicar no botón "Necesitas Axuda".



Co que se desprega unha nova pantalla na que aparece o vídeo a cámara lenta para que podamos observar con máis deteñemento a microexpresión



O mesmo ocorre se a resposta é correcta



Neste caso podemos tamén pedir axuda para ver a cámara lenta a microexpresión

Como siempre, ao rematar podemos ver en orden cronoloxica a puntuación obtida



OUTROS XOGOS

EMOTION MATCHING

Como vimos, parte do traballo rehabilitador unha vez levado a cabo o adestramento básico é mellorar a velocidade de procesamento. Para iso ademais do adestramento en MICROEXPRESIONS, temos outros xogos como EMOTION MATCHING.

Trátase dun xogo de emparellamento de emocións, é dicir, temos que emparellar as emocións da mesma valencia: sorpresa- sorpresa, medo- medo etc. independientemente da identidade do modelo ou do seu lugar. Poden aparecer á beira ou desordenadas, pode haber emocións repetidas (cólleas dun repositorio ao azar)

e pode haber varias combinacións de respostas correctas. Os xogos de emparellamento teñen un tempo máximo de realización a partir do cal as imaxes vanse a velar ou pixelar, sendo máis difícil contestar de forma correcta. Este tempo vai diminuíndo a medida que avanzamos de nivel. Pode tamén ocorrer que ademais de diminuír o tempo, aumenten o número de imaxes a emparellar.

Para xogar eliximos a actividade da lista:

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

e unha vez dentro móstranllenos as imaxes que debemos emparejar en función da emoción que presentan. Á dereita móstrallenos un cronómetro



Debemos marcar as parellas e o programa iranos sinalando se é correcto ou non para que podamos cambiar a nosa elección dentro do tempo máximo.



Ao rematar podemos volver xogar. Neste caso cada ensaio é un "xogo". Si ao usuario lle resúlta sinxelo pode ir aumentando a dificultade de forma progresiva xa que os xogos van ordenados por número de máis sinxelo a máis complexo.

RECORDO EMOCIONAL

Seguindo coa idea de mellorar a velocidade de procesamiento podemos complicar aínda máis as cousas. O seguinte xogo ten xa unha dificultade alta. É un xogo de RECORDO. Despregaranse unhas fotografías similares ás anteriores, e agora do que se trata é de recordar onde estaban situadas as fotografías cunha determinada valencia afectiva.

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

Como sempre, eleximos a actividade da lista:





Durante uns segundos podemos observar os modelos e as emocións que están representando... un truco é utilizar bucle fonatorio: dicir en voz alta a orde en que aparecen...



		RECUERDO EN	MOCIONAL NIV	EL 1	
<					
		luego	finalizado		
		Comprueba ti	us avances dia a dia		
Tiempo de Respuesta Total: 13	03 segundos				
Puntuación: 12 puntos	Duntos extra: 10 puntos	Total puntos: 22 pun	ntos		🔀 Volver ajugar
05/05/2017 14:53:01	(a) 26/04/2017 10:16:55	0/04/2017 18:02:19 👸 20	0/04/2017 18:01:34		

Como sempre podemos visualizar a nosa evolución na actividade

ACTIVIDAD MÍMICA

Ata agora os sistemas para mellorar o recoñecemento de emocións faciales baseábanse en realizar tutoriais e ver expresións nas caras aumentando a velocidade ou a complexidade dos estímulos. Unha forma nova de mellorar o recoñecemento de expresións, é adestrar a capacidade mímica. A hipótese subxacente é que en determinadas patoloxías como o autismo ou a esquizofrenia prodúcense trastornos nos denominados sistemas de neurona espello.

A nosa idea foi intentar mellorar o recoñecemento de expresións faciales utilizando un adestramento mímico online para o que dispoñemos dun software de recoñecemento de emocións faciales. Neste camiño realizamos un estudo piloto e un ensaio clínico aleatorizado no que se demostra a utilidade do adestramento mímico para mellorar o recoñecemento das emocións faciales en tan só oito sesións de media hora.

Mentres non esteamos nun servidor https:// o xogo só estará dispoñible para o navegador Firefox. Como é obvio requírese conectar unha webcam ao equipo.



Ao empezar aparécenos un cadro de diálogo que nos pregunta si queremos permitir ao servidor o uso da cámara. Aceptamos e xa estamos en condicións de imitar a cara e sacarnos a foto...



Unha vez sacada a foto aparece na pantalla da dereita. Si quedámosnos/quedámonos contentos co resultado facemos clic en "enviar foto".

Resultados Obtenidos		
Has obtenido <mark>5.0</mark> puntos con tu foto Muy bien! lo has hecho estupendo		
	Inténtalo otra vez	Siguiente

O programa gamifica o resultado. O rango é 0-10, aínda que factores como a luz, o uso de lentes, a barba ou ter as cellas louras, afectan á capacidade de detección por parte do software. Si reiteradamente dá resultados =0 ou non se captaron emocións faciais, modificade as condicións de iluminación.

VOICES

Seguimos con innovacións. A nivel internacional o adestramento en recoñecemento de emocións centrouse de forma case absoluta nas emocións faciales. Con todo, sábese que os pacientes con trastornos do espectro autista e os pacientes con esquizofrenia entre outras patologías presentan dificultades para recoñecer emocións nos tons da voz, o que se chama recoñecemento prosódico. VOICES foi ideado por nós para mellorar esta habilidade. Os resultados preliminares parecen avalar a súa utilidade.

Resultados Voices (2017) (N=32)



RMV-SP (f)	Media	estándar	Mediana	Minimo	Máximo	
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	

Coma sempre eleximos o adestramento da lista. Como vemos hai VOICES SEMANA 1 HASTA 678.

VOICES SEMANA 2	Actividad libre	P
VOICES SEMANA 3	Actividad libre	P
VOICES SEMÁNÁ 4	Actividad libre	P
VOICES SEMANA 5	Actividad libre	P
VOICES SEMÁNA 678	Actividad libre	P

É decir está organizado por sesions semanais de adestramento.



Recomendamos escoitar os audios con altofalantes ou auriculares e realizar 30 min. de adestramento por sesión.

Podemos axustar o volume do audio, reproducilo de novo, ou ata descargalo ao noso equipo.

Como sempre nos indicará despois o resultado da nosa resposta: VOICES SEMANA 1 (1 de 20) OVOICES SEMANA 2 (2 de 20)						
▶ cor/cos <u>0</u>	ALERIA TRISTEZA		▶ 0:03/0:03●	4)• ±	MIEDO	
Turesp	puesta es incorrecta	Siguiente		Tu respuesta es correcta		Siguiente

Y ao remate teremos acceso á tabla de evolución dos resultados da actividade:



A medida que vaiamos avanzando a dificultade aumenta, presentándonos máis opcións e ademais respostas máis complexas ou máis parecidas unhas a outras. Todos os audios e as súas respostas do mesmo xeito que ocorre cos ítems do resto da plataforma foi validado con controis e só se aceptaron os audios ou fotos cun índice de concordancia superior ao 80% na poboación sa.



XOGOS EN DESENVOLVEMENTO

Ademais dos xogos citados a plataforma conta con outras posibilidades que aínda están só parcialmente desenvolvidas, sen testar ou destinadas a perfís de usuarios concretos.

LINGUAXE CORPORAL

O xogo de linguaxe corporal, consta dunha serie de fotografías aínda non validadas en controis, do mesmo xeito que as súas respostas. Trátase de fotografías de linguaxe non verbal ou percepción social, que o usuario ten que desambiguar.

Eliximos a opción da lista de actividades:



Posteriormente, aparece a actividade elexida:







Por último, ordenados cronolóxicamente aparecénnos os resultados

A actividade Linguaxe Corporal 2 é similar á previa aínda que cun maior nivel de dificultade..

FACE MATCHING

Aínda que é infrecuente, hai pacientes con trastorno mental con dificultades non só para o recoñecemento de emocións senón para o recoñecemento da identidade dos rostros, é dicir, presentan un grado maior ou menor de prosopagnosia. De forma experimental propoñemos este xogo que con dificultade gradual podería ser de utilidade para mellorar o recoñecemento da identidade nos rostros. O modelo de xogo está aínda en fase de desenvolvemento.

Elegimos la actividad da lista:

MANUAL DE USUARIO

E-MOTIONAL TRAINING

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

Una vez cargada a actividade, simplemente iniciámola facendo clic no botón verde "Comenzar"	C Empezar	FACE MATCHING NIVEL 1	00:00
FACE MATCHING N	IVEL 1		
	00:02 ()		

Hai que emparellar de forma que coincidan as caras...

0		FACE MAT	CHING NIVEL 1		
					00:11 ()
		<u>A</u>		F	
	<u>A</u>			<u>Ø</u>	

... ata completar todo p mosaico



		FA	CE MATCHING NIVEI	L1		
<						
			Juego finalizado Comprueba tus avances dia a dia			
Tiempo de Respuesta: 0.25 s D Puntuación: 28 puntos	egundos	tos 🕥 Total pr	intos: 28 puntos			🕑 Volver ajugar
	?	?	?	?	Y	
05/05/2017 1529 08	a 27/04/2017 15:00:45	26/04/2017 10:01:29	20/04/2017 17:30:57	20/04/2017 17:28:41	20/04/2017 17 22.42	20/04/2017 17:22.29

Por último, podemos visualizar a nosa evolución na tabla de resultados da actividade:

TEORIA DA MENTE

Podemos definir Teoría da Mente como a capacidade que temos para darnos conta de que os demais teñen intencións, ideas ou sentimentos diferentes dos nosos.



Este módulo está deseñado para mellorar as nosas habilidades en Teoría da Mente e en Estilo Atribucional, para iso conta con varias películas divididas en pequenas escenas. Tras cada escena aparecen unha serie de preguntas con diversas alternativas de resposta, das cales só unha é correcta. Si fallas o sistema ofréceche un audio de axuda para que mellores a túa comprensión deste tipo de cuestións.

Para acceder ás películas desde a pantalla principal do área de usuario, accedemos a este apartado, facendo clic no botón verde "Empezar".

Aparécenos a continuación a lista de aventuras que hai dispoñibles:



A FESTA

LA FIESTA



A primeira das aventuras é "A Festa". Neste cortometraxe de debuxos animados vemos como unha parella decidiu facer unha festa na súa casa e invitou a diversos amigos. Nas seguintes trinta e catro escenas vanse a suceder malentendidos, insinuacións, mentiras piadosas... a nosa tarefa é interpretar de forma correcta eses comentarios e si fallamos ofrécenos un audio de axuda que nos axudará a mellorar as nosas habilidades.



Na columna da esquerda aparecen os diferentes capítulos que vimos. Si estamos empezando só estará dispoñible o primeiro.

Logo de ver o vídeo aparecen debaixo unha serie de preguntas:



... Se fallamos...



... obteremos unha pista

que nos axudará a entender por qué a resposta é incorrecta.

En caso de que acertemos, o programa avísanos tamén:



É importante que si nalgún momento xórdennos dúbidas sobre os nomes dos personaxes ou o tipo de relación que teñen, repasemos o vídeo inicial de presentación dos personaxes.

A SORPRESA





Empezar

En "A SORPRESA" os nosos personaxes de debuxos animados fixéronse de carne e óso !!

Asistimos a unha nova invitación para unha cea... na que vai ocorrer algo... unha SORPRESA, que algún dos personaxes descoñece.

Novamente a película está dividida en escenas moi breves e tras cada escena aparecen as preguntas que debemos contestar. En neste caso se fallamos tras cada resposta aparece un audio de axuda específico. É recomendable que se fallas oias estas axudas para mellorar as túas habilidades.



Comezamos o xogo na primeira escena. Simplemente facemos clic no botón de play para comezar a reprodución do vídeo.

Visualizamos o vídeo...





...e aparécenos a pregunta sobre o fragmento de vídeo. Debemos elixir a opción correcta.

Si antes de contestar facemos click en o icono a que aparece á dereita da pregunta escoitaremos as posibles opcións de resposta. Unha vez elixida a resposta que nos pareza máis correcta o programa indícanos si acertamos ...



... ou ben se a resposta é incorrecta...



... neste caso, aparécennos unha serie de axudas, reproducibles facendo clic botón ^(c) o que nos axudará a entender mellor o noso fallo e a mellorar de face ao resto

3. ¿Qué relación crees que tienen Cristina y Betty?	(1)
(1) Vecinas 🕢	
Arrigas	
Compañaras de trabajo	
Empleada y cliente 💿	

SECOND CHANCE



A guinda do pastel é "Second Chance" un verdadeiro videoxogo que busca estimular a aprendizaxe de teoría da mente e de habilidades sociais. Ao longo de máis de dúas horas de xogo o usuario poñerase na pel de Alfred, un novo botóns de hotel que ansía triunfar. Alfred é un mozo torpe con dificultades nas relacións sociais, en especial nas relacións co sexo oposto. A medida que a historia avance Alfred experimentará unha gran transformación grazas ás decisións que tome o xogador. Estrelas de rock, amores platónicos, bruxas e personaxes con escuras intencións cruzaranse no seu camiño, propoñendo dilemas ao usuario e facéndolle reflexionar sobre como debería comportarse en cada situación. En función das respostas do xogador o guión conduce ao protagonista a diferentes conclusións. Tras facer clic, aparecénos a opción para descargar a versión do xogo para Windows, Linux e Mac.



A diani Jan Jan

SECOND CHANCE

Second chance (Windows) Second chance (Linux) Second chance (Mac)

<u>Windows</u>

Tras facer clic en "Second chance (Windows)", eliximos a opción "Gardar arquivo" para descargalo ao noso equipo... SECOND CHANCE

Second chance (Windows) Second chance (Linux) Second chance (Mac)

	7 icu vidudes	
	Abriendo Windows.zip	×
Titulo	Ha elegido abrir:	
Título	que es: zip Archive (372 MB) de: http://213.60.254.216	
actividad mimica 1	⊂ ¿Qué debería hacer Firefox con este archivo?	
BOCAS VI	C Abrir con 7-Zip File Manager (predeterminada)	-
Compleja plx	Guardar archivo	
EMOCIONES COMPLEJAS		
EMOTION MATCHING NIVEL 1	I Hacer esto automaticamente para estos archivos a partir de an	ora,
EMOTION MATCHING NIVEL 2		
EMOTION MATCHING NIVEL 3	Aceptar Ca	ncelar
EMOTION MATCHING NIVEL 4	Linotona Patring	

Second chance	😨 Catálogo			
Second chance	🔶 🍦 🌷 Organizar 🔹 Limpiar d	escargas	Buscar descargas	٩
	 U Historial Descargas 	Windows.zip		
Titulo	Etiquetas Todos los marcadores	3m restantes — 88,7 c	le 372 MB (1,6 MB/seg.)	
Titulo				
ACTIVIDAD MIM				
BOCAS VI				
Compleja plx				
EMOCIONES CON				
EMOTION MATC				
ENTRENAMIENT				
10 Resultados por j				

... esperamos ientras se descarga ata que finalice.

Unha vez descargado, extraemos o arquivo .ZIP que acabamos de baixar...



			9	
ECOND CHANCE				
econd chance (Windows)	17 44% extrayendo D:\seco	ond chance windows\Wi	ndows.zip	
econd chance (Linux) econd chance (Mac)	Tiempo transcumido: Tiempo pendiente: Rateros: Razón de compresión: second_chance_Data\ sharedassets3.assets	00:03:36 00:04:35 76 40%	Tamaño: Velocidad: Procesado: Tamaño comprimido:	666 MB 1390 KB/s 293 MB 119 MB
Titulo				
ACTIVIDAD MIMICA 1				
BOCAS VI				
Compleja plx				
EMOCIONES COMPLEJAS		Comundo along	Pausa	Consular
EMOTION MATCHING NUCLEI 1		segundo piano	rausa	Cancelar

... esperamos a que se descomprima e...



Para abrir o xogo facemos doble clic no arquivo second_chance.exe





Introducimos o noso Usuario e Contrasinal

Se o usuario ou a clave son incorrectos ou hai problemas de conexión co servidor, o programa móstranos un erro:



Unha vez que nos conectamos, poderemos empezar un xogo novo facendo clic en botón da esquerda, ou ben, continuar un xogo xa en curso, facendo clic no botón da dereita, como se pode apreciar na seguinte imaxe:



Cárganos a escena correspondente...



... e xa estamos listos para xogar...



<u>Linux</u>

1- Descargar o arquivo .ZIP para Linux

Second chance (Linux)

- 2- Extraer o archivo anteriormente descargado nun directorio
- 3- Acceder a ese directorio e executar o programa ./second_chance.x86

<u>Mac</u>

1- Descargar o arquivo para Mac facendo clic sobre o texto correspondente.

Second chance (Linux) Second chance (Mac)

2- Iníciase a descarga de forma automática e esperamos a que finalice.



Mentras se vai descargando, un cuadro de diálogo no Finder infórmanos do tempo restante

•••	O Descargas	
Atrás ? BB C	iii iiii 🌞 🗸 📰 🗸 🖞	urtir Editar etiquetas
Favoritos	Nombre	Fecha de modificación
Todos mis archivos	h Mac.zip	hoy 17:53
- iCloud Drive	MANUALV0.3.docx	antes de ayer 12:51
	🔁 MANUAL%200.3.pdf	antes de ayer 12:50
(@) AirDrop	PresentaciARIO.pptx	9/5/2017 17:19
Aplicaciones	SCHRES00894.pdf	9/5/2017 14:39
	Algunas%iones.docx	9/5/2017 14:08
Escritorio	TeamViewer.dmg	5/5/2017 13:11
Documentos	Export%20PSI-A.xls	5/5/2017 1:12
il Imágenes	Copia de s0PSI-A.xls	5/5/2017 0:32
in agoneo	Export%20PSI-B.xls	2/5/2017 9:11
Strando "Este	Estad%c320test.pdf	2/5/2017 9:11
O Descargas	Definitivo.docx	2/5/2017 9:03
	Base nuev OICES viev	1/5/2017 18:56

Unha vez terminada a descárga do arquivo Mac.zip queda aloxado na carpeta de "Descargas". Para descomprimirlo facemos clic encima do nome e o arquivo extráese de forma automática aparecendo xa o icono de Second Chance que podemos instalar onde máis nos conveña.

	General FileVault Firew	vall Privacidad	
Se ha definido u	na contraseña de acceso para este	e usuario Cambiar con	ntraseña
Solicitar o	contraseña inmediatamente 🗘 t	ras iniciarse el reposo o	el salvapantallas
Mostrar u	n mensaje cuando la pantalla esté	bloqueada Definir mer	nsaje
Mac App Mac App Cualquier	Store Store y desarrolladores identificad r sitio	los Abrir igualmente	
bloqueada porqu identificado.	ue no proviene de un desarrollador	, ion iguarione	

Para abrir o xogo é probable que o noso Mac indíquenos que o xogo foi descargado dun desarrollador non identificado e impídanos abrilo. Para remedialo debemos acudir a axustes>> seguridade e privacidad>> permitir aplicacións descargadas de calquera sitio. Ou Ben ?abrir igualmente?. Recorda que para permitir que se fagan estes cambios debes abrir o candado que aparece no extremo inferior esquerdo do cadro de diálogo e que para iso necesitarás a túa clave de Apple

REPORTE DE ERROS

Este manual correspóndese á fase de Beta Testing do programa, previa á súa despregue a nivel clínico real.

Por iso si detectas fallos no xogo, aparecen fiestras con cadros de diálogo inesperados, si paréceche que a emoción está claramente mal etiquetada ou a resposta cambiada, ou calquera outra incidencia agradecémosche que nola comuniques.

Para iso si estás en ordenadores con Windows:

1. No teclado pulsa a tecla "impr pantalla" que normalmente está situada á dereita de F12



2. Abre en "Inicio" o programa Paint e con "Ctrl+ "V" pega a captura de pantalla.

		Reciente
LibreOmce writter		B. VICICLONOPUNTUACION.prg
Adobe Reader XI		R. TUTORIAL VI PANTALLA VIDED
-		R. pretest v1 NO DA PUNTUACION
🕎 Paint	•	R pretest v 1.png
Libra Office Increase		9. opcion a incorrecta.png
		R presentacion de los personajes
Calculadora		Representa 1 la fiesta POR QUE C
		R. pregunts 1 is fests POR QUE C
Tareas iniciales		Re pregunta 1 la festa que crees q
Q Conectarse a un proyector		R. pregunta 1 la fiesta en que trab
📜 Notas rápidas	•	
Recortes		
Z 7-2p Ne Manager		
Todos los programas		
Buscar programas y archivos	2	Apagar +
	6	

3. Por último no icono do floppy disc <u>a</u> ou ben pulsando simultáneamente "Ctrl + "G" para gardar a captura e envíanola por email a: <u>alejandro.garcia.caballero@sergas.es</u>

É moi importante que nos indiques o navegador que estás utilizando (Chrome, Firefox...) e que a captura inclúa a dirección de internet da páxina (URL) na que se produce o erro. Podes copiar a dirección que ten o navegador e pegala no corpo da mensaxe de correo que nos envíes



ji GRAZAS POR AXUDARNOS A MELLORAR !!