

[Escribiu el text]

SaluDigital

24/01/2024

Presentan un videojuego que permite tratar la sintomatología depresiva leve o moderada

La tesis de Águeda Gómez Cambronero gira en torno a Horizon Resilience, el primer juego para el móvil que incorpora los datos del sensor de movimiento del Smartphone como un elemento clave



Águeda Gómez Cambronero con Sven Casteleyn y Adriana Mira Pastor (Foto. UJI)

La depresión es el trastorno de [salud mental](#) más prevalente en la sociedad, llegando hasta el punto de que la Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que es la primera causa de discapacidad en el mundo, medida en años vividos con discapacidad (AVD), especialmente en el grupo de edad de 15 a 44 años.

A pesar de que hay tratamientos psicológicos, existe una corriente que apunta al uso de [teléfonos inteligentes](#) como posible solución para expandir el acceso a otro tipo de opciones. Aunque recuerdan que estas intervenciones todavía se enfrentan con altas tasas de abandono.

Según apuntan los desarrolladores está basado en la terapia cognitivo-conductual, así como en técnicas de psicología positiva, con especial énfasis en la actividad física detectada a través del sensor de movimiento

Precisamente este es el tema sobre el que gira la tesis defendida por Águeda Gómez Cambronerero bajo el título «Horizon: Resilience; una intervención psicológica basada en un juego móvil para la sintomatología depresiva», dirigida por Sven Casteleyn, del Grupo en Tecnologías Geoespaciales (GEOTEC) y Adriana Mira Pastor, del Laboratorio de Psicología y Tecnología (LabPsiTec). Se trata del primer juego para el móvil de estas características que incorpora los datos del sensor de movimiento del [Smartphone](#) como un elemento clave.

En concreto, el argumento se basa en dirigir una ciudad con el objetivo de hacerla progresar a través de sus habitantes. Según apuntan los desarrolladores está basado en la terapia cognitivo-conductual, así como en técnicas de psicología positiva, con especial énfasis en la actividad física detectada a través del sensor de movimiento. De esta manera, han combinado técnicas innovadoras de tecnología y psicología para ofrecer una forma alternativa y novedosa de tratamiento, que ha registrado muy buenas evaluaciones por parte de terapeutas y pacientes.

La Universidad pública de Castellón cuenta con una sólida y larga trayectoria investigadora en el ámbito de los videojuegos que favoreció la implantación de un título de grado multidisciplinar en esta temática hace más de 10 años

Águeda Gómez Cambronerero, tras obtener el título de grado en 2017, cursó el Máster en Sistemas Inteligentes de la Universitat Jaume I (UJI) en 2018 y se incorporó al Programa de Doctorado en Informática de la propia Universidad, con una beca FPI de la Generalitat Valenciana. La Universidad pública de Castellón cuenta con una sólida y larga trayectoria investigadora en el ámbito de los videojuegos que favoreció la implantación de un título de grado multidisciplinar en esta temática hace más de 10 años.

En la parte de informática, se encuentran grupos como Tecnologías Geoespaciales, en el que se enmarca la tesis y la labor investigadora de la doctora; Inteligencia Artificial Aplicada y Análisis de Datos (IA3); Videojuegos (GAMERS) o el Centro de Visualización Interactiva, que se complementan con equipos como el del Laboratorio de Psicología y Tecnología (LabPsiTec), del ámbito de la salud, con el que también ha trabajado la doctora; o el grupo Investigación en Tecnologías Aplicadas a la Comunicación Audiovisual (ITACA) del área de comunicación.