

 Contenido archivado el 2024-05-27



A VR based system to allow matching of an optimum interface to a User of Assistive Technology

Resultados resumidos

Evaluación a distancia del funcionamiento de las extremidades superiores

Se han llevado a cabo varias pruebas mediante una interfaz háptica como parte de un instrumento de evaluación de las extremidades superiores que es capaz de comprobar su buen funcionamiento.



ECONOMÍA DIGITAL



© Shutterstock

Cuando se trata del uso de tecnologías de apoyo, puede ser complicado para las personas mayores y discapacitadas encontrar un dispositivo de interfaz apropiado. Dichos dispositivos pueden ser interruptores, mandos tipo «joystick» o dispositivos hápticos. Con esto en mente, el proyecto I-MATCH desarrolló un sistema capaz de elegir el mejor controlador de interfaz posible para quienes

utilizan tecnologías de apoyo. Esto permite asegurar que los productos finales cubran las necesidades de los usuarios.

Una de las actividades principales consistió en la especificación y concreción de las características funcionales y físicas de interfaces actuales. Después, la información compilada se introdujo en una base de datos de acceso abierto. Así, tanto los

proveedores como los participantes podían evaluar las habilidades que los usuarios tenían en las manos y brazos. El siguiente paso consistió en la creación de simuladores de dispositivos controlables como sillas de ruedas a motor, ordenadores y robots de rehabilitación.

El sistema se puede manejar empleando cualquier tipo de interfaz. El empleo de una interfaz háptica para interactuar con el sistema permite que las habilidades del usuario sean identificadas como resultado de una respuesta más refinada. De hecho, uno de los hitos del proyecto se fundamentó en el desarrollo del instrumento de evaluación de los miembros superiores I-MATCH, una serie de pruebas realizadas a través de un ordenador empleando una interfaz háptica. Consiste en varias pruebas diferentes que son capaces de ofrecer una evaluación objetiva del funcionamiento de los miembros superiores del usuario. Las pruebas se llevan a cabo mediante entornos de realidad virtual que permiten registrar en línea grupos de parámetros que se utilizan para evaluar la habilidad de las extremidades superiores.

Descubra otros artículos del mismo campo de aplicación



[Avances en la preservación digital de datos científicos a largo plazo](#)



[Novedades acerca del proyecto MEEP: Impulsar el desarrollo de la supercomputación a exaescala europea del futuro](#)





Un dispositivo bioinspirado reduce el consumo energético



Posicionar a Europa a la vanguardia de la inteligencia artificial



Información del proyecto

I-MATCH

Identificador del acuerdo de subvención:
IST-2001-37280

[Sitio web del proyecto](#) 

Proyecto cerrado

Fecha de inicio
1 Noviembre 2002

Fecha de finalización
31 Mayo 2006

Financiado con arreglo a

Programme for research, technological development and demonstration on a "User-friendly information society, 1998-2002"

Coste total

€ 2 414 522,00

Aportación de la UE

€ 1 835 833,00

Coordinado por
THE UNIVERSITY OF
NEWCASTLE UPON TYNE
 United Kingdom

Este proyecto figura en...

REVISTA RESEARCH*EU



**Results Supplement No.
008**

REVISTA RESEARCH*EU



**Results Supplement No.
015**

REVISTA RESEARCH*EU



**Results Supplement No.
009**

REVISTA RESEARCH*EU



**Results Supplement No.
010**

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/84935-online-evaluation-of-upper-limb-performance/es>

European Union, 2025

