

## ACTIVIDAD 5

**¿Puede la rehabilitación ser divertida?** Tecnologías asistivas basadas en videojuegos al servicio de pacientes oncopediátricos.

### LUGAR DE CELEBRACIÓN

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Campus de Montepríncipe. Urbanización Montepríncipe, 28925 Alcorcón, Madrid.

### HORARIO

Viernes 30 a las 17:30 h.

### PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Público general (a partir de 12 años).

### RESERVA DE PLAZAS NECESARIA

Sí. **Formulario online:** <https://forms.gle/Ei7YpEd6fkF1vtxv9>

### CONTACTO

[cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es](mailto:cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es)

### ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

### WEB

<https://www.uspceu.com/investigacion/cultura-cientifica/noche-europea-investigadores>

### RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con un juego con parte experimental para aprender sobre tecnologías asistivas robóticas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con problemas de control motor. En este caso, identificaremos qué alternativas podrían ofrecer estas soluciones para utilizarlas con pacientes oncopediátricos.

## Los investigadores se presentan:



### Cristina Sánchez López de Pablo

#### INSTITUCIÓN

Soy profesora e investigadora en la Escuela Politécnica Superior. Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis líneas de investigación se orientan al desarrollo de tecnologías asistivas para rehabilitación.

#### AFICIONES

Además de la ciencia, me encanta leer, los paseos por la playa, cocinar, la música, y disfrutar de mi familia y amigos.



### Eloy Urendes Jiménez

#### INSTITUCIÓN

Profesor Asistente en la Universidad CEU San Pablo, donde imparto docencia en el grado de Ingeniería de Telecomunicaciones, en Ingeniería Biomédica y en el máster de Ingeniería Biomédica.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mi investigación se centra en interfaces e interacción hombre-máquina, prótesis, órtesis y exoesqueletos robóticos.

#### AFICIONES

Me encanta la electrónica, la robótica y la impresión 3D.



### Guillermo de la Calle Velasco

#### INSTITUCIÓN

Profesor de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis intereses en investigación se centran en la Inteligencia Artificial aplicada en el ámbito de la Biomedicina.

#### AFICIONES

Fuera del trabajo, mis mayores aficiones son mi familia, la naturaleza, el deporte y ayudar a los demás.

## ACTIVIDAD 5

**¿Puede la rehabilitación ser divertida?** Tecnologías asistivas basadas en videojuegos al servicio de pacientes oncopediátricos.

### LUGAR DE CELEBRACIÓN

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Campus de Montepríncipe. Urbanización Montepríncipe, 28925 Alcorcón, Madrid.

### HORARIO

Viernes 30 a las 17:30 h.

### PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Público general (a partir de 12 años).

### RESERVA DE PLAZAS NECESARIA

Sí. **Formulario online:** <https://forms.gle/Ei7YpEd6fkF1vtxv9>

### CONTACTO

[cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es](mailto:cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es)

### ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

### WEB

<https://www.uspceu.com/investigacion/cultura-cientifica/noche-europea-investigadores>

### RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con un juego con parte experimental para aprender sobre tecnologías asistivas robóticas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con problemas de control motor. En este caso, identificaremos qué alternativas podrían ofrecer estas soluciones para utilizarlas con pacientes oncopediátricos.

## Los investigadores se presentan:



### Abraham Otero Quintana

#### INSTITUCIÓN

Profesor e investigador de la Escuela Politécnica Superior. Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mi campo de investigación se centra en la Ingeniería Biomédica.

#### AFICIONES

Me apasiona descubrir sitios remotos.



### Antonio Mariscal Jiménez

#### INSTITUCIÓN

Profesor colaborador doctor del departamento de Tecnologías de la Información. Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis líneas de investigación tienen que ver con la nanofotónica, la optoelectrónica y los materiales bidimensionales.

#### AFICIONES

Entre mis curiosidades se encuentran: hacer música extraña mediante sonificación y "cacharros", los libros frikis y la escalada.



### Sergio Saugar García

#### INSTITUCIÓN

Profesor colaborador doctor en el Departamento de Tecnologías de la Información. Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Estoy interesado en la inteligencia artificial, sistemas multiagente, ingeniería del software, plataformas middleware y Servicios Web RESTful.

#### AFICIONES

Desde muy pequeño soy un gran aficionado a la electrónica y la informática; y, aunque no sea un friki de las montañas rusas, ¡me gustan muchísimo! Así que, ¡no es raro que me encuentres o programando un Servicio Web o montando en una montaña rusa!.

## ACTIVIDAD 5

**¿Puede la rehabilitación ser divertida?** Tecnologías asistivas basadas en videojuegos al servicio de pacientes oncopediátricos.

### LUGAR DE CELEBRACIÓN

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Campus de Montepríncipe. Urbanización Montepríncipe, 28925 Alcorcón, Madrid.

### HORARIO

Viernes 30 a las 17:30 h.

### PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Público general (a partir de 12 años).

### RESERVA DE PLAZAS NECESARIA

Sí. **Formulario online:** <https://forms.gle/Ei7YpEd6fkF1vtxv9>

### CONTACTO

[cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es](mailto:cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es)

### ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

### WEB

<https://www.uspceu.com/investigacion/cultura-cientifica/noche-europea-investigadores>

### RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con un juego con parte experimental para aprender sobre tecnologías asistivas robóticas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con problemas de control motor. En este caso, identificaremos qué alternativas podrían ofrecer estas soluciones para utilizarlas con pacientes oncopediátricos.

## Los investigadores se presentan:



### Alberto Gil de la Fuente

#### INSTITUCIÓN

Profesor colaborador doctor en la Universidad CEU San Pablo en el Grado en Ingeniería biomédica, el Máster Universitario en Ingeniería biomédica y el Grado en Inteligencia de Negocios.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Ingeniería biomédica.



### Vanina Costa Cortez

#### INSTITUCIÓN

Profesora e investigadora en la Universidad CEU San Pablo, dentro del área de ingeniería biomédica.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Los proyectos de los que formo parte están orientados a ofrecer soluciones en la rehabilitación de patologías y lesiones del sistema musculoesquelético.

#### AFICIONES

Entre mis intereses destaca la pasión por la actividad deportiva y en los últimos años el ciclismo de montaña. El yoga y la pintura son otras de mis actividades favoritas.



### Rodrigo García Carmona

#### INSTITUCIÓN

Profesor de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Investigo en realidad virtual, ludificación e interfaces hombre-máquina.

#### AFICIONES

De noche diseño, traduzco y edito juegos de rol. Me encanta crear, cacharrear y resolver problemas, pero, por encima de todo, adoro aprender, enseñar y ayudar a otros a aprender.

## ACTIVIDAD 5

**¿Puede la rehabilitación ser divertida?** Tecnologías asistivas basadas en videojuegos al servicio de pacientes oncopediátricos.

### LUGAR DE CELEBRACIÓN

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Campus de Montepríncipe. Urbanización Montepríncipe, 28925 Alcorcón, Madrid.

### HORARIO

Viernes 30 a las 17:30 h.

### PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Público general (a partir de 12 años).

### RESERVA DE PLAZAS NECESARIA

Sí. **Formulario online:** <https://forms.gle/Ei7YpEd6fkF1vtxv9>

### CONTACTO

[cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es](mailto:cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es)

### ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

### WEB

<https://www.uspceu.com/investigacion/cultura-cientifica/noche-europea-investigadores>

### RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con un juego con parte experimental para aprender sobre tecnologías asistivas robóticas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con problemas de control motor. En este caso, identificaremos qué alternativas podrían ofrecer estas soluciones para utilizarlas con pacientes oncopediátricos.

## Los investigadores se presentan:



**Ana Rojo Agustí**

### INSTITUCIÓN

Profesora en el área de programación de Videojuegos y Realidad Virtual en la EPS CEU San Pablo.

### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mi campo de investigación se centra en la aplicación de tecnologías inmersivas a la rehabilitación funcional y neuromotora de los miembros inferiores.

### AFICIONES

En mi tiempo libre busco actividades más tranquilas como paseos por el campo, cuidar de mis plantas, practicar yoga y airfit.



**Constantino Antonio García Martínez**

### INSTITUCIÓN

Soy profesor de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis principales líneas de investigación están vinculadas a la aplicación de modelos Bayesianos y de aprendizaje automático a señales complejas, especialmente en el ámbito de la electrocardiografía.

### AFICIONES

En mi tiempo libre me gusta leer, el tenis y tocar la guitarra.



**Pablo Pérez Tirador**

### INSTITUCIÓN

Profesor colaborador en la División de Ingeniería de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mi campo de estudio principal es el desarrollo hardware para aplicaciones de imagen y salud, trabajando tanto en la adquisición de datos como en las primeras etapas de su procesamiento.

### AFICIONES

Me considero fan de la ciencia ficción y los ordenadores y videojuegos antiguos.

## ACTIVIDAD 5

**¿Puede la rehabilitación ser divertida?** Tecnologías asistivas basadas en videojuegos al servicio de pacientes oncopediátricos.

### LUGAR DE CELEBRACIÓN

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Campus de Montepríncipe. Urbanización Montepríncipe, 28925 Alcorcón, Madrid.

### HORARIO

Viernes 30 a las 17:30 h.

### PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Público general (a partir de 12 años).

### RESERVA DE PLAZAS NECESARIA

Sí. **Formulario online:** <https://forms.gle/Ei7YpEd6fkF1vtxv9>

### CONTACTO

[cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es](mailto:cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es)

### ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

### WEB

<https://www.uspceu.com/investigacion/cultura-cientifica/noche-europea-investigadores>

### RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con un juego con parte experimental para aprender sobre tecnologías asistivas robóticas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con problemas de control motor. En este caso, identificaremos qué alternativas podrían ofrecer estas soluciones para utilizarlas con pacientes oncopediátricos.

## Los investigadores se presentan:



### Gabriel Caffarena Fernández

#### INSTITUCIÓN

Profesor titular de Ingeniería en la Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mi investigación se centra en el procesamiento de señales biomédicas mediante sistemas de bajo coste y de altas prestaciones (FPGA y GPU).

#### AFICIONES

En mis ratos libres me dedico a la música. Me gusta tocar la guitarra y el piano y compongo música chiptune. Disfruto viajando y leyendo ciencia ficción.



### Rafael Raya López

#### INSTITUCIÓN

Profesor de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Tecnología Electrónica.

#### AFICIONES

Me gusta la robótica, jugar al fútbol y tocar la guitarra.



### José María Herrera Fernández

#### INSTITUCIÓN

Profesor colaborador doctor en el Departamento de Tecnologías de la Información. Universidad CEU San Pablo.

#### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mi investigación se centra en los campos de la Óptica y la Inteligencia Artificial donde desarrollo diferentes tipos de algoritmos y análisis de datos.

#### AFICIONES

Me gusta el deporte, la música, el cine y me encanta el ciclismo.

## ACTIVIDAD 5

**¿Puede la rehabilitación ser divertida?** Tecnologías asistivas basadas en videojuegos al servicio de pacientes oncopediátricos.

### LUGAR DE CELEBRACIÓN

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Campus de Montepríncipe. Urbanización Montepríncipe, 28925 Alcorcón, Madrid.

### HORARIO

Viernes 30 a las 17:30 h.

### PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO

Público general (a partir de 12 años).

### RESERVA DE PLAZAS NECESARIA

Sí. **Formulario online:** <https://forms.gle/Ei7YpEd6fkF1vtxv9>

### CONTACTO

[cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es](mailto:cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es)

### ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

### WEB

<https://www.uspceu.com/investigacion/cultura-cientifica/noche-europea-investigadores>

### RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con un juego con parte experimental para aprender sobre tecnologías asistivas robóticas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con problemas de control motor. En este caso, identificaremos qué alternativas podrían ofrecer estas soluciones para utilizarlas con pacientes oncopediátricos.

## Los investigadores se presentan:



**Ruzica Jevtic**

### INSTITUCIÓN

Profesora de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Tecnología Electrónica.

### AFICIONES

Me encanta hacer senderismo, nadar y leer libros en mi tiempo libre.



**Aikaterini Koutsou**

### INSTITUCIÓN

Profesora de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis líneas de investigación se orientan al desarrollo de tecnologías para la rehabilitación motora de personas con discapacidad motora.

### AFICIONES

Además de la ciencia, me encanta viajar, y las manualidades.



**Javier Tejedor Noguerales**

### INSTITUCIÓN

Profesor de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo..

### CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Me encantan las tecnologías del habla, y principalmente el reconocimiento de voz por ordenador.

### AFICIONES

Como aficiones, tengo practicar deporte (principalmente natación), el fútbol y el baloncesto.