

ACTIVIDAD 22

¿Puede la rehabilitación ser divertida? Tecnologías asistivas basadas en videojuegos.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

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

HORARIO

Viernes 27 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/3e2p1np8aFKLf9uBA>

CONTACTO

cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es

eloyjose.urendesjimenez@ceu.es

ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

WEB

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

RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con una serie de experimentos para aprender sobre tecnologías robóticas asistivas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con discapacidad motora (ictus, cáncer, parálisis cerebral, etc.).

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 22

¿Puede la rehabilitación ser divertida? Tecnologías asistivas basadas en videojuegos.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

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

HORARIO

Viernes 27 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/3e2p1np8aFKLf9uBA>

CONTACTO

cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es

eloyjose.urendesjimenez@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 una serie de experimentos para aprender sobre tecnologías robóticas asistivas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con discapacidad motora (ictus, cáncer, parálisis cerebral, etc.).

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.



José Ángel Santos Paz

INSTITUCIÓN

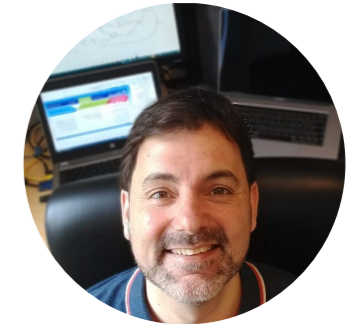
Soy profesor e investigador en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis líneas de investigación se orientan al desarrollo y utilización de aplicaciones para rehabilitación utilizando la realidad virtual.

AFICIONES

Soy un amante de los viajes por carretera y los rompecabezas de construcción. Me gusta escuchar música e historias de la vida real, y disfruto de hacer proyectos de bricolaje en casa.



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 22

¿Puede la rehabilitación ser divertida? Tecnologías asistivas basadas en videojuegos.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

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

HORARIO

Viernes 27 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/3e2p1np8aFKLf9uBA>

CONTACTO

cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es

eloyjose.urendesjimenez@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 una serie de experimentos para aprender sobre tecnologías robóticas asistivas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con discapacidad motora (ictus, cáncer, parálisis cerebral, etc.).

Los investigadores se presentan:



Javier Gálvez Goicuría

INSTITUCIÓN

Soy profesor en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo. Y estoy terminando el doctorado en la UPM sobre modelos poblacionales para la prevención y diagnóstico de síntomas en enfermedades crónicas.

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis líneas de investigación se orientan al desarrollo de modelos poblacionales con técnicas de Machine y Deep Learning mediante señales biomédicas.

AFICIONES

Juegos de Rol, de mesa y de ordenador, bailar, el rugby, montañismo y alguna otra cosa que seguro que se me pasa ahora mismo jeje.



Paula Arribas Fernández

INSTITUCIÓN

Profesora e investigadora en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

El desarrollo de nuevas tecnologías para el tratamiento de agua y la fabricación de sistemas de filtración abastecidos con energías renovables para combatir la escasez de agua en el mundo y favorecer una economía circular y sostenible.

AFICIONES

Me encanta practicar deportes en equipo como el voleibol y el padel, me apasionan las rutas de montaña rodeada de naturaleza y la escalada. También me gusta mucho la música y bailar.



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 22

¿Puede la rehabilitación ser divertida? Tecnologías asistivas basadas en videojuegos.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

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

HORARIO

Viernes 27 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/3e2p1np8aFKLf9uBA>

CONTACTO

cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es

eloyjose.urendesjimenez@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 una serie de experimentos para aprender sobre tecnologías robóticas asistivas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con discapacidad motora (ictus, cáncer, parálisis cerebral, etc.).

Los investigadores se presentan:



Pablo Martín Sierra

INSTITUCIÓN

Soy investigador en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad CEU San Pablo.

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

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

AFICIONES

Me gusta tocar el piano, los videojuegos, el golf, cocinar (especialmente mis maravillosas croquetas) y disfrutar de la risa con mi familia y amigos.



Álvaro Sánchez Picot

INSTITUCIÓN

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

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis intereses en investigación se centran en redes de sensores, Internet de las cosas y realidad virtual.

AFICIONES

Me encantan los juegos de mesa, los videojuegos, los juegos de rol y viajar.



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 22

¿Puede la rehabilitación ser divertida? Tecnologías asistivas basadas en videojuegos.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

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

HORARIO

Viernes 27 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/3e2p1np8aFKL9uBA>

CONTACTO

cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es

eloyjose.urendesjimenez@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 una serie de experimentos para aprender sobre tecnologías robóticas asistivas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con discapacidad motora (ictus, cáncer, parálisis cerebral, etc.).

Los investigadores se presentan:



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.



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 22

¿Puede la rehabilitación ser divertida? Tecnologías asistivas basadas en videojuegos.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

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

HORARIO

Viernes 27 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/3e2p1np8aFKLf9uBA>

CONTACTO

crisrina.sanchezlopezpablo@ceu.es

eloyjose.urendesjimenez@ceu.es

ORGANIZADORES

Cristina Sánchez López de Pablo y Eloy Urendes Jiménez.

WEB

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

RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se iniciará con una breve charla introductoria y continuará con una serie de experimentos para aprender sobre tecnologías robóticas asistivas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con discapacidad motora (ictus, cáncer, parálisis cerebral, etc.).

Los investigadores se presentan:



Carmen Cabezaolías López

INSTITUCIÓN

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

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Estoy interesada en el campo de la Ingeniería Biomédica, especialmente en la investigación de tecnologías asistivas para rehabilitación.

AFICIONES

Me encanta viajar, la música, leer, hacer deporte, pasar tiempo con familia y amigos y ayudar a los demás.



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.



Alberto Gil de la Fuente

INSTITUCIÓN

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

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis líneas de investigación se orientan en la metabolómica computacional para la identificación de metabolitos mediante espectrometría de masas.

AFICIONES

La música, la bicicleta y la montaña.

ACTIVIDAD 22

¿Puede la rehabilitación ser divertida? Tecnologías asistivas basadas en videojuegos.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

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

HORARIO

Viernes 27 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/3e2p1np8aFKLf9uBA>

CONTACTO

cristina.sanchezlopezpablo@ceu.es

eloyjose.urendesjimenez@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 una serie de experimentos para aprender sobre tecnologías robóticas asistivas que, combinadas con videojuegos, permiten la rehabilitación de pacientes con discapacidad motora (ictus, cáncer, parálisis cerebral, etc.).

Los investigadores se presentan:



Rodrigo Rodríguez Merino

INSTITUCIÓN

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

CAMPO DE INVESTIGACIÓN

Mis líneas de investigación se orientan al mundo de la biotecnología y al desarrollo de aplicaciones en el campo de la telemedicina.

AFICIONES

Me encantan los juegos de construcción para la realización de maquetas. También disfruto mucho de la fotografía en la naturaleza. En mi tiempo libre participo de actividades como el teatro o la interpretación.