



Kinect y la Hemiplejia

Caldera Miguel Javier *, Renero Carrillo Francisco Javier*,
De Gante Molina Oscar **, Flores Tenahua A. Mónica **

*Instituto Nacional de Astrofísica Óptica y Electrónica (INAOE)
Luis Erro 1, Santa María Tonantzintla, San Andrés Cholula, 72840, Puebla, México

** Universidad Politécnica de Puebla,
Tercer Carril del Ejido "Serrano" s/n San Mateo Cuanalá. Juan C. Bonilla, Puebla, México.

RESUMEN

Desarrollamos un videojuego "memorama" manipulado con el Kinect, que permite identificar al jugador y se calibra para habilitar las partes del cuerpo que necesita ejercitar, un paciente con hemiplejia. De esta manera se motiva al paciente a mover las partes del cuerpo para que el pueda encontrar las imágenes iguales y de esta manera ganar, en este trabajo se muestran resultados preliminares.