

عنوان مقاله:

کاربرد بازی‌های کامپیوتری هوشمند در توانبخشی

محل انتشار:

اولین کنفرانس توانبخشی رباتیک ایران (سال: 1391)

تعداد صفحات اصل مقاله: 1

نویسندگان:

سیده رقیه هاشمی - دانشگاه صنعتی امیرکبیر، دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، ت

بهروز عامری شهرابی - دانشگاه صنعتی امیرکبیر، دانشکده ریاضی و علوم کامپیوتر، تهران، ایران

سیدمحمد نکوئی - دانشگاه ویکتوریا-ولینگتون، دانشکده مهندسی و علوم کامپیوتر، ولینگتون

خلاصه مقاله:

درمان عوارض ناشی از سکته، آسیب‌های شدید مغزی و یا ناهنجاری‌های عصبی شده‌اند، بسیار پیچیده، دشوار و پرهزینه است. اغلب بیماران علاقه و انگیزه کافی برای تمرین‌های توانبخشی متعارف را نداشته و عدم اجرای کامل این نوع تمرینات، درمان موثر را به دنبال نخواهد داشت. توانبخشی مجازی به صورت بازی کامپیوتری، یکی از ابزارهای جدید پزشکی برای انجام مؤثر درمان این نوع عوارض است، بطوریکه بیمار به صورت ناخودآگاه در هنگام سرگرم شدن به بازی، به تمرین‌های مناسب برای توانبخشی خود می‌پردازد. توانبخشی را ندارد را به صورت ناخودآگاه ترغیب به پایان تمرین ها می‌کند. با افزایش جذابیت این نوع بازی‌ها، امکان استحصال نتایج بهتر و تمرینات سخت و پیچیده برای توانبخشی فراهم می‌گردد. در این مقاله، تحقیقات انجام شده در خصوص استفاده از بازی‌های کامپیوتری برای توانبخشی بیماران و مشکلات جایگزینی آن با روش‌های متعارف بررسی می‌شود.

کلمات کلیدی:

بازی کامپیوتری، توانبخشی مجازی، هوش مصنوعی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/188634>

