

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های مبتنی بر واقعیت مجازی بر عملکرد اندام فوقانی بیماران سکتة مغزی

محل انتشار:

اولین کنفرانس بین المللی دستاوردهای نوین پژوهشی در مهندسی برق و کامپیوتر (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 7

نویسندگان:

لیلا شاهمرادی - استادیار گروه مدیریت اطلاعات سلامت، دانشکده پیراپزشکی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران

علیرضا میرباقری - استاد یار گروه فیزیک و مهندسی پزشکی، دانشکده پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران

سهراب الماسی - دانشجوی کارشناسی ارشد فناوری اطلاعات سلامت، دانشکده پیراپزشکی، دانشگاه علوم پزشکی تهران، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

سکتة مغزی یکی از عامل های اصلی ناتوانی و مرگ در سرتاسر جهان است. واکثر بازماندگان نقص موتوری (عملکردی) را در رابطه با کاهش کیفیت زندگی تجربه می کنند. استفاده از تکنولوژی بازی های ویدئویی مبتنی بر واقعیت مجازی به عنوان یک ابزار امیدوار کننده برای توانبخشی و بهبود عملکرد اندام فوقانی بیماران سکتة مغزی مطرح است. هدف از این مطالعه بررسی تاثیر بازیهای ویدئویی مبتنی بر واقعیت مجازی بر روی عملکرد بالاتنه (دست و بازو) بیماران سکتة مغزی پرداخته شده است. استفاده از واقعیت مجازی و بازیهای کامپیوتری مبتنی بر آن تاثیر مثبتی بر توانبخشی و بهبود عملکرد اندام فوقانی بیماران سکتة مغزی داشته و هم چنین این تکنولوژی به عنوان یک راه حل موثر و ایمن که توانبخشی را آسانتر و امکان پذیر می کند و باعث افزایش انگیزه بیماران برای ادامه درمان و با کاهش طول اقامت بیماران در بیمارستان، هزینه ها را کاهش می دهد. بازی های مبتنی بر واقعیت مجازی تاثیر بهتری بر عملکرد بیماران سکتة مغزی در مقایسه با روش سنتی دارند. بازیهای مورد استفاده باید دارای خصوصیتی از قبیل گرافیک ساده، استفاده آسان، فیدبک، سطح چالش، سرگرمی، زمان کوتاه، توانایی کنترل بر روی بازی و ردیابی حرکات صحیح بیمار و انتقال آن به بازی باشد تا تاثیر بهتری بر رویانگیزه بیماران در کامل کردن جلسات توانبخشی داشته باشند و هم چنین توجه به استفاده از سخت افزار و نرم افزار مناسب لازم است.

کلمات کلیدی:

واقعیت مجازی، توانبخشی، بازیهای ویدئویی، بازی های مبتنی بر واقعیت مجازی، سکتة مغزی، اندام فوقانی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/496764>

