

DEFINICIÓN TAREAS

Prioridad	Tarea	Descripción
1	Levantarse	<p><u>Sensor</u>: hora del día (8:45h)</p> <p><u>Acción</u>: avisar por voz, poner música, emitir un audio de despertador...</p> <p><u>Comprobación</u>: detección de persona (YOLO)</p> <p><u>Positiva</u>: anotamos hora a la que se levanta, se le dan los Buenos días y se espera por una respuesta.</p> <p><u>Negativa</u>: se vuelve a insistir en la acción</p> <p><u>Detección emoción</u>: la sacamos de la hora a la que se levanta y de la respuesta a los "Buenos Días"</p>
1	Aseo personal	<p><u>Sensor</u>: hora del día (8:50h)</p> <p><u>Acción</u>: avisar por voz que tiene que asearse</p> <p><u>Comprobación</u>: la persona afirma por voz que lo va a hacer; por sensor en el baño (?)</p> <p><u>Positiva</u>: se anota cuando la persona accedió a ducharse a tal hora (apuntar que es lo que se limpió?), y cuando terminó.</p> <p><u>Negativa</u>: se vuelve a insistir en la acción, y se intenta motivar a que lo haga. Si se le ve de mal humor, se mira si en días anteriores realizó esta tarea; si no la hizo el día anterior, se le sigue insistiendo o se cambia de por otra tarea para intentar animarlo; de la otra manera se podría dejar pasar.</p> <p><u>Detección de emoción</u>: se saca durante el aviso de tener que asearse y de las respuestas que de a éste.</p>
1	Desayuno	<p><u>Sensor</u>: hora del día (9:30h)</p> <p><u>Acción</u>: avisar por voz que es hora del desayuno. En caso de que la persona no se acuerde en que consistía el desayuno, o que le falta para completar el desayuno, se le recuerda lo que era. Recordar también si tiene que tomar la pastilla.</p> <p><u>Comprobación</u>: la persona afirma que se va a hacer el desayuno, y sigue interactuando con el robot sobre el tema.</p> <p><u>Positiva</u>: se anota la hora del día a la que se inicia dicha tarea, y la hora a la que termina. También se anota que es lo desayuna y se le pregunta si está satisfecho al finalizar la tarea (en una escala del 1 al 5).</p> <p><u>Negativa</u>: se insiste en que debe de desayunar. Se le habla de la importancia del desayuno y le da otras opciones de desayuno por si la actual no le interesa.</p> <p><u>Detección de emoción</u>: por su reacción al aviso y su respuesta a éste.</p>
2	Limpieza básica de la casa	
1	Salir para hacer la compra	<p><u>Sensor</u>: hora del día (11:00h)</p> <p><u>Acción</u>: preguntar que es lo que quiere comer hoy dentro de la</p>

		<p>dieta asignada por el médico (igual esto se puede hacer al desayuno). Se le dicta los ingredientes necesarios; si la persona avisa que no tiene alguno de ellos se le dice que tiene que comprarlos. En cualquier caso siempre se le propone que salga a por el periódico o alguna revista. Se supone que durante este intervalo la persona paseará un poco por el exterior.</p> <p><u>Comprobación:</u> la persona accede a salir para hacer la compra, desaparece de la vista del robot durante esa hora (no se detecta ninguna persona con YOLO).</p> <p><u>Positiva:</u> se anota a que hora sale para hacer la compra, y a la hora que vuelve.</p> <p><u>Negativa:</u> se le insiste para que haga la compra. Si tiene ingredientes en casa para hacer los otros platos y se ve que no está de humor, entonces de esta vez se le deja hacer uno de los otros.</p> <p><u>Detección de emoción:</u> por su reacción al robot decirle que tiene que hacer la compra, y por lo que responde.</p>
2	Hacer de comer	
1	Comida mediodía	<p><u>Sensor:</u> hora del día (13:30h)</p> <p><u>Acción:</u> el robot avisa que es hora de comer. Recordar también si tiene que tomar la pastilla.</p> <p><u>Comprobación:</u> la persona afirma que va a comer.</p> <p><u>Positiva:</u> se anota la hora a la que inició y a la que terminó. Se pregunta si le gustó la comida o no (en una escala del 1 al 5).</p> <p><u>Negativa:</u> se insiste en la acción, comentando que la comida se va a enfriar (por ejemplo). Se le habla de la importancia de comer y se dicen cosas positivas de la persona (como lo bien que comió el otro día).</p> <p><u>Detección de emoción:</u> por su reacción al avisarle de comer y cuando le pregunta si está satisfecho con lo que comió; también por las respuestas que da.</p>
2	Pequeña limpieza de la cocina y otras tareas	
3	Descanso	
1	Actividad de movilidad física	<p><u>Sensor:</u> hora del día (16:00h)</p> <p><u>Acción:</u> se le propone hacer unos ejercicios de movilidad durante veinte minutos. Éstos están adaptados al estado de humor de la persona (además de la movilidad), siendo una rutina más simple y lenta si no está animada, y viceversa.</p> <p><u>Comprobación:</u> la persona afirma que va a hacer la actividad; se detecta la persona frente al robot durante toda la media hora.</p> <p><u>Positiva:</u> se anota cuando empezó y cuando terminó, y su estado de humor medio durante este intervalo. Al final también se le pide que evalúe la sesión de ejercicios (escala de 1 al 5 de satisfacción, dificultad de los ejercicios, ...).</p> <p><u>Negativa:</u> se insiste en la acción. Si al final no procede, se</p>

		cambia por el juego cognitivo y esta actividad se hará en la siguiente hora (la del juego). <u>Detección de emoción</u> : por sus reacciones al proponerle la tarea y las respuestas que da.
2	Juego cognitivo	
1	Merienda	<u>Sensor</u> : hora del día (17:00h) <u>Acción</u> : el robot avisa que es hora de merendar. <u>Comprobación</u> : la persona confirma que va a merendar. <u>Positiva</u> : se anota la hora a la que inició y a la que terminó, y lo que merendó. Se pregunta si le gustó la merienda o no (en una escala del 1 al 5). <u>Negativa</u> : se insiste en que coma. Si al final no quiere y se ve que hizo las anteriores comidas correctamente, se puede permitir que no meriende, y se anota. <u>Detección de emoción</u> : por su reacción al avisarle de merendar y cuando le pregunta si está satisfecho con lo que comió; también por las respuestas que da.
3	Actividades de ocio	
2	Actividad reminiscencia	
2	Llamar a familiar o amigo	
1	Cena	<u>Sensor</u> : hora del día (19:30h) <u>Acción</u> : el robot avisa que es hora de cenar. Le propone alguna posible cena. Recordar también si tiene que tomar la pastilla. <u>Comprobación</u> : la persona afirma que va a cenar. <u>Positiva</u> : se anota la hora a la que inició y a la que terminó, y lo que cenó. Se le pregunta si le gustó la cena o no (en una escala del 1 al 5). <u>Negativa</u> : se insiste en que cene. Se le habla de la importancia de cenar y le da otras opciones de cena por si la actual no le interesa. <u>Detección de emoción</u> : por su reacción al avisarle de cenar y cuando le pregunta si está satisfecho con lo que comió; también por las respuestas que da.
3	Descanso	
1	Acostarse	<u>Sensor</u> : hora del día (21:00h/21:30h) <u>Acción</u> : se le empieza a concienciar poco a poco de que es hora de irse a la cama. <u>Comprobación</u> : la persona dice algo como “Me voy a la cama” o “Me voy a dormir”; y desaparece de la vista del robot (se deja de detectar la persona durante un tiempo, está todo oscuro). <u>Positiva</u> : se anota la hora a la que se fue a la cama. <u>Negativa</u> : se insiste en la acción. Se le puede decir la

		<p>importancia que tiene el dormir bien para intentar convencerla.</p> <p><u>Detección de emoción</u>: por sus reacciones al proponerle la tarea y las respuestas que da.</p>
--	--	---

- 1: Prioridad alta
- 2: Prioridad media
- 3: Prioridad baja

Actividades de ocio: ver la televisión, escuchar música, leer un libro/periódico/revista, hacer un puzzle/maqueta, jugar al tres en raya, palabras encadenadas (con la última letra de la palabra; jugar por categorías), jugar a los dados (se va sumando los números que le va saliendo a cada uno en los turnos; gana el que tenga más puntos), etc. Estos dos últimos podrían ser juegos cognitivos también.

OPCIONES CUANDO EL USUARIO NO QUIERE REALIZAR ALGUNA DE LAS TAREAS:

En las tareas solo se insiste durante unos 10-15 minutos para no agobiar al usuario (y así tampoco retrasar demasiado el resto de las tareas), después de ello se le proponen varias opciones y la actividad actual se haría en otro momento.

- Si se levanta tarde, se le quita el tiempo a “Limpieza básica de la casa y otras tareas”.
- Si finalmente no hace el “Aseo personal”, el robot le da a escoger entre el desayuno, hacer una limpieza de la casa o en el tiempo restante dedicárselo a actividades de ocio. Los cambios en el horario podrían ser así:
 - Si elige “Desayuno”:
 - **8:50h** – Le insiste para hacer la tarea de “Aseo personal”
 - **9:05h** - Desayuno
 - **9:30h** – Aseo personal
 - **10:10h** – Limpieza básica de la casa y otras tareas (se le quitan 10 minutos a esta tarea)
 - Si elige “Limpieza básica de la casa y otras tareas”:
 - **8:50h** – Le insiste para hacer la tarea de “Aseo personal”
 - **9:05h** – Limpieza básica de la casa y otras tareas
 - **9:45h** – Desayuno
 - **10:15h** – Aseo personal
 - **11:00h** – Salir para hacer la compra
 - Si decide ducharse por la noche:
 - **8:50h** – Le insiste para hacer la tarea de “Aseo personal”
 - **9:05h** - Desayuno
 - **9:35h** – Actividades de ocio
 - ...
 - **20:15h** – Aseo personal
 - Puede decidir no asearse hoy porque ya lo hizo el día anterior. En este caso se permitiría que no lo hiciera, pero aún así se le dará la posibilidad de realizar esta tarea al inicio de la de descanso de las 20:15h.
- Si no hace la de “Desayuno”, se le dará la opción de cambiarla de hora con “Limpieza básica de la casa y otras tareas”, o hacer alguna actividad de ocio mientras hasta que se le levante el ánimo y decida comer. El horario podría ser así:
 - Si elige limpiar la casa:
 - **9:30h** – Le insiste en que desayune
 - **9:40h** – Limpieza básica de la casa y otras tareas
 - **10:30h** – Desayuno
 - Si elige hacer otra actividad de ocio hasta que tenga hambre, se podría restarle tiempo a la siguiente tarea al desayuno (si hace falta) para que tenga tiempo para comer.
- Si no quiere salir de casa ese día (o el tiempo no lo permite) en la tarea “Salir para hacer la compra”, entonces se le propone hacer algún ejercicio de movilidad física, y en el tiempo restante que haga actividades de ocio o juegos con el robot (juego cognitivo).
- Si no procede a “Comida mediodía”, se le da a elegir entre hacer tareas de la casa o alguna actividad de ocio. Los cambios en el horario podrían ser:

- Si decide hacer las tareas de la casa:
 - **13:30h** – Le insiste en que coma
 - **13:40h** – Tareas de la casa
 - **14:10h** – Comida mediodía
 - **14:45h** – Pequeña limpieza de la cocina
- Si decide hacer actividades de ocio:
 - **13:30h** – Le insiste en que coma
 - **13:40h** – Actividades de ocio: ver la tele o escuchar la radio o leer el periódico
 - **14:00h** – Comida mediodía
 - **14:40h** – Pequeña limpieza de la cocina y otras tareas.
 - **15:15h** – Siesta/descanso
- En el caso de que no quiera hacer la “Actividad de movilidad física” a la hora correspondiente, se le propone hacer en esa hora el “Juego cognitivo”, y en la hora siguiente (la del juego) se hace la actividad de movilidad física.
 - **16:00h** – Le insiste en que haga la actividad de movilidad
 - **16:10h** - Juego cognitivo
 - **16:35h** – Actividad de movilidad física
 - **17:05h** – Merienda
- Si no quiere cenar a las 19:30h, se le propone cambiarla a la hora de la tarea siguiente (20:15h), y en la hora actual haría lo que es el “Descanso” (actividades de ocio).
 - **19:30h** – Se le insiste en que cene
 - **19:40h** – Descanso
 - **20:30h** – Cena