**Mindscape: Un Videojuego Terapéutico para la Salud Cognitiva**

**1. Declaración de la Visión**

Revolucionar las intervenciones terapéuticas para el deterioro cognitivo relacionado con la edad mediante la creación de un videojuego atractivo, accesible y social que empodere a las personas con demencia en etapa temprana para mantener sus habilidades cognitivas y conexiones sociales, transformando la terapia de una obligación clínica a una actividad placentera y motivadora.

**2. Declaración de la Misión**

Nuestra misión es desarrollar e implementar un videojuego multijugador, que se juegue con un controlador de consola, como una terapia regular y estandarizada en hospitales y centros de salud. Trabajaremos con un equipo de desarrolladores de videojuegos, neuropsicólogos y profesionales de la salud para diseñar un juego que sea clínicamente eficaz, socialmente enriquecedor y continuamente validado a través de la investigación científica y los resultados de los pacientes.

**3. Valores Fundamentales**

* **Empatía:** Priorizamos la experiencia de usuario de nuestros jugadores mayores, diseñando un juego que sea intuitivo, sin frustraciones y respetuoso con sus habilidades.
* **Colaboración:** Creemos en el poder de la conexión social, tanto para nuestros jugadores como para nuestro equipo de proyecto, trabajando en estrecha colaboración con expertos clínicos para garantizar que nuestro producto se base en evidencia.
* **Innovación:** Estamos comprometidos a superar los límites de lo posible en la salud digital, utilizando la tecnología para crear nuevas y más efectivas formas de terapia.
* **Accesibilidad:** Nos aseguraremos de que nuestro juego sea fácil de usar para todos los jugadores, independientemente de su experiencia previa con la tecnología, proporcionando controles y tutoriales sencillos y claros.
* **Integridad:** Basaremos todas nuestras afirmaciones en una rigurosa validación científica y prácticas éticas, asegurando que nuestro producto realmente ayude a aquellos para quienes fue diseñado.

**4. Público Objetivo**

* **Audiencia Primaria:** Individuos de 65 años o más que han sido diagnosticados con Deterioro Cognitivo Leve (MCI) o que se encuentran en las primeras etapas de la demencia.
* **Audiencia Secundaria:** Centros de atención geriátrica, hospitales, psicólogos, terapeutas ocupacionales y familiares de pacientes.

**5. Planteamiento del Problema**

El deterioro cognitivo relacionado con la edad, incluida la demencia, es una crisis de salud global creciente. Las terapias no farmacológicas actuales pueden ser monótonas, aislantes y a menudo no logran motivar a los pacientes para que participen de manera constante. Esta falta de participación dificulta la eficacia terapéutica, lo que conduce a un deterioro cognitivo más rápido y a una menor calidad de vida.

**6. Descripción de la Solución: "Mindscape"**

Mindscape es un videojuego multijugador diseñado específicamente para la terapia cognitiva. El juego se jugará con un controlador de consola simplificado y fácil de usar, que proporciona una interfaz tangible y atractiva sin abrumar al usuario.

* **Género del Juego:** Una aventura cooperativa de resolución de acertijos o un juego de estrategia suave y no competitivo. El enfoque será la colaboración y la resolución de problemas de baja presión, no los reflejos rápidos o la mecánica compleja.
* **Mecánicas Terapéuticas:** El juego incorporará mecánicas probadas para estimular la función cognitiva, como:
  + **Memoria:** Acertijos que requieren que los jugadores recuerden patrones, secuencias o ubicaciones de objetos.
  + **Función Ejecutiva:** Tareas que implican planificación, cambio de tareas y resolución de problemas.
  + **Conciencia Espacial:** Navegar por entornos 3D suaves para lograr objetivos.
  + **Coordinación Ojo-Mano:** El uso del controlador en sí para la práctica de habilidades motoras finas.
* **Sesiones Multijugador/LAN:** Los pacientes pueden conectarse entre sí en una red dedicada y segura (ya sea en línea o a través de una red de área local en un centro de terapia) para resolver acertijos juntos. Esta es una característica crítica que proporciona interacción social y un sentido de comunidad.

**7. Propuesta de Venta Única (PVU)**

A diferencia de las aplicaciones tradicionales de entrenamiento cerebral o las terapias pasivas, Mindscape ofrece una experiencia holística y multijugador que está clínicamente diseñada e intrínsecamente motivadora. El uso de un controlador de consola, un entorno de juego social y un camino claro para la implementación en hospitales lo convierten en una herramienta única y poderosa.

**8. Objetivos Terapéuticos**

* Mejorar la memoria de trabajo, la función ejecutiva y la velocidad de procesamiento.
* Aumentar la motivación del paciente y la adherencia a un horario de terapia.
* Reducir los sentimientos de aislamiento social y depresión al fomentar un sentido de comunidad.
* Mejorar las habilidades motoras finas y la coordinación ojo-mano.
* Proporcionar una plataforma para la recopilación de datos objetivos y no invasivos para respaldar las evaluaciones psicológicas.

**9. Estrategia de Implementación**

1. **Fase 1: Desarrollo del Piloto y Colaboración Clínica:**
   * Desarrollar un prototipo de un juego de un solo nivel.
   * Asociarse con un hospital local o un departamento de psicología de una universidad para reclutar participantes para un estudio piloto a pequeña escala.
   * Diseñar el estudio para incluir pruebas neuropsicológicas previas y posteriores a la intervención para medir el impacto del juego.
2. **Fase 2: Validación de Datos y Expansión de Características:**
   * Analizar los datos del estudio piloto para validar la eficacia terapéutica del juego.
   * Basándose en los comentarios, expandir el juego con nuevos niveles, características y funcionalidad multijugador.
   * Publicar los hallazgos en una revista académica relevante.
3. **Fase 3: Adopción y Escalado más Amplios:**
   * Utilizar los datos validados para crear una propuesta convincente para los administradores de hospitales y los proveedores de seguros de salud.
   * Construir un equipo dedicado para comercializar y dar soporte al juego como una herramienta terapéutica profesional.
   * Escalar el proyecto acercándose a otros hospitales y centros de salud para integrar Mindscape en sus planes de atención al paciente.

**10. Participantes**

**Neurocirujano:** Pablo Emilio Ordóñez Ortega

**Equipo de desarrolladores:** Juan Pablo Ordóñez Gomez

**Equipo de psicólogos:** Jacobo Andrés Herrera, Abraham Jauregui

**Otros médicos:** Juan Camilo Casabon Martínez

**Entidades o grupos:** Fundación Hospital San Pedro, Pasto, Colombia