

El problema principal es la adaptación hacia la interacción, cómo hacer dispositivos que se adaptan fácilmente a la interacción del juego serio.
el objetivo que se quiere alcanzar con el juego serio dependiendo de la actividad de rehabilitación.

- problemática detectada: existen falencias en la construcción de los dispositivos de interacción, desde la parte de la adaptación.
- nuestro propósito no es mejorar la discapacidad sino mejorar la adaptación y uso de los dispositivos por parte de los niños dentro de sus actividades de rehabilitación.
- nuestros aportes no son para mejorar al niño sino para mejorar la interacción con el juego serio y esto es lo que le permite mejorar.
- no hay patrones de diseño para la construcción de los dispositivos de interacción (verificar), estos están enfocados a la construcción del juego serio como tal.

Construcción de un conjunto de patrones para el diseño de los dispositivos de interacción: casi no hay información, entonces prácticamente es hacer la propuesta de los patrones a partir de los puntos que nosotros veamos desde la parte de la adaptación de los dispositivos a los problemas que tienen los niños con discapacidad auditiva.

Juego propuesto como prototipo

Se va a trabajar motricidad fina a través de la coordinación ojo-mano, mecánica de juego se podría ver como las posibles reglas del juego.

- ☐ el objeto no tiene que tocar el alambre
- ☐ el objeto tiene que llegar al final
- ☐ si el objeto toca el alambre entonces sale una retroalimentación
- en nuestro trabajo el objeto tangible si depende de la actividad de rehabilitación y mecánicas de juego (motricidad gruesa y Fina).
- mirar qué objetos se usan en motricidad gruesa y qué objetos en motricidad fina: líneas, dibujos, reconocer objetos.

Problema

planteamiento del problema sí dejar la parte de psicomotricidad, ya que existe una deficiencia en el desarrollo de las habilidades psicomotrices del niño.

Problema: actualmente existen juegos serios que permiten rehabilitar, pero muchos de esos juegos serios no están completamente adaptados, por motivación, equilibrio con actividades de juego y de rehabilitación o puede ser por la adaptación de los dispositivos de interacción (adaptación de IU, comprensión, lenguaje) cómo presentó la información adecuada para que el niño sepa que hacer, o la adaptación de los objetos a la actividad de rehabilitación.

Problema

- Adaptar los dispositivos de interacción a las actividades de rehabilitación que ofrece el juego serio.
- Adaptar a nivel de diseño estos dispositivos de interacción de forma adecuada que el niño puede realizar las actividades de rehabilitación a través de las mecánicas del juego serio, de forma adecuada y lograr los objetivos.

Planteamiento

Es decir que encontramos estas deficiencias:

- Encontramos que actualmente existen unos juegos serios, y que estos juegos serios tienen unos sistemas de interacción tanto gráficos como tangibles, en estos juegos serios se ha notado que existen algunas deficiencias en adaptación tanto en su parte gráfica como sus dispositivos, existen algunas personas que han propuesto lineamientos, principios para poder construir adecuadamente estos elementos, pero no existe un conjunto o catálogo de patrones que permita el diseño de cuadro. **Este conjunto de patrones es el que nosotros vamos a construir**, para poder diseñar estos objetos de interacción tangible de forma adecuada, de tal forma que el niño puede realizar sin ningún problema su actividad de rehabilitación a través del juego serio.
- el juego serio no depende de los objetos tangibles, Pero los objetos tangibles sí dependen de la actividad de rehabilitación.
- el juego serio como tal en su conjunto es el que debe de alguna manera impactar, los procesos de rehabilitación.