

# Uma Abordagem de Monitoramento dos Sinais Motores da Doença de Parkinson Baseada em Jogos Eletrônicos

Defesa de Tese

Aluno: Leonardo Melo de Medeiros

Orientador: Leandro Dias da Silva

Orientador: Hyggo Oliveira de Almeida

Universidade Federal de Campina Grande - UFCG

29 de Maio de 2016

# Roteiro

Introdução

Estudo de Caso

Abordagem JOGUE-ME

Experimentos

GQM

Finalização

# Sistemas de Monitoramento de Saúde



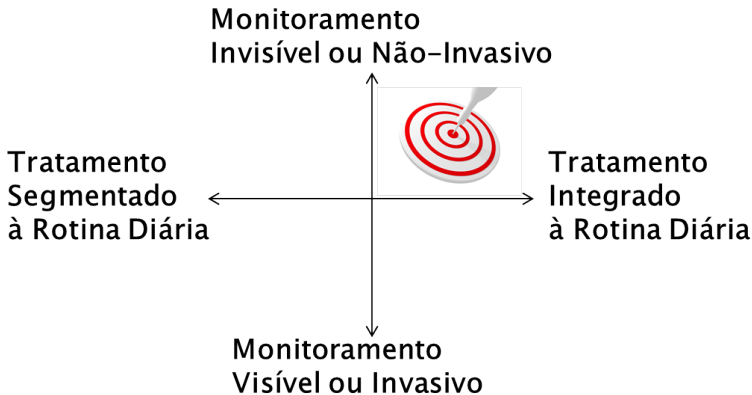
A concepção de um sistema não invasivo de monitoramento é um grande desafio [Alemdar *et al.* , 2015]

# Aplicações dos Sistemas de Monitoramento da Saúde (SMS)

Atualmente, os Sistemas de Monitoramento da Saúde (SMS) permitem ao médico:

- ▶ Tratar preventivamente e pró-ativamente o estado de saúde [Mobyen Uddin Ahmed & Loutfi, 2013]
- ▶ Reabilitar o paciente [Graziadio *et al.* , 2014]
- ▶ Melhorar a qualidade de vida [Chen *et al.* , 2014]

# Estratégias de Monitoramento da Saúde

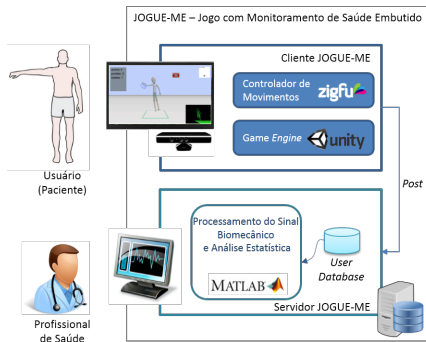


## SMS da Saúde Motora

Atualmente, os SMS da saúde motora permitem:

- ▶ Quantificar as habilidades motoras dos usuários [Friedman *et al.* , 2014, Patel *et al.* , 2009]
- ▶ Analisar a marcha dos usuários [Liao *et al.* , 2014]
- ▶ Identificar sinais de bradicinesia (lentidão dos movimentos) presente no Parkinson [Zwartjes *et al.* , 2010]

## Abordagem Proposta



Nesta Tese, propomos monitorar a saúde de uma forma não invasiva usando jogos eletrônicos.

## Jogos Aplicados à Saúde

Nos últimos anos, houve o surgimento de jogos para apoiar a prática de atividade física. Como por exemplo:

- ▶ Melhoria da saúde do idoso com: visado a reabilitação motora dos idosos [Graziadio *et al.* , 2014]
- ▶ Jogos com sensores hápticos para quantificar a habilidade motora do paciente com Parkinson [Atkinson & Narasimhan, 2010]
- ▶ Jogos para o monitoramento dos sinais vitais(Batimento cardíaco) [Sinclair *et al.* , 2009]



## Motivação para uso de jogos para monitoramento dos dados motores

- ▶ Percentual expressivo de adultos e idosos que usam jogos em sua rotina diária (27% acima dos 50 anos [ESA, 2015])
- ▶ As tecnologias de sensores de movimento presentes nos jogos eletrônicos
- ▶ Reprodução de movimentos específicos em um ambiente lúdico

Monitorar os sinais permite um melhor gerenciamento da doença e, por consequência, uma melhora na qualidade de vida

## Objetivo Principal

Conceber um SMS embutido num jogo eletrônico para motivar e abstrair o monitoramento dos sinais motores de uma maneira não invasiva

## Etapas do Trabalho

A metodologia deste trabalho consistiu de três etapas sequenciais:

- ETAPA 1** Quais os benefícios de acompanhar os sinais motores do paciente diariamente, do ponto de vista do profissional da saúde?
- ETAPA 2** Como melhor adquirir e quantificar sinais motores utilizando sensores de movimento para monitorar os sinais do Parkinson?
- ETAPA 3** Na perspectiva dos usuários, a abordagem de quantificar os sinais motores é considerada não-invasiva e aplicável à rotina diária?

# Estudo de Caso

## Doença de Parkinson

Como estudo de caso, escolhemos Parkinson por ser uma doença neurodegenerativa crônica, progressiva e com causa desconhecida.

- ▶ Comum em idosos
- ▶ Existem casos precoces em indivíduos antes dos 40 anos

## Doença de Parkinson (Parkinson)

O Parkinson é uma afecção do sistema nervoso central, a qual é expressa de forma crônica e progressiva.

- ▶ Causada pela morte dos neurônios produtores de dopamina da substância negra [Picon *et al.* , 2010]
- ▶ Caracterizada pelos sinais cardinais de rigidez, bradicinesia, tremor e instabilidade postural [Jankovic, 2008]

# Doença de Parkinson

## Bradicinesia

- ▶ Enquanto que o sintoma de tremor é o mais visível do Parkinson, a bradicinesia é o sintoma motor mais incapacitante
- ▶ A bradicinesia é acompanhada de: rigidez dos músculos, assimetria dos movimentos entre os membros e dificuldade nos movimentos

# Estágios da Doença

## Escala Unificada de Avaliação da Doença de Parkinson (UPDRS)


A escala contém itens referentes a:

- ▶ Mental, comportamento e humor
- ▶ Atividades da vida diária
- ▶ Exame motor
- ▶ Complicações no tratamento

# Escala (UPDRS)

Fenômeno (*On/Off*)

## Disease Data Form



Name \_\_\_\_\_ Unit Number \_\_\_\_\_

Date																	
DOPA mg/day	hrs DOPA lasts																
		ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
1. Mentation																	
2. Thought Disorder																	
3. Depression																	
4. Motivation/Initiative																	
Subtotal 1-4 (maximum = 16)																	
5. Speech																	
6. Salivation																	
7. Swallowing																	
8. Handwriting																	
9. Cutting food																	
10. Dressing																	
11. Hygiene																	
12. Turning in bed																	
13. Falling																	
14. Freezing																	
15. Walking																	
16. Total																	



## ETAPA 1

Quais os benefícios de acompanhar os sinais motores do paciente diariamente, do ponto de vista do profissional da saúde?

# Entrevista Semi-Estruturada com Profissionais de Saúde

## Objetivo da Pesquisa

O objetivo da entrevista semiestruturada foi entender como é feito o acompanhamento do paciente com sintomatologia do Parkinson, juntamente aos profissionais de saúde.

## Participantes

LEGENDA	PROFISSÃO	EXPERIÊNCIA (ANOS)
FIS_01	Fisioterapeuta	10
FIS_02	Fisioterapeuta	10
NEU_01	Neurologista	15
NEU_02	Neurologista	30

## Resultado da Entrevista

- ▶ Identificamos a importância de **monitorar a bradicinesia para acompanhar a evolução do Parkinson.**
- ▶ Os profissionais de saúde informaram da importância de calcular:
  1. amplitude dos movimentos de abdução e adução dos braços
  2. a velocidade angular desse movimento

## ETAPA 2

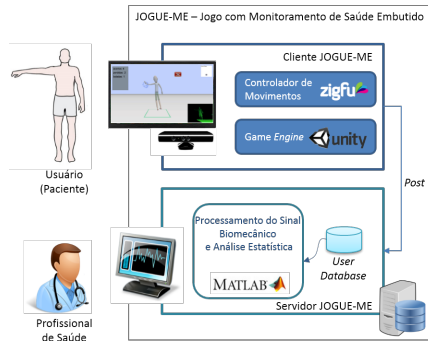
Como melhor adquirir e quantificar sinais motores utilizando sensores de movimento para monitorar os sinais do Parkinson?

# Abordagem JOGUE-ME

A abordagem **JOGUE-ME** faz uso de jogos eletrônicos como interface de aquisição de sinais, tornando os usuários mais motivados a fornecer seus dados motores, em comparação ao uso dos dispositivos vestíveis

Este trabalho pretende usar um ambiente de jogo para a execução de movimentos específicos com o propósito de quantificar os sinais motores dos usuários e consequentemente realizar o monitoramento

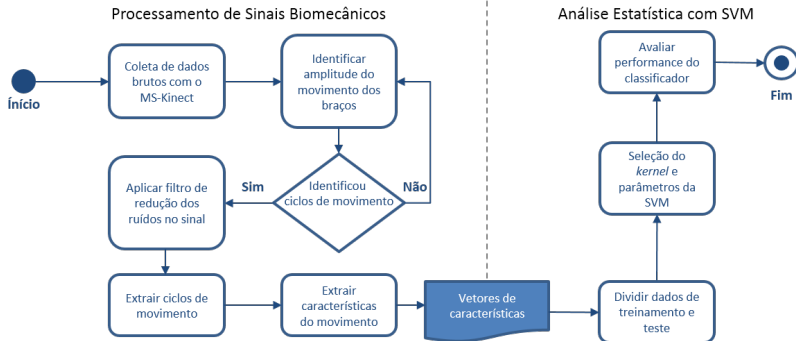
# Visão Geral da Abordagem *JOGUE-ME*



# JOGUE-ME - *Jogo com Monitoramento de Saúde Embutido*

- ▶ **REQ-JOGUE-ME-01** - Pontuação e Taxa de Acerto
- ▶ **REQ-JOGUE-ME-02** - Progresso e Evolução do Jogador e dos Desafios
- ▶ **REQ-JOGUE-ME-03** - Estado de Fluxo
- ▶ **REQ-JOGUE-ME-04** - Preocupação com Integridade Física do Jogador
- ▶ **REQ-JOGUE-ME-05** - Aquisição e Armazenamento de Sinais Motores
- ▶ **REQ-JOGUE-ME-06** - Mecanismo de Identificação de Sintomas Motores
- ▶ **REQ-JOGUE-ME-07** - Mecanismo de Visualização

# Processamento dos Sinais Biomecânicos

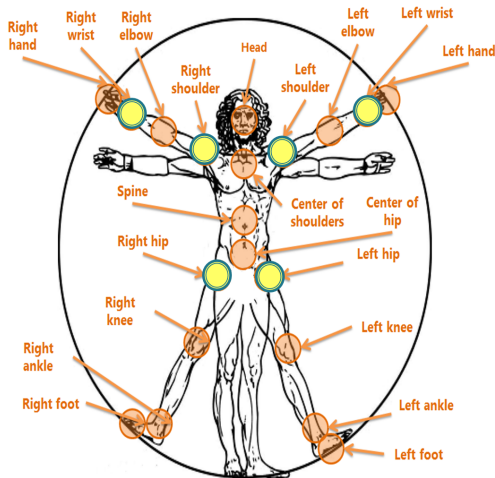




# Cinemetria

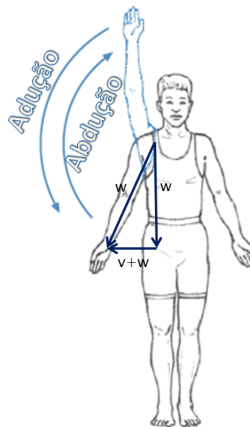
- ▶ A Cinemetria consiste de um conjunto de métodos para medir os valores dos parâmetros cinemáticos
- ▶ Movimento Cinético é o estudo das forças e momentos que resultam no movimento do corpo e seus segmentos

# Sensor de Captura de Movimentos

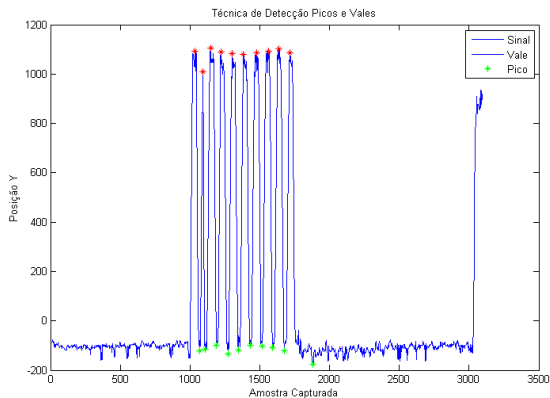


# Movimento Angular

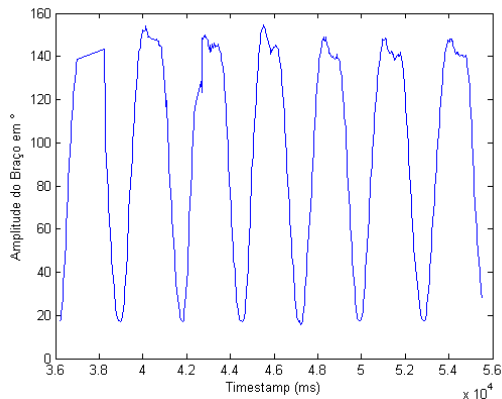
## Movimento de Abdução e Adução do Braço [McGinnis, 2013]



# Mecanismo de Identificação de Sintomas Motores

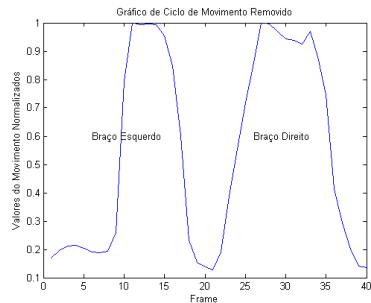
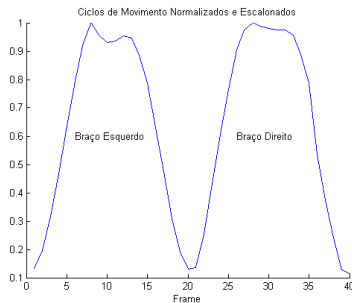


# Velocidade Angular do Movimento de Abdução e Adução





# Filtragem de Dados: Remoção de Ciclos Incompletos



# Visualização das Características do Movimento

Velocidades %S				Amplitudes	
Abdução Esquerda	Abdução Direita	Adução Esquerda	Adução Direita	Esquerda	Direita
78,95	77,82	83,06	106,42	130,00	124,72
79,94	34,68	104,69	39,98	131,50	132,44
81,05	47,05	107,38	56,52	132,22	123,66
74,73	47,09	109,05	47,75	132,33	122,20
72,01	56,02	102,36	76,00	131,40	119,75

Tabela 3.1: Extração das Características de Indivíduo Com Diagnóstico da DP

Velocidades %S				Amplitudes	
Abdução Esquerda	Abdução Direita	Adução Esquerda	Adução Direita	Esquerda	Amplitude
129,35	61,59	78,74	176,30	159,39	143,50
115,67	118,15	71,72	79,46	156,37	153,97
120,96	135,27	66,70	78,17	154,30	149,91
125,96	137,43	64,75	81,57	153,18	154,58
139,99	117,60	69,96	84,08	151,68	148,90
120,51	111,92	75,85	75,18	152,58	148,35

Tabela 3.2: Extração das Características de Indivíduo Sem Diagnóstico da DP

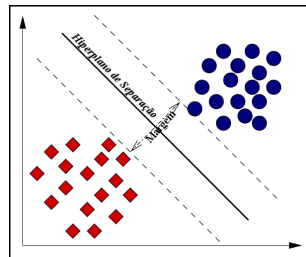
# Classificador de Dados

Nesta Tese, o classificador de dados foi utilizado para identificar problemas motores



# Máquina de Vetor de Suporte (SVM)

- ▶ Uma SVM busca encontrar Vetores de Suporte que consiga separar duas classes
- ▶ Formalmente, classificadores que separam os dados por meio de um hiperplano com uma função discriminante



# Estudo Analítico de Caso-Controle: Identificação da Bradicinesia

## Objetivo da Pesquisa

Como melhor adquirir e quantificar sinais motores utilizando sensores de movimento para monitorar os sinais do Parkinson?

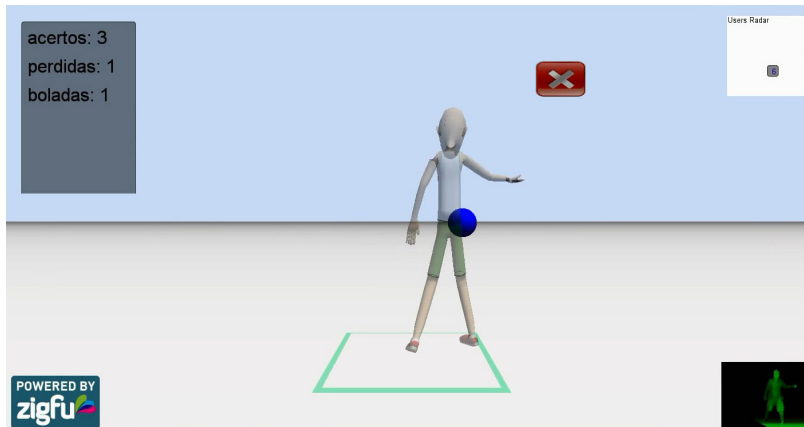
## Coleta de Dados

- ▶ Protocolo de pesquisa submetido aprovado junto ao CEP da UFCG (**CAAE: 14408213.9.1001.5182**)
- ▶ Coleta realizada nas instituições:
  1. Hospital Universitário da UFAL
  2. Fundação Pestalozzi
  3. Clínica Fisioterapia do CESMAC

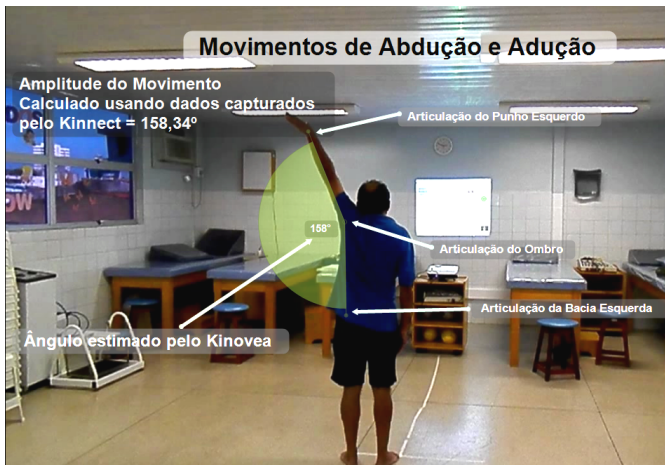
# Amostra

- ▶ A técnica de amostragem utilizada para seleção, foi por conveniência, composta por:
  1. 15 indivíduos portadores do Parkinson entre 51 e 65 anos (média de idade : 58 anos)
  2. 15 sem o diagnostico, como grupo controle entre 50 e 65 anos (média : 57 anos)
- ▶ No grupo de portadores do Parkinson, foram inclusos indivíduos até o Estágio 3 (Doença bilateral leve a moderada com alguma instabilidade postural e capacidade para viver independente), segundo a UPDRS

## Coleta dos Dados Utilizando o Jogo: *Catch the Spheres*



## Coleta de Dados



# Optimização dos Parâmetros da SVM

## Aplicação do Método de *Grid-Search*

Para identificar os melhores parâmetros da SVM, foi aplicado o método *Grid-Search* [Li *et al.* , 2010] usando validação cruzada *Leave-One-Out* (LOOCV) [Kantardzic, 2011].

# Parâmetros da SVM

## Custo ( $C$ )

O  $C$  é o parâmetro que controla a influência de individual de cada vetor de suporte no resultado da classificação.

## Gamma ( $\gamma$ )

O parâmetro  $\gamma$  controla a flexibilidade da função de *kernel*, valores pequenos de  $\gamma$  permitem ao classificador ajustar todos os rótulos havendo risco de sobre ajustamento.

## Optimização dos Parâmetros

O objetivo da optimização dos parâmetros é encontrar no espaço formado por  $(\gamma, C)$  pontos nos quais a acurácia do classificador seja a maior possível.

Os valores dos parâmetros de pesquisa do *grid-search* foram:

- ▶  $C = [2^{-5}, \dots, 2^2]$
- ▶  $\gamma = [2^{-15}, \dots, 2^3]$

Valores da Busca Detalhada:

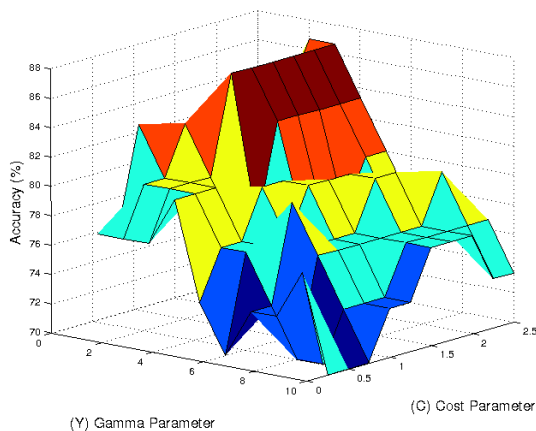
- ▶  $C = [0.25, 0.5, \dots, 2.5]$
- ▶  $\gamma = [1, 2, \dots, 10]$

### Parâmetros Encontrados

Logo, usando o método *grid-search*, encontramos os seguintes valores para os parâmetros:  $C = 2$  e  $\gamma = 3$



## Grid-Search - Acurácia da Classificação



## Matriz de Confusão

Resultado da Matriz de Confusão do Estudo Analítico  
Caso-Controle Usando SVM

	Classe Preditiva	
	Parkinson	Controle
Parkinson	12	3
Controle	1	14

## Métricas da Classificação

Métricas	
<b>TpRate</b>	80,00%
<b>FpRate</b>	6,67%
<b>Precision</b>	92,31%
<b>Accuracy</b>	86,67%
<b>F-Measure</b>	85,71%

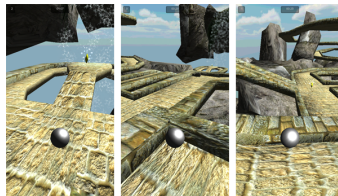
*TpRate* : taxa de acerto obtido;

*FpRate* : taxa de falso alarme obtido;

*Precision* : taxa de acerto de uma instância em determinada classe;

## Outros Experimentos

### Uso de Jogo em *Smartphone* Para Detecção de Tremor



### Insucesso na Quantificação do Tremor

- ▶ Tremor do Parkinson é de repouso
- ▶ Indivíduos quando utilizavam o jogo reduziam drasticamente o sintoma
- ▶ Como os dados não seriam satisfatórios, logo a coleta tornou-se inviável

## ETAPA 3

Na perspectiva dos usuários, a abordagem de quantificar os sinais motores é considerada não-invasiva e aplicável à rotina diária?

# Análise GQM com Usuários

## Objetivo da Pesquisa

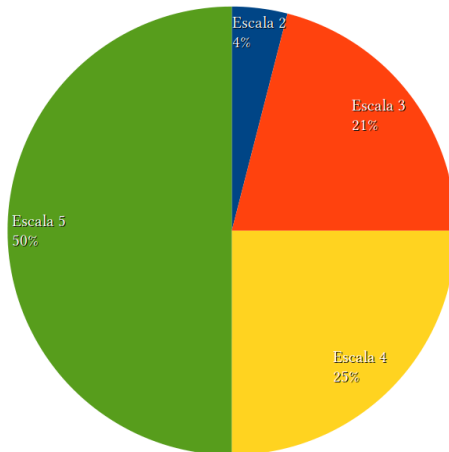
Etapa 3 da Pesquisa: Na perspectiva dos usuários, a abordagem de quantificar os sinais motores é considerada não-invasiva e aplicável à rotina diária?

## Questões da Pesquisa

1. O usuário poderia integrar a abordagem JOGUE-ME à sua rotina diária ?
2. A segurança com a integridade física está de acordo com a faixa etária do usuário ?

## Integrar a Abordagem à Rotina Diária

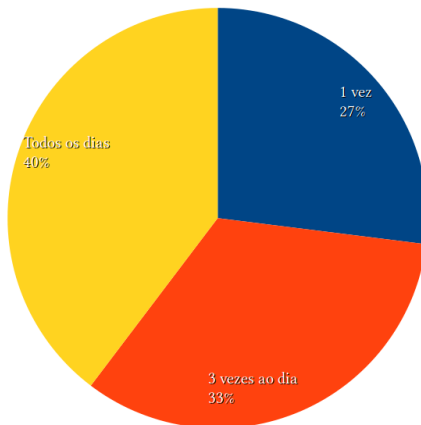
**Numa escala de 1 a 5 qual o grau de diversão do jogo ?**





## Integrar a Abordagem à Rotina Diária

**Se você tivesse adquirido esse jogo, com que frequência você o utilizaria durante a semana?**

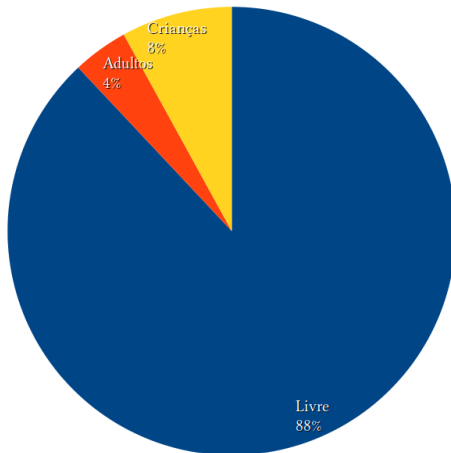


## Integrar a Abordagem à Rotina Diária

Métrica	Sim	Não
1.2: O jogo traz motivação ao usuário?	91,67%	8,33%
1.4: O usuário considera o jogo simples, sem muitas regras e de fácil entendimento? Ele pode ser aplicado em diferentes idades?	91,67%	8,33%
1.5: O usuário tem o costume de jogar esses jogos casuais em casa?	41,67%	58,33%
1.6: O usuário agregaria um jogo desse estilo em sua rotina diária?	75%	25%

## Segurança à Integridade Física

**Qual a sua opinião sobre a faixa etária do jogo ?**



## Segurança à Integridade Física

Métrica	Sim	Não
2.1: Uma criança estaria segura jogando esse jogo, ao efetuar os movimentos dos braços?	100%	0%
2.2: Um adulto estaria seguro ao jogar esse jogo, ao efetuar os movimentos dos braços?	100%	0%
2.3: Um idoso estaria seguro ao jogar esse jogo, ao efetuar os movimentos dos braços?	75%	25%

## Conclusão

Nos experimentos realizados, conseguimos demonstrar:

- ▶ A importância do acompanhamento dos sinais motores integrados à rotina diária do paciente
- ▶ A viabilidade do desenvolvimento de jogos para o monitoramento, pois, obtivemos uma taxa de acurácia de 86,67% e falsos positivos de 6,67%
- ▶ Um percentual de 83% dos usuários integrariam a solução de monitoramento proposta em sua rotina diária

## Trabalhos Futuros

A partir dos resultados apresentados nesta tese e extensão da mesma, alguns trabalhos futuros são propostos para contribuição científica:

- ▶ Coletar uma amostra maior de pacientes com Parkinson, e agrupá-los de acordo com o estágio da doença [Goulart & Pereira, 2005]
- ▶ Usar técnicas de multi-classificação de dados [Chamasemani & Singh, 2011] para identificar o progresso do dp de acordo com as escalas de avaliação
- ▶ Avaliar o sinal da bradicinesia em diferentes momentos do dia, para verificar a eficácia do tratamento medicamentoso [Picon *et al.* , 2010]

## Publicações

Foram publicados três artigos, em conferências internacionais, relacionados à tese:

- ▶ *Abstract: Monitoring Parkinson related Gait Disorders with Eigengaits*, no, *XX World Congress on Parkinson's Disease and Related Disorders* (2013) [Medeiros et al. , 2013]
- ▶ *Full Paper: A Game-Based Approach to Monitor Parkinson's Disease: The bradykinesia symptom classification*, no, *International Symposium on Computer-Based Medical Systems* (CBMS 2016) [Medeiros et al. , 2016b]
- ▶ *Full Paper: A Gait Analysis Approach to Track Parkinson's Disease Evolution Using Principal Component Analysis*, no, *International Symposium on Computer-Based Medical Systems* (CBMS 2016) [Medeiros et al. , 2016a]

DÚVIDAS ?





Alemdar, Hande, Tunca, Can, & Ersoy, Cem. 2015.

Daily life behaviour monitoring for health assessment using machine learning: Bridging the gap between domains.

*Personal ubiquitous computing.*



Atkinson, S.D., & Narasimhan, V.L. 2010.

Design of an introductory medical gaming environment for diagnosis and management of parkinson's disease.

*In: Trendz in information sciences computing.*

IEEE.



Chamasemani, F. F., & Singh, Y. P. 2011.

Multi-class support vector machine (svm) classifiers - an application in hypothyroid detection and classification.

*In: Sixth international conference on bio-inspired computing: Theories and applications.*

IEEE.



Chen, Huan, Liao, Guo-Tan, Fan, Yao-Chung, Cheng, Bo-Chao, Chen, Cheng-Min, & Kuo, Ting-Chun. 2014.  
Design and implementation of a personal health monitoring system with an effective svm-based pvc detection algorithm in cardiology.

*In: Symposium on applied computing.*  
ACM.



ESA. 2015.  
*Essential facts about the u.s. computer and video game industry: Sales, demophahy and usage data.*



Friedman, N., Rowe, J.B., Reinkensmeyer, D.J., & Bachman, M. 2014.  
The manumeter: A wearable device for monitoring daily use of the wrist and fingers.  
*lee journal of biomedical and health informatics.*



Goulart, Fátima, & Pereira, Luciana Xavier. 2005.

Uso de escalas para avaliação da doença de parkinson em fisioterapia.

*Fisioterapia e pesquisa.*



Graziadio, S., Davison, R., Shalabi, K., Sahota, K. M. A., Ushaw, G., Morgan, G., & Eyre, J. A. 2014.

Bespoke video games to provide early response markers to identify the optimal strategies for maximizing rehabilitation.

*In: Proceedings of the 29th annual acm symposium on applied computing.*

ACM.



Jankovic, J. 2008.

Parkinson's disease: clinical features and diagnosis.

*Journal of neurology, neurosurgery & psychiatry.*



Kantardzic, M. 2011.

*Data mining: Concepts, models, methods, and algorithms*. 2nd edn.

Piscataway, NJ, USA: John Wiley & Sons.



Li, Cheng-Hsuan, Lin, Chin-Teng, Kuo, Bor-Chen, & Ho, H.-H. 2010.

An automatic method for selecting the parameter of the normalized kernel function to support vector machines.

*In: International conference on technologies and applications of artificial intelligence.*

IEEE.



Liao, Chien-Ke, Lim, Chung Dial, Cheng, Ching-Ying, Huang, Cheng-Ming, & Fu, Li-Chen. 2014.

Vision based gait analysis on robotic walking stabilization system for patients with parkinson's disease.

*In: International conference on automation science and engineering (case).*

IEEE.



McGinnis, Peter. 2013.

*Biomechanics of sport and exercise.*

Human Kinetics.



Medeiros, Leonardo, Fischer, Robert, Almeida, Hyggo, Silva, Leandro, & Perkusich, Angelo. 2013.

Monitoring parkinson related gait disorders with eigengaits.

*In: Xx world congress on parkinson's disease and related disorders.*

Keynes International.



Medeiros, Leonardo, Almeida, Hyggo, Silva, Leandro, Perkusich, Mirko, & Fischer, Robert. 2016a.

A gait analysis approach to track parkinson's disease evolution using principal component analysis.

*In: The 29th international symposium on computer-based medical systems (cbms 2016).*

IEEE.



Medeiros, Leonardo, Almeida, Hyggo, Silva, Leandro, Perkusich, Mirko, & Fischer, Robert. 2016b.

A game-based approach to monitor parkinson's disease: The bradykinesia.

*In: The 29th international symposium on computer-based medical systems (cbms 2016).*

IEEE.



Mobyen Uddin Ahmed, Hadi Banaee, & Loutfi, Amy. 2013.

Health monitoring for elderly: An application using case-based reasoning and cluster analysis.

*Isrn artificial intelligence.*



Patel, S., Lorincz, K., Hughes, R., Huggins, N., Growdon, J., Standaert, D., Akay, M., Dy, J., Welsh, M., & Bonato, P. 2009.

Monitoring motor fluctuations in patients with parkinson's disease using wearable sensors.

*IEEE transactions on information technology in biomedicine.*



Picon, Paulo, Gadelha, Maria, & Beltrame, Alberto. 2010. *Protocolo clínico e diretrizes terapêutica - doença de parkinson.*

Ministério da Saúde.



Sinclair, Jeff, Hingston, Philip, Masek, Martin, & Nosaka, Kazunori (Ken). 2009.

Using a virtual body to aid in exergaming system development.

*IEEE computer graphics applications.*



Zwartjes, D.G.M., Heida, T., van Vugt, J.P.P., Geelen, J.A.G., & Veltink, P.H. 2010.

Ambulatory monitoring of activities and motor symptoms in parkinson's disease.

*IEEE transactions on biomedical engineering.*