

DISPOSITIVO PARA LA IDENTIFICACIÓN DE PATRONES DE COMPORTAMIENTO A PARTIR DE TÉCNICAS DE RECONOCIMIENTO EMOCIONAL DURANTE LA INTERACCIÓN CON UN VIDEOJUEGO

5

REIVINDICACIONES

- 10 1. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego caracterizado porque comprende sensores voltaicos de detección de ecocardiograma (10) y electromiografía (11), sensores galvánicos de detección de GSR (conductividad eléctrica en la piel) (12)
- 15 y una unidad de videojuegos (2) que están conectados a una unidad de adquisición (16) de datos configurada para capturar, corregir y almacenar los datos de los sensores (10, 11, 12) y de la unidad de videojuego (2).
- 20 2. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego según reivindicación 1 caracterizado porque la unidad de adquisición (16) de datos tiene una memoria interna (25) de 0.2 a 240 gigas
- 25 3. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego según reivindicación 1 caracterizado porque la unidad de adquisición (16) está conectada a una unidad de computo (30) configurada para clasificar datos
- 30 4. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego según reivindicación 1 caracterizado porque la unidad de videojuego (2) está conectada a la unidad de computo (30)

5. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego según reivindicación 3 y 4 caracterizado porque la forma de conexión entre la unidad de computo (30), la unidad de adquisición (16) y la unidad de videojuego (2) es alámbrica o inalámbrica.
6. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego según reivindicación 1 caracterizado porque la unidad de adquisición (16) contiene un microcontrolador (24) ARDUINO MEGA o Tensy
7. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego según reivindicación 1 caracterizado porque la unidad de adquisición (16) se compone de un microcontrolador (24) que se conecta a un bloque integrado AD8232 (21), un integrado LM324 (23) y una placa de desarrollo MyoWare Sensor (22) que a su vez conectan con los sensores de ecocardiograma (10) electromiografía (11) y GSR (12) en sujeto de estudio.
8. Dispositivo para la identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego según reivindicación 7 caracterizado porque el microcontrolador (24) tiene un módulo de comunicación serial por USB (25)

9. Proceso de identificación de patrones de comportamiento a partir de técnicas de reconocimiento emocional durante la interacción con un videojuego caracterizado por las siguientes etapas:

- 5 a) Instalar sensores de ecocardiograma (10) electromiografía (11) y GSR (12) en sujeto de estudio.
- b) Sensar actividad del sujeto durante una sección de juego de una unidad de videojuego (2)
- c) Corregir señales obtenidas de los sensores mediante un microntrolador (24)
- 10 d) Almacenar datos corregidos en la unidad de memoria (25) y comunicación
- e) Enviar los datos a la unidad de computo (30)
- f) Clasificar los datos en la unidad de computo (30)

15