

## **La 2ª edición de la incubadora de gamificación en salud Serious Games Lab arranca con tres nuevos equipos**

### **Los equipos desarrollarán soluciones innovadoras en el ámbito de la salud, combinando tecnología y diseño de juegos**

Los 'serious games for health' están consolidándose como una herramienta prometedora en el campo de la salud, proporcionando soluciones que combinan la tecnología y el diseño de juegos para mejorar la educación, la prevención y la adherencia a tratamiento. Estas experiencias buscan entretener y están diseñadas para motivar a las personas, pacientes y profesionales de la sanidad, evidenciando su potencial para transformar la manera en que se abordan los cuidados de salud.

'Serious Games Lab' inicia su segunda edición con el mismo objetivo de facilitar el desarrollo y promover soluciones creativas en salud gracias al fomento de la colaboración entre profesionales de la salud y diseñadores de experiencias y juegos, además de otros agentes de los sectores implicados.

En esta edición ha aumentado el número de propuestas presentadas, de diez a dieciocho, así como la procedencia de las mismas, con equipos de Reino Unido o Nueva Zelanda. "Han prosperado tres propuestas que van dirigidas a audiencias tanto de profesionales clínicos como de pacientes, desde equipos diversos y relacionadas con patologías diferentes", recalca Oscar García Pañella, director de Serious Games Lab.

El equipo formado por profesionales del Institut Català d'Oncologia y el Instituto de Investigación Biomédica de Bellvitge centrará sus esfuerzos en potenciar la rehabilitación no presencial de los pacientes con cáncer. Por otro lado, el equipo del Consorci Sanitari de Terrassa desarrollará una novedosa liga de equipos pensada para mejorar las competencias del personal sanitario en situaciones de crisis a través de simulaciones. El tercer equipo que formará parte de esta edición es Punto Health, la startup a caballo entre Londres y Barcelona que ya está trabajando con Ace Alzheimer Center y desarrollará una aplicación de acompañamiento basada en IA para personas con deterioro cognitivo y demencia leve.

El programa comienza con una auditoría de los proyectos seleccionados para determinar sus carencias y oportunidades de mejora. Seguidamente, se realiza una sesión de cocreación en sentido Gamificación en Salud que da paso al período de mentorías y seguimiento, siempre desde el trabajo en equipo, con el objetivo de desarrollar al máximo un piloto del serious game en salud. El programa finaliza con una presentación en público a modo de "Demo Day".

Roc Fages, Responsable de Innovación Abierta y Ecosistema del Consorci Sanitari de l'Alt Penedès-Garraf: "Este programa consolida la implicación de los profesionales de la salud como algo clave para

que los serious games sean una herramienta determinante, tanto en la asistencia a los pacientes como en los propios procesos de los centros sanitarios". Simón Lee, fundador de GameBCN, prevé que "la presencia de videojuegos orientados a impactar positivamente en la sociedad, más allá del entretenimiento, se volverá más cotidiana". Y en el ámbito de la atención primaria, "los avances tecnológicos de los serious games ofrecen una oportunidad para nuevas vías en la promoción de la salud", afirma Jordi Fernández Blanco, director del programa INFADIMED de la Gerencia Territorial Metropolitana Sur del ICS.

Serious Games Lab es una iniciativa de la consultora de innovación abierta Península, de la incubadora GameBCN y cuenta con el apoyo de la Dirección General de Innovación y Cultura Digital de la Generalitat de Catalunya, la Gerencia Territorial Metropolitana Sur del ICS, que engloba el Hospital Universitario de Bellvitge, el Hospital de Viladecans, la Atención Primaria Metropolitana Sur y el Consorci Sanitari Alt Penedès-Garraf.

**Datos de contacto:**

Albert Andreu  
Serious Games Lab / Marketing  
932200093

Nota de prensa publicada en: [Barcelona](#)

Categorías: [Nacional](#) [Medicina](#) [Industria](#) [Farmacéutica](#) [Cataluña](#) [Otras Industrias](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>