



El proyecto 3D Tune-In radica en la idea de vincular la industria de los videojuegos y las empresas fabricantes de audífonos a través del game-based learning (aprendizaje mediado por el juego). Todo ello, validado y basado en la evidencia y las nuevas tecnologías de sonido binaural aplicables al juego serio, cuya cuota de mercado y popularidad no cesa de aumentar.



### 3D Tune-In (3D-games for TUNing and LEarnINg about hearing aids)

#### ¿Existe una asociación entre el declive cognitivo y la pérdida auditiva?

La pérdida de la audición, total o parcial, es una severa barrera a la inclusión y lleva a las personas que las sufren a un sentimiento constante de aislamiento, que puede resultar en un mayor riesgo de depresión, e incluso, demencia. Esto es especialmente relevante en la población anciana: las personas con pérdida auditiva media o severa parecen experimentar este riesgo de una forma especialmente acusada.

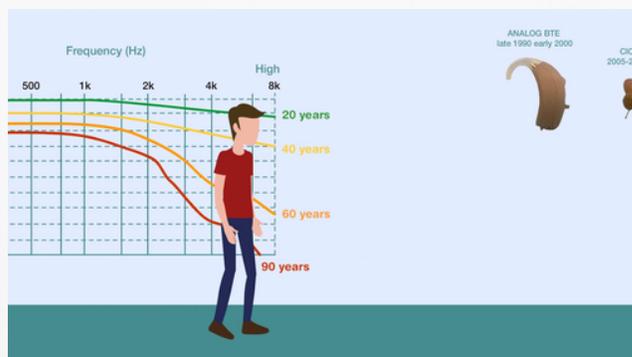
Es un hecho que una comunicación ineficiente - que no solo se reduce al tono de voz o al volumen, sino a la comunicación entendida como una expresión total de la percepción - es un factor preconditionante de marginación y exclusión. En edad escolar, la pérdida de la audición puede propiciar el fracaso escolar-administrativo y dificultar la adquisición de habilidades sociales y cognitivas básicas.

**Más de 90 millones de personas en Europa sufren pérdida auditiva.** Debido al envejecimiento constante de la población, se espera que este número vaya en aumento. Aunque las tecnologías y dispositivos de soporte, como los audífonos 3D, han avanzado rápidamente, su adopción por parte de la sociedad dista mucho de ser satisfactoria.

### Vídeos de nuestro proyecto

Por favor, pulse encima de la imagen para poder acceder a ellos

Presentación de 3D Tune-In (traducida a Español)



¿De qué manera pueden ayudar los audífonos 3D a mejorar la calidad de vida? (En inglés)



facebook.com/3DTuneIn



twitter.com/3DTUNEIN



¡Únete a nuestro grupo en LinkedIn!



Este proyecto ha sido financiado por la Unión Europea bajo el programa de Investigación y Desarrollo Horizon2020, Grant Agreement N° 644051



¿Te suscribirías a nuestro boletín? [www.3d-tune-in.eu](http://www.3d-tune-in.eu)



Copyright © 2016 - 3D Tune-In (3D-games for TUNing and LEarnINg about hearing aids) . All rights reserved.



Suscríbete a nuestra lista de correo [www.3d-tune-in.eu](http://www.3d-tune-in.eu)

## OBJETIVOS Y ESTRUCTURA

Dotado con un presupuesto de 2.896.275€, 3D Tune-In está financiado por el Programa Macro Horizon2020 de la Unión Europea, y coordinado por el Dr. Lorenzo Picinali, del Imperial College London. La duración estimada es de 36 meses, hasta Mayo de 2018.

Nuestro proyecto desarrollará una serie de aplicaciones y juegos con sonido e imagen 3D que aspiran a facilitar y posibilitar el correcto uso de los audífonos de última generación al público infantil, adulto y a las personas ancianas; también se generarán juegos educativos para concienciar a la sociedad, familias y actores institucionales sobre lo que significa padecer sordera parcial y/o pérdida auditiva. Estos juegos serán desarrollados sobre la base de un Toolkit (3D Tune-In Toolkit), dirigido a empresas desarrolladoras y desarrolladores/as *indies* de videojuegos que deseen innovar, focalizándose en un público con dificultades y necesidades especiales relacionados con la pérdida de la audición, total o parcial.

Actividades de comunicación dirigidas a investigadores/as

3D Tune-In: presentación en la [EuroVR 2015 Conference](#)

[Artículo en Hearing Journal](#)

[Documentación pública oficial](#)

### Contacto

PhD. Lorenzo Picinali - Project Coordinator, Imperial College London

[l.picinali@imperial.ac.uk](mailto:l.picinali@imperial.ac.uk)

PhD. Marta Archanco - Project Manager, Imperial College London

[m.archanco@imperial.ac.uk](mailto:m.archanco@imperial.ac.uk)

Contacto en Español: Sra. Beatriz Vallina - Dissemination Manager, Nerlaska Studio

[bea@nerlaska.com](mailto:bea@nerlaska.com)

## Estos son nuestros objetivos:

- Permitir a los usuarios finales explorar y personalizar sus dispositivos y audífonos para diferentes escenarios y casos de uso.
- Facilitar a individuos oyentes y sin pérdida auditiva comprender cómo se siente una persona con sordera parcial y cómo dicha condición puede comprometer sus tareas y vida cotidiana.
- Permitir a las empresas del videojuego desarrollar nuevas aplicaciones de *juego serio* en estas áreas.
- Ofrecer a los proveedores de audífonos un escenario de evaluación y demostración eficiente, que también les permita implementar mejoras basadas en la ciencia, pero además, también, en la experiencia de los usuarios finales.



EEste proyecto ha sido financiado por la Unión Europea bajo el programa de Investigación y Desarrollo Horizon2020, Grant Agreement N° 644051