

# ENCUENTROS DE INNOVACIÓN 2026

## Sesión 3: Tecnología aplicada a la Salud - Instituto Tecnológico de Informática ITI

---

Día: 10 de marzo 2026

Horario: 14:00-15:00 h

Duración: 1 h

Modalidad: Presencial

Ponente: ITI

### PROGRAMA

Una jornada para conocer las capacidades científico-tecnológicas de ITI, centro tecnológico privado de I+D+i basada en tecnologías digitales alrededor del dato, así como explorar colaboraciones con el personal investigador y sanitario de INCLIVA.

En particular, se presentará la solución ITI MIND, plataforma de Realidad Mixta compuesta por actividades terapéuticas gamificadas e interactivas para rehabilitación física y cognitiva, para bienestar mental, etc. Se mostrarán proyectos enfocados en la salud y el bienestar, desarrollados en colaboración con profesionales del sector sociosanitario, y basados en tecnologías inmersivas.

### ÁMBITOS DE INNOVACIÓN

- Plataforma ITI MIND de realidad mixta para la salud y el bienestar
- Gamificación y juegos serios aplicados a terapias físicas y cognitivas
- Regulación emocional
- Fomento del ejercicio y hábitos saludables
- Biofeedback y monitorización del usuario
- Avatares emocionales y tecnología afectiva (adaptación al estado del usuario)
- IA generativa para la personalización de las terapias



GENERALITAT  
VALENCIANA

ACI.  
ARA.

20 años  
INCLIVA | VLC  
Instituto de Investigación Sanitaria

UCIE  
INCLIVA

IVACE+i



Financiado por  
la Unión Europea



Fondos Europeos

# ENCUENTROS DE INNOVACIÓN 2026

## Sesión 3: Tecnología aplicada a la Salud - Instituto Tecnológico de Informática ITI

### DEMOSTRADORES TECNOLÓGICOS

Los asistentes podrán interactuar con:

- Realidad Mixta para la salud y el bienestar (plataforma ITI MIND)
- Avatar emocional que responde al estado fisiológico del usuario
- Actividades interactivas y gamificadas para la regulación emocional y mindfulness
- Actividades interactivas y gamificadas para la rehabilitación física y cognitiva
- Tecnologías interactivas orientadas a bienestar y promoción de hábitos saludables



### ¿POR QUÉ ASISTIR?

- Acceso directo a tecnologías probadas en entornos reales
- Visión clara de soluciones transferibles a centros sanitarios y sociales
- Oportunidades de colaboración en proyectos de innovación en salud
- Un espacio donde convergen clínica, tecnología e investigación aplicada



# ENCUENTROS DE INNOVACIÓN 2026

## Sesión 3: Tecnología aplicada a la Salud - Instituto Tecnológico de Informática ITI

### PROYECTOS Y CASOS DE APLICACIÓN DESTACADOS

- **ARCADIA**: Realidad Extendida para la Salud Mental y el Bienestar basada en Gamificación y Juegos Serios
- **AWARE-XR**: Rehabilitación física y cognitiva mediante Realidad Mixta
- **CORE-MHC**: entornos colaborativos para la terapia remota en realidad mixta
- **PREV-ED**: Realidad Mixta para prevenir la desregulación emocional en jóvenes en riesgo de trastornos alimentario
- **CUIDAR**: Entornos inmersivos personalizados con IA y Realidad Extendida que potencian el bienestar emocional y físico del paciente
- **MIXCARE**: Realidad Mixta para la regulación emocional y desensibilización del paciente hospitalario ante escenarios aversivos
- **LUDOCARE**: Avatar Emocional en Realidad Mixta para la Prevención de Trastornos del Juego mediante Biofeedback Multimodal

