

หยุตอัมพาดด้วยเกมแอนิเมชั่น

ใครจะรู้ว่าบัดนี้เกมแอนิเมชั่นที่พากันก้มหน้าก้มตาเล่นมาหลายปี จะมีฤทธิ์ช่วยบำบัดรักษาหลอดเลือดในสมอง ตัวการอัมพาดได้ดีขนาดหายขาดได้



เหตุเพราะวิธีการทำกายภาพบำบัดยังขาดแรงดึงดูดใจให้ผู้ป่วยร่วมมือในการฝึกอย่างต่อเนื่อง แม้จะมีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการบำบัด ก็ล้วนแต่ต้องนำเข้าจากต่างประเทศจึงมีราคาสูงและยังไม่มีใช้กันแพร่หลาย

การพัฒนา "ระบบตอบสนองต่อสัญญาณกล้ามเนื้อด้วยเกมแอนิเมชั่น และการกระตุ้นกล้ามเนื้อด้วยสัญญาณไฟฟ้า" จึงเกิดขึ้นโดยใช้ฮาร์ดแวร์เป็นตัวอุปกรณ์ที่ใช้รับสัญญาณกล้ามเนื้อจากผู้ป่วย แล้วส่งเข้าหน่วยประมวลผลสมองกลแบบฝัง นำสัญญาณกล้ามเนื้อไปควบคุมการกระตุ้นไฟฟ้าและเกมแอนิเมชั่น โดยการส่งผ่านข้อมูลแบบไร้สาย ส่วนซอฟต์แวร์ก็คือ ระบบเกมและฐานข้อมูลที่สามารถรับสัญญาณกล้ามเนื้อจากตัวอุปกรณ์การวัดเพื่อมาควบคุมเกมและวินิจฉัยอาการต่อไป

ทีมวิจัยซึ่งประกอบด้วยนักศึกษา 2 กลุ่ม จากมหาวิทยาลัยมหิดลคือ นางสาวปิยะรัตน์ สุธรรมพิทักษ์ และนายชานดา จิระจรัส จากภาควิชาชีวการแพทย์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ และ นางสาวชุตินา น.โรจน์ประเสริฐ นางสาวชนนิภานต์ จัวนประเสริฐ และ นายชันษา พัฒนพิทักษ์ จากคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การันตีประโยชน์ด้วยรางวัลชนะเลิศประเภทโปรแกรมช่วยผู้พิการ จากการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย หรือ NSC ครั้งที่ 14 ที่เนคเทค หรือศูนย์เทคโนโลยี อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติมาดๆ