

KINECT™ para XBOX 360.



CEOMA, MICROSOFT Y TECNOINTEGRA PRESENTAN EL DÍA DE LOS MAYORES EN CASA KINECT



Una iniciativa en la que los mayores de 55 años disfrutaron de un día magnífico con sus nietos, jugando sin barreras ni mandos, con Kinect para Xbox 360

6 de noviembre de 2010. Microsoft® ha celebrado el Día de los Mayores, en Casa Kinect. El pasado sábado 6 de noviembre las brechas generacionales se rompieron en una jornada festiva en la que centenares de mayores de 55 años acudieron a Casa Kinect, en Alberto Aguilera 1, Madrid, para jugar junto con sus nietos.

Microsoft ha realizado el acto en colaboración con la **Confederación Española de Organización de Mayores CEOMA**, y con **Tecnointegra**, que forma parte de **Grupo Alares**. CEOMA es una entidad sin ánimo de lucro dedicada a la defensa de los derechos de las personas mayores. Está integrada por 41 entidades y representa a más de un millón de socios de base y casi de 1.500 organizaciones. Tecnointegra es socio colaborador de Microsoft en el proyecto Escuela 2.0 y aboga por que las nuevas soluciones tecnológicas sean el eje integrador entre empresas y personas en la Sociedad del Conocimiento.



En un día de celebración y de integración, el colectivo de mayores de 55 años se dio cita junto a sus nietos para demostrar que las nuevas tecnologías están al alcance de todos. Más de 100 familias disfrutaron en Casa Kinect de las experiencias extraordinarias que encierra Kinect para Xbox 360.

A pesar de ser un colectivo en constante crecimiento, distintos estudios ponen de manifiesto que los mayores siguen estando vinculados a estereotipos que contribuyen a difundir una imagen negativa de la vejez. La colaboración entre Microsoft, CEOMA y Tecnointegra está alineada con las actividades que estas empresas e institución realizan para fomentar el envejecimiento activo como base para la integración intergeneracional.

El objetivo de la jornada era el de dar a conocer a los mayores de 55 años el mundo de los videojuegos, que sus nietos utilizan en su vida diaria. Tal y como pudieron comprobar los asistentes, la forma de jugar ha cambiado, gracias a Kinect para Xbox 360. A partir de ahora, los juegos no requieren conocimientos previos, **ni mandos o sensores**, sino que se controlan con el cuerpo del propio jugador, lo cual fomenta la integración de colectivos sin experiencia previa. A lo largo del día, Casa Kinect fue testigo de cómo los abuelos y sus nietos acariciaron juntos,

simplemente con sus manos, adorables mascotas, condujeron sin volante e incluso pudieron practicar Tai Chi.

El juego "Your Shape: Fitness Evolved" para Kinect fue una de las estrellas de la jornada, ya que numerosos asistentes pudieron ejercitarse con clases de Tai Chi, a través de un entrenador personal que no solo enseña los movimientos, sino que corrige las posturas de los jugadores.

El otro juego que recibió mayores alabanzas fue "Kinectimals", donde los visitantes adoptaron una mascota felino, y le enseñaron trucos, creando un vínculo tanto entre los jugadores y la mascota, como entre los propios abuelos y nietos.

"Los beneficios que aporta la familiarización con Kinect son muchos: facilita la adaptación a cambios sociales y tecnológicos, permite aprovechar el tiempo de ocio manteniendo la vitalidad física y mental, fomenta las relaciones sociales y personales, además de potenciar y mejorar el dialogo con nietos e hijos habituados al uso de consolas y videojuegos", señaló Alejandro Camino, Director de Marketing de la División de Entretenimiento y Dispositivos de Microsoft Ibérica.

Con más de 15 juegos disponibles desde el momento del lanzamiento, Kinect para Xbox 360 estará a la venta a partir del 10 de noviembre y convertirá el salón en una sala de fitness, en una discoteca o en un estadio de atletismo.

Más información en www.xbox.com/kinect