



ASSOLOMBARDA
Confindustria Milano Monza e Brianza

Pre+ri abilitare giocando insieme

Alessandra Pedrocchi, Nearlab, DEIB, Politecnico di Milano

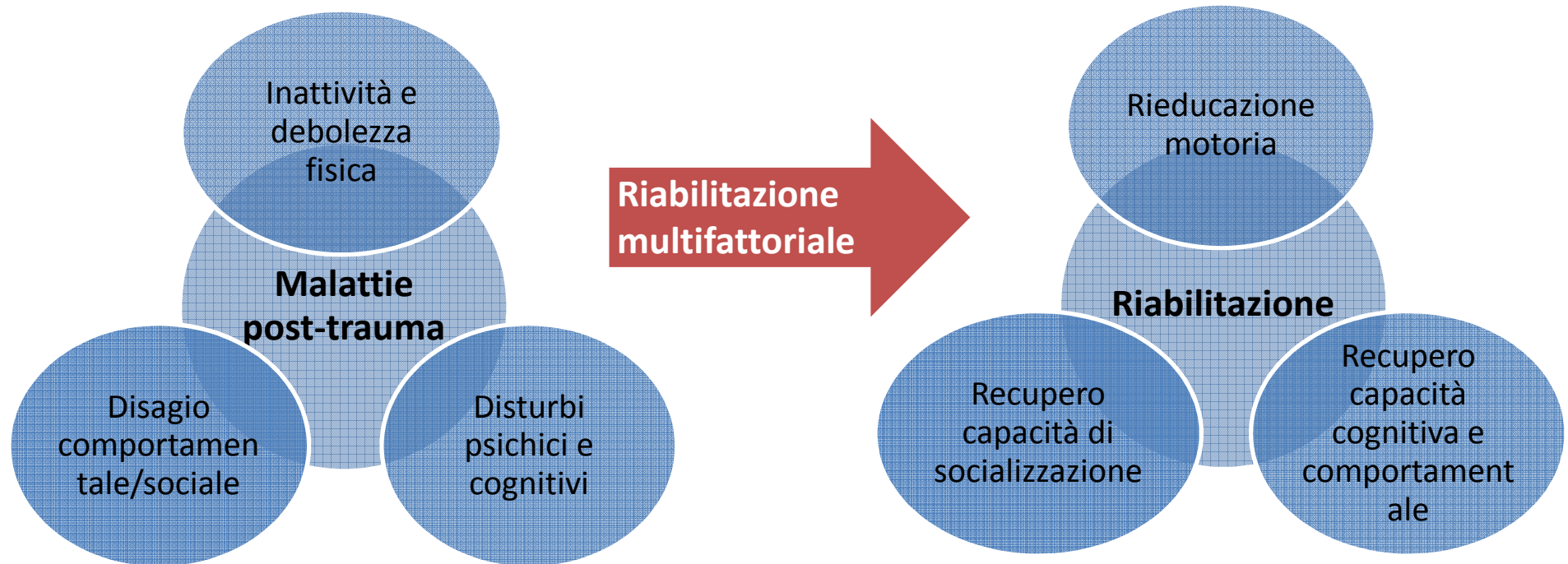
PROGETTI “MATCH MAKING INNOVAZIONE” E “LIFE SCIENCES”

Opportunità tecnologiche nel settore dell’e-health e della telemedicina

Milano, 30 novembre 2015



Ambito di Intervento



Offerta riabilitativa e limiti

Attuale offerta riabilitativa



Ospedalizzazione

Contesto oneroso



**Riabilitazione
domestica**

Contesto solitario

Necessità

1. Modalità di
servizio
distribuite sul
territorio

2. Possibilità di
lavoro in
interazione
reale fra più
utenti

3. Scenari di
allenamenti
realistici e con
impatto sulla
vita quotidiana

Pilastri del progetto

1. SERVIZIO DISTRIBUITO

Farmacie, centri
anziani, poli
riabilitativi,
circoli, palestre
etc.

2. COLLABORAZIONE MULTIUTENTE

Più soggetti si
allenano in
contemporanea
in un contesto
collaborativo

3. CONTESTO ECOLOGICO

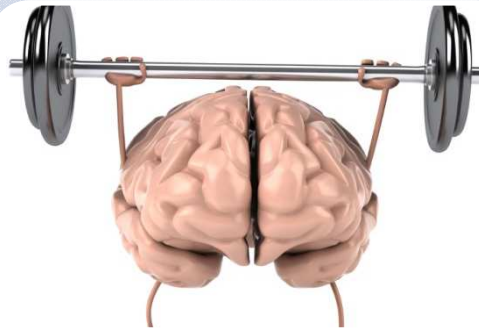
Scenari di
allenamenti
realistici e con
impatto sulla
vita quotidiana

Componenti della piattaforma



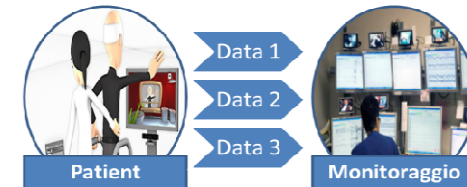
Componente Riabilitativa Motoria

Obiettivo:
perfezionamento del controllo dell'arto superiore e della presa



Componente Riabilitativa Cognitiva

Obiettivo:
riallenamento della memoria e dell'attenzione



Sistema di Monitoraggio

Obiettivo:
monitorare lo stato e la performance per profilare al meglio la proposta riabilitativa

Il piano di lavoro

