



imaginary

presenta:

RehAbility

quando la riabilitazione fisica e cognitiva
passa attraverso il gioco

Descrizione di RehAbility:



Medico

Attraverso un'interfaccia dedicata il medico, da remoto, può:

- **impostare i parametri degli esercizi** mediante il pannello di gestione, definendo durata, velocità e difficoltà;
- **creare i piani terapeutici dedicati** al singolo paziente, in base alla sua fase riabilitativa;
- **monitorare costantemente i risultati** di ogni paziente dall'area di reportistica;
- **aumentare il numero di pazienti** dei quali può seguire la riabilitazione.



Paziente

Da casa, o dalla struttura in cui è inserito, il paziente può:

- **svolgere gli esercizi riabilitativi** secondo il suo piano terapeutico personale, **all'interno di un ambiente di gioco;**
- associare in modo immediato le azioni compiute nel **mondo virtuale** al recupero dell'**autonomia nella vita reale**, aumentando così l'aderenza alla terapia;
- **apprezzare immediatamente i propri miglioramenti** grazie a punteggio e feedback intuitivi.

Soggetti coinvolti nella collaborazione:

Unità sanitarie:

Stanno già utilizzando **RehAbility**:

n° pazienti

- Fondazione Don Gnocchi —————→ 10
- Clinica neurologica Gmünderberg (Austria) —————→ 18
- Centro per la riabilitazione Evexia (Grecia) —————→ 10
- Clinica pediatrica Kinderklinik Schömburg (Germania) —————→ 5

L'alto interesse per **RehAbility** ha portato alcuni enti ad **allargare la sperimentazione** dei games ad **altri target (pediatrico) e ambiti medici (ortottico)**.

Sono in fase di organizzazione:

- Casa di cura del Policlinico - Dip. di Scienze Neuroriabilitative
- Gruppo Segesta
- Clinica pediatrica Emma Kinderziekenhuis (Olanda)
- Ospedale pediatrico Bambin Gesù
- ASL TO1 (per ambito ortottico)

Siamo in contatto con altri ospedali interessati alla sperimentazione in Slovenia, Francia e Danimarca.



Visto l'alto interesse e il successo in ambito pediatrico è in fase di realizzazione anche la versione per bambini