

BANDI iNEST Vs Ricercatori

17 Maggio 2024



Spoke 2

CLVR - Cognitive scripts Learning Environments in immersive Virtual Reality

Immersive VR, Cognitive Rehabilitation, Occupational Therapy, Digital Rehabilitation

Partecipanti: Euleria Health + Meeva, Anffas Trentino

Durata: 15 MESI

Budget totale: € 232,587 .

Coordinatore: David Tacconi

- Tecnologia emergente:
 - La realtà virtuale (VR) si distingue in applicazioni cliniche, specialmente cognitive.
- Validazione e applicazioni:
 - La terapia in realtà virtuale (VRT) è riconosciuta e validata, ma la sua adozione in terapia cognitiva e comportamentale è limitata.
- Obiettivo del progetto:
 - Migliorare l'efficacia e l'accessibilità della VRT per pazienti con esigenze cognitive specifiche.
- Metodologia innovativa:
 - Integrazione di nuove tecniche e protocolli, testati tramite studi clinici per ottimizzare gli esiti terapeutici.
- Impatto previsto:
 - Maggiore inclusione e accessibilità delle terapie cognitive, miglioramento della qualità di vita dei pazienti.

Stato dell'arte

Obiettivi

Risultati

KPIs

- Stato dell'Arte
 - VRT consolidata con prove scientifiche robuste in contesti clinici come ansia, fobie, e disturbi post-traumatici.
 - Utilizzo limitato della RV nei disturbi del neurosviluppo, principalmente per migliorare abilità sociali e gestione dell'impulsività .
- Obiettivi
 - Migliorare efficacia e inclusività della VRT sviluppando un modulo di RV immersiva e multi-utente per dispositivo medico Euleria Lab.
 - Rendere accessibile la terapia cognitiva virtuale a tutti i livelli di funzionamento intellettivo.
 - Consentire valutazioni oggettive e potenziare i clinici per una terapia più efficace .
- Risultati Attesi
 - Sviluppo della prima soluzione commerciale per interazioni terapeuta-paziente in ambienti VR immersivi.
 - Integrazione nel sistema di dispositivi medici per ottimizzare i flussi di lavoro clinici e personalizzare le terapie .
- KPIs
 - Individui reclutati = 20.
 - Sessioni svolte ≥ 3 per individuo.
 - Miglioramento outcome - Determinato in percentuale .

Articolazione progetto

- WP0 - Coordinamento e Reporting (M1 - M15)
 - Obiettivi: Assicurare il rispetto delle tempistiche e degli obblighi di reporting
- WP1 - Sviluppo Tecnologico (M1 - M12)
 - Obiettivi: Definire i requisiti, sviluppare modelli clinici, progettare l'ambiente virtuale
- WP2 - Implementazione e Testing (M6 - M15)
 - Obiettivi: Realizzare l'integrazione tecnologica e condurre test per l'ottimizzazione
- WP3 - Studio di Fattibilità (M8 - M15)
 - Obiettivi: Valutare la soluzione tramite feedback clinico e test operativi .

Impatti attesi

- Impatto Economico/Tecnologico:
 - Espansione delle soluzioni riabilitative tramite realtà virtuale immersiva.
 - Rende possibile la terapia VR per utenti con disabilità cognitive e/o comportamentali.
 - Integra soluzioni nel sistema di dispositivi medici per ottimizzare flussi di lavoro e personalizzare le terapie.
- Impatto Sociale:
 - Aumenta l'accessibilità alle cure, soprattutto in zone rurali o remote.
 - Sviluppa piccole autonomie in contesti altrimenti rischiosi nel mondo reale.
 - Migliora la gestione dei pazienti e riduce i costi per le strutture sanitarie.

