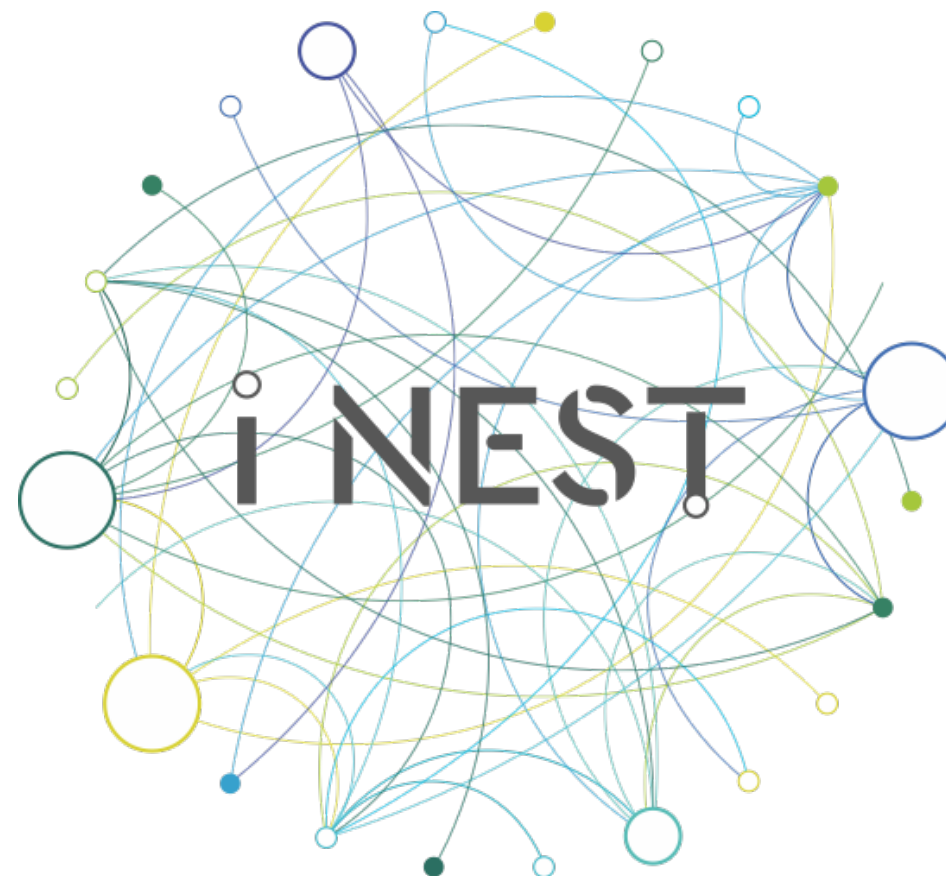


# BANDI iNEST

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  $\geq 3$  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.



