

LA SALUTE IN GIOCO

Esperienze e prospettive della
gamification nei programmi di
salute e sanità

**AUDITORIUM
ENERGY CENTER**
POLITECNICO DI TORINO

Torino 23 | 11 | 2017

PROGRAMMA

9.00 - 9.10 | Introduzione

Michele Presutti, *Chairman ASL TO3*

9.10 - 10.15 | Comunicazione di benvenuto e introduzione convegno

Luigi Marconi, *Presidente SOGES*

Emilio Paolucci, *Vice Rettore per il Trasferimento Tecnologico - Politecnico di Torino*

Antonio Saitta, *Assessore alla Sanità della Regione Piemonte*

Flavio Boraso, *Direttore Generale ASL TO3*

10.15 - 10.35 | Giocare ad apprendere: sfida, pensiero, trasformazione

Alberto Parola, *Università di Torino*

10.35 - 10.55 | Prendere sul serio i serious game

Eleonora Pantò, *CSP - Innovazione nelle ICT*

10.55 - 11.15 | L'uso dei serious games e della gamification per la salute e il benessere delle persone

Antonio Ulloa, *Presidente Grifo multimedia*

11.15 - 11.35 | Tako Dojo: serious game per la gestione del diabete in età pediatrica

Maria Felicia Faienza, *Clinica Pediatrica B. Trambusti - Bari*

Gianvito D'Aprile, *Grifo multimedia*

11.35 - 11.55 | Soluzioni di eCoaching motivazionale per gli stili di vita, l'invecchiamento attivo e la riabilitazione basata su giochi a domicilio

Silvia Fornasini, Rosa Maimone, *Provincia Autonoma Trento - TrentinoSalute 4.0*

11.55 - 12.15 | Serious game per l'addestramento e la riabilitazione in realtà virtuale ed aumentata

Fabrizio Lamberti, Andrea Sanna, Andrea Bottino, Francesco Strada, *Dipartimento di Automatica e Informatica - Politecnico di Torino*

12.15 - 13.45 - PAUSA PRANZO

13.45 - 14.05 | L'utilizzo dei serious game per bambini con problemi di apprendimento: il progetto BRAVO per bambini affetti da ADHD

Annamaria Schena, *Direttrice Centro di Riabilitazione Villa delle Ginestre - Napoli*

14.05 - 14.25 | Serious game per la riabilitazione motoria

Marco Gazzoni, Giacinto Luigi Cerone, Alberto Botter, Fabio Vieira, *Dipartimento di Elettronica e Telecomunicazioni - Politecnico di Torino*

14.25 - 14.45 | Progetto Person: serious games immersivi per la prevenzione e cura del declino cognitivo

Marina De Tommaso, *Dipartimento Neuroscienze - Università di Bari*

14.45 - 15.05 | Piattaforma di gaming per il trattamento dei DNC: la riabilitazione cognitiva presente e futura

Jacopo Barbagallo, *Brainer*

15.05 - 15.25 | Un serious game per educare alla corretta alimentazione: il progetto HELP LARGE

Deni Procaccini, *ASP NAT Onlus (Associazione Studio e Prevenzione Nefropatie - Alto Tavoliere)*

15.25 - 16.25 COMUNICAZIONI

Moderatore

Antonio Ulloa, *Presidente Grifo multimedia*

e-REAL: serious games, realtà aumentata e virtuale per potenziare la simulazione medica

Barbara Bertagni, Fernando Salvetti, *Logosnet*

Il Progetto PERSSILAA (Personalised ICT Supported Service for Independent Living and Active Ageing)

Pasquale Abete, Gennaro Russo, *Università Federico II di Napoli*

Serious game in medicina dei disastri: l'esperienza dell'Università del Piemonte Orientale

Pier Luigi Ingrassia, Luca Ragazzoni, *Università del Piemonte Orientale*

Esperienze di gaming per la salute

Franco Grivet Chin, *Tc-Web*

16.25 - 17.00 | Dibattito e conclusioni

Michele Presutti, *Chairman ASL TO3*