

PUGLIA

Undici progetti hi-tech trovano i fondi

Tutti di grande impatto e fortemente innovativi i progetti finanziati dalla Regione Puglia con risorse per 4,6 milioni di euro, a valere su Apulian Ict Living Labs.

Tra gli 11 approvati, e rapidamente cantierabili, ve ne sono alcuni anche in ambito sanitario. È il caso di un sistema robotico multimediale per l'apprendimento personalizzato degli studenti dislessici - un problema che riguarda 350.000 studenti italiani, tra i 6 e i 19 anni, in pratica uno studente su 20 - e di una nuova metodologia con la quale, grazie a tecniche di elaborazione delle immagini, di realtà virtuale, tracking spaziale e sensoristica avanzata, sarà possibile realizzare, insieme alla **Fondazione Casa Sollievo della Sofferenza**, un sistema mini-invasivo per gli interventi in laparoscopia, in grado di guidare il chirurgo, con sicurezza, nella visualizzazione 3D e nella navigazione in tempo reale nel distretto addominale.

Ugualmente innovativi an-

che gli altri progetti finanziati dalla Regione, pure relativi al settore medico-sanitario, e frutto di una modalità di appalto pre-commerciale, chiamata "Pre-Commercial Public Procurement", una modalità in cui gli utenti finali hanno partecipato alla prima fase del bando individuando i fabbisogni, quasi 400 espressi da circa 130 soggetti. Poi le imprese sono state individuate sulla base della loro offerta. Tra i progetti finanziati per 1,3 milioni di parte pubblica, fondi tutti disponibili, dunque cantierabili, vi è una nuova gamma di dispositivi innovativi a supporto degli audiolesi (il none è iSpeak) da sperimentare sugli iscritti all'associazione Fiadda, sezione di Lecce, mentre un raggruppamento di imprese ha elaborato un sistema di telemedicina per l'assistenza medica generale e specialistica a domicilio chiamato Not Alone.

Altre imprese hanno proget-

tato un sistema indossabile elettromiografico ed elettrocardiografico - chiamato Not Fall - per la rilevazione del rischio caduta da sperimentare per quattro mesi su 10 persone autosufficienti che presentano tuttavia forme di fragilità direttamente legate all'invecchiamento (disabili, cardiopatici, diabetici, malati di tumori). C'è persino chi ha inventato un gioco interattivo - Serious Game - che punta a soddisfare i fabbisogni di continuità assistenziale dei giovani malati di diabete e motivare i cambiamenti dei loro comportamenti. La sperimentazione del prototipo sarà condotta su 10 giovani pazienti diabetici dell'unità di Pediatria del Policlinico di Bari e 10 non diabetici e durerà due mesi durante i quali i due gruppi giocheranno insieme la partita più importante della loro vita.

Vincenzo Rutigliano

© RIPRODUZIONE RISERVATA