

# 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**, *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**, *Università di Torino*

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

**Antonio Ulloa**, *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**, *ASPNAT Onlus (Associazione Studio e Prevenzione Nefropatie - Alto Tavoliere)*

**15.25 - 16.25 COMUNICAZIONI**

**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*

Per partecipare, registrarsi su:  
<https://lasaluteingioco.eventbrite.it>

