SCHEDA DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI DI PROGETTO

FINANZIATO NELL'AMBITO DELLA PROGRAMMAZIONE REGIONALE E COMUNITARIA

Promuovi i risultati del tuo progetto

La Scheda Diffusione dei risultati è un documento che raccoglie contenuti divulgativi da pubblicare su Innoveneto, la descrizione deve quindi essere in stile giornalistico e non deve contenere espressioni troppo tecniche (come ad es: "nel WP 1") o acronimi.

Lo scopo infatti è di dare massima accessibilità e diffusione ai risultati allargando il più possibile lo spettro dei lettori.

1) INFORMAZIONI SUL BENEFICIARIO

Email: a.ruopolo@wonderlab.it

Beneficiario: Wonderlab srl

P. IVA: 05767930653

Bando/Azione: 1.1.3 sub B Sostegno agli investimenti e alle attività di ricerca e di innovazione delle PMI

2) INFORMAZIONI SUL PROGETTO

Titolo del progetto: The Seeker

Descrizione del progetto: La piattaforma in VR "The Seeker" è consistita nello sviluppo di un sistema assistenziale tecnologicamente avanzato nella forma di un gioco per bambini (di età 8-13 anni) con disturbi cognitivi e dell'apprendimento basato sull'IA, capace di adattare la difficoltà dei contenuti alle effettive performance degli utenti e di generare dati consultabili da professionisti.
Il gioco è bastato su un gestionale – quest'ultimo dedicato ad un uso da parte di educatori,

medici ed altri professionisti operanti in ambito di disturbi cognitivi e dell'apprendimento – che favorisce la personalizzazione delle sessioni di gioco da proporre ai bambini, le quali possono essere impostate, ad esempio, sotto forma di rompicapo, esercizi sull'attenzione, ecc.
Dal punto di vista dei bambini, il gioco si presenta come una caccia al tesoro elaborata su uno storytelling ben preciso, dove l'ambientazione in grafica 3D richiama il territorio veneto con paesaggi ed elementi naturalistici realistici. Durante l'avanzamento del gioco il bambino può interagire con i contenuti in chiave inclusiva, essendo predisposte funzioni per l'ascolto dei testi e per la personalizzazione dell'avatar in base alla propria percezione identitaria.
Di conseguenza, il prodotto si pone come uno strumento in grado di migliorare la qualità della vita dei bambini con disturbi cognitivi e dell'apprendimento, favorendo azioni assistenziali o di screening realizzabili anche in gruppi di coetanei con abilità cognitive miste, affinché l'azione operi nella piena inclusività.
Osservando il mercato delle soluzioni digitali in materia di disturbi cognitivi e dell'apprendimento, si consta che negli ultimi 5 anni il numero di app e software dedicati allo screening di tali casistiche ha presentato un notevole aumento. Ciò detto, si ritiene che le ricadute attese possano essere assolutamente favorevoli sia a livello regionale sia nazionale, generando un effetto positivo sui bambini sia nei loro momenti di svago sia in quelli terapeutici

Data di inizio: 2023-12-11

Data di fine: **2025-02-28**

Localizzazione: Verona

Costo totale del progetto: euro 241707

Contributo pubblico: euro 145024

3) ULTERIORI SOGGETTI COINVOLTI NEL PROGETTO

Organismi di ricerca: Enti privati di ricerca

Indicare l'Università/Ente di ricerca e specificare il Dipartimento o l'Istituto:

Imprese: Micro, piccole e medie (PMI)

4) ULTERIORE DIFFUSIONE DEI RISULTATI

Oltre a Innoveneto.org indicare se sono stati utilizzati altri strumenti per diffondere i risultati del progetto cofinanziato

Indicare la tipologia di strumento: Evento, Seminario/Conferenza

5) EVENTUALE LINK DOVE REPERIRE INFORMAZIONI SUL PROGETTO:

www.the-seeker.it

6) STRATEGIA DI SPECIALIZZAZIONE INTELLIGENTE (S3)

Ambito: Smart Health

Traiettoria prevalente:

24 - Servizi e tecnologie assistive

Driver prevalente: Trasformazione digitale

Il progetto ha un impatto in tema di Space economy?: Si

Il progetto ha un impatto in tema di Bioeconomy?: No