

WonderBear



L'orsetto delle meraviglie

Sofferenza

**Psicologico
- emotiva**



Ambiente ostile

Personale "aggressore"

Esami e interventi

Fisica



Malattia

"Occorre far percepire al paziente di essere sempre al suo fianco"

Fabrizio Nicolis, Presidente Fondazione
AIOM, Associazione Italiana di
Oncologia Medica



*«Per il bambino non c'è differenza
tra le sofferenze causate dalla malattia in sé
e le sofferenze inflitte per curare la malattia»*

- Anna Freud

TARGET

Bambini

Tra i 5 e 10 anni

Media – lunga
degenza





« Come si potrebbe integrare
al convenzionale trattamento terapeutico
un approccio emotivo? »

LA NOSTRA SOLUZIONE





BAMBINI IN OSPEDALE



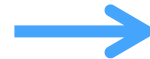
PUPAZZO FISICO



**IL PUPAZZO DIVENTA
UN COMPAGNO
PER IL BAMBINO**



**IL PUPAZZO PRENDE
VITA IN
REALTÀ AUMENTATA**



**GIOCO
INTERATTIVO**



5



5



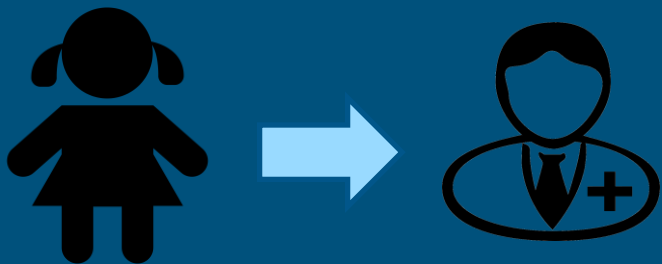
5



**PERSONALIZZAZIONE CON
VELCRO**

GIOCO INTERATTIVO

*Identificazione con
l'aggressore*



Soluzione Fisica

Prof.ssa AURORA RICCI

Alma Mater Studiorum di Bologna

D.ssa DORELLA SCARPONI

oncologia pediatrica e Policlinico
Sant'Orsola di Bologna

Mrs. JACKIE BROWN

Southeast Mental Health in Lamar,
Colorado



“ Perché non personalizzare la mimica facciale? ”

“ Sono disponibile per un possibile test dell'idea in ospedale “

“Lavorate sulle pain skills e sulla preparazione del bambino all'intervento”

Soluzione Virtuale

A young child is lying in a hospital bed, looking at a tablet computer. A healthcare professional is standing by the side of the bed, looking at the tablet. The scene is dimly lit, with a blue tint.

“Totalmente fattibile dal punto di vista tecnologico”

“Stupendo l'effetto wow: dal fisico alla realtà aumentata”

“Pensate all'identificazione con l'aggressore”

Riccardo Galdieri
Emerging Technologies
presso Università
Sant'Anna Pisa

Luca Panini
CEO Franco Cosimo
Panini Editore

D.ssa Maura Foresti
Ospedale S. Orsola Malpighi di
Bologna

Perché scegliere WonderBear ?



Migliore gestione delle HR
nell'ospedale



Riduzione spese per farmaci
(antidolorifici, ansiolitici,
antidepressivi)

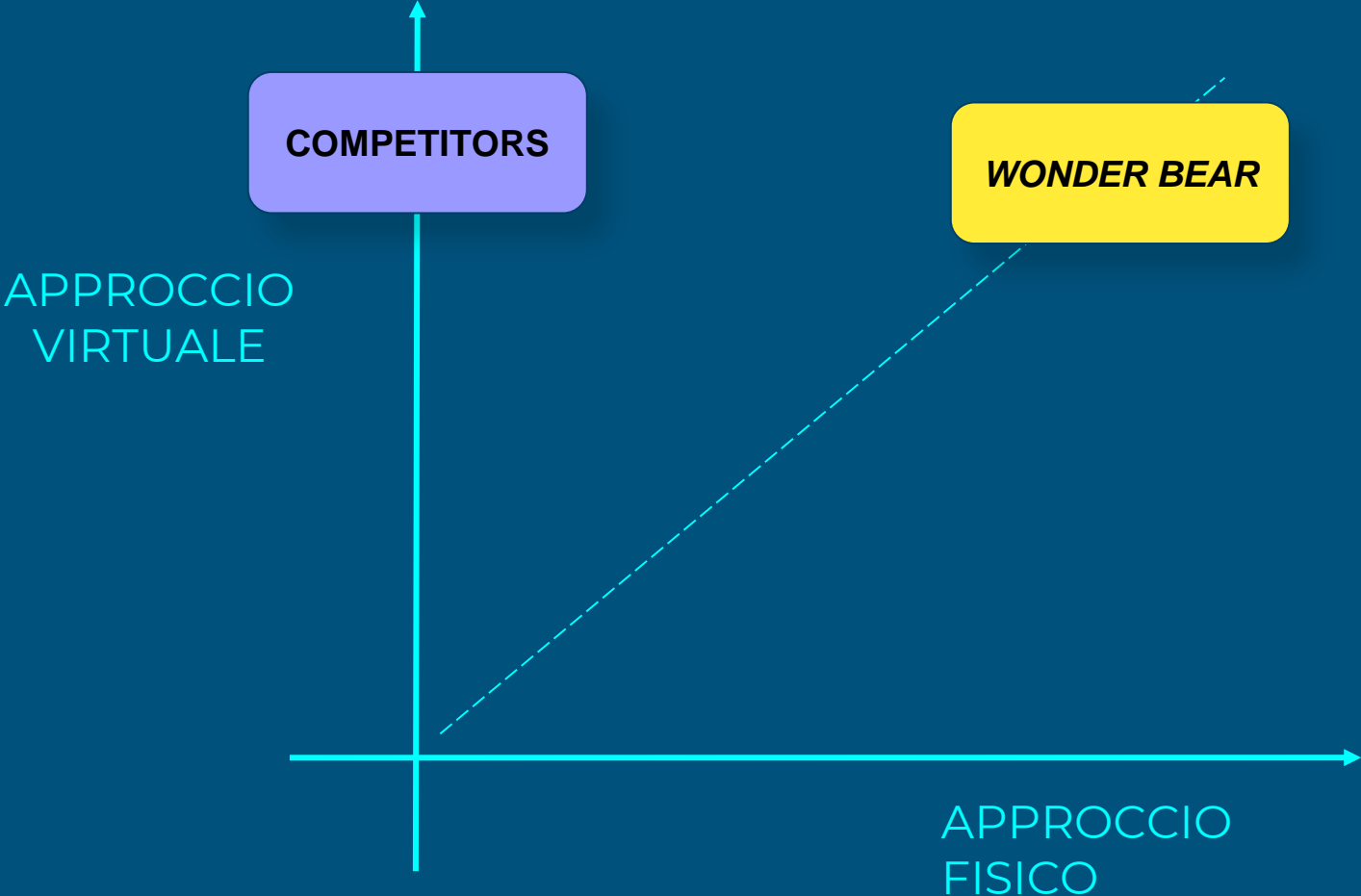


Riduzione tempo di preparazione
pre-intervento

«È importante che la **gamification** consideri le
necessità primarie del malato:

guarire non è abbastanza, occorre anche
non alienare il proprio corpo dal mondo circostante».

“Guarire è un gioco” di Laura Traldi -
d.repubblica.it - 06 Luglio 2018

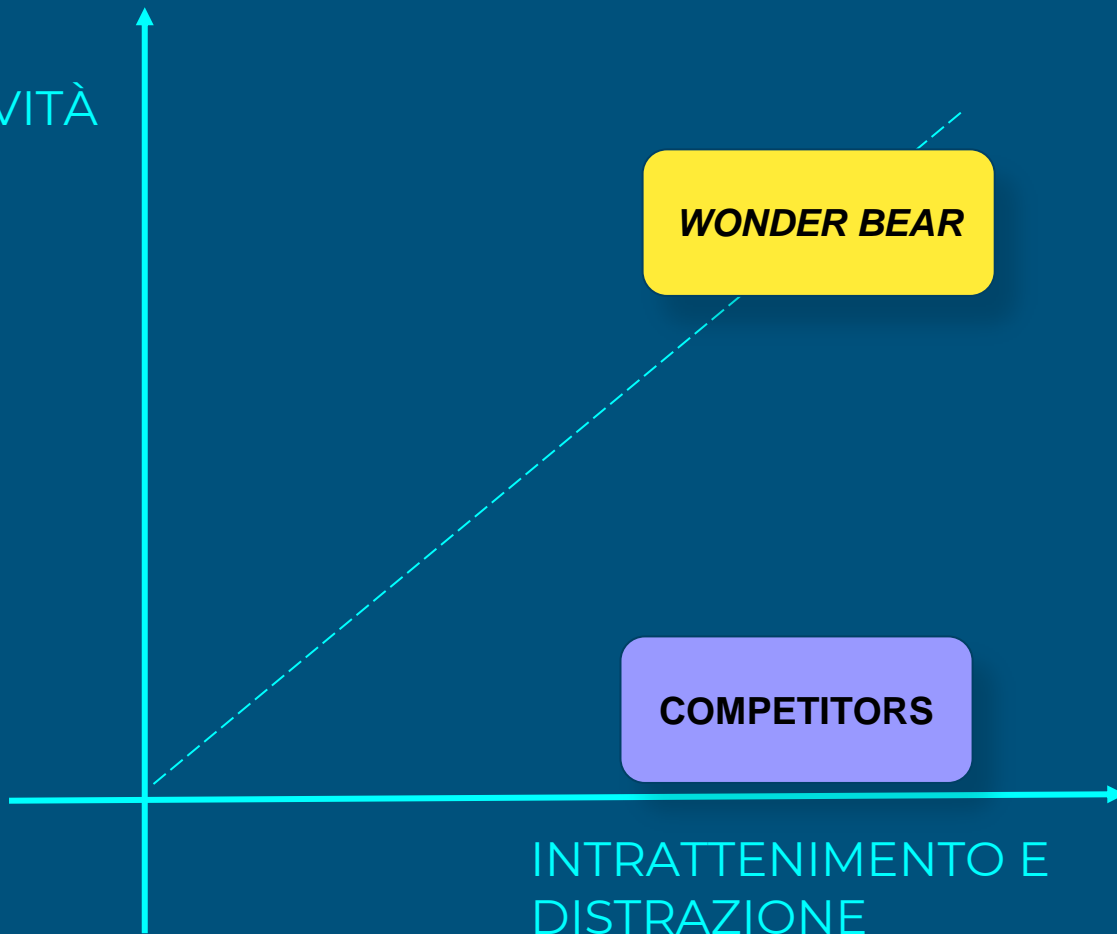


EMOTIVITÀ

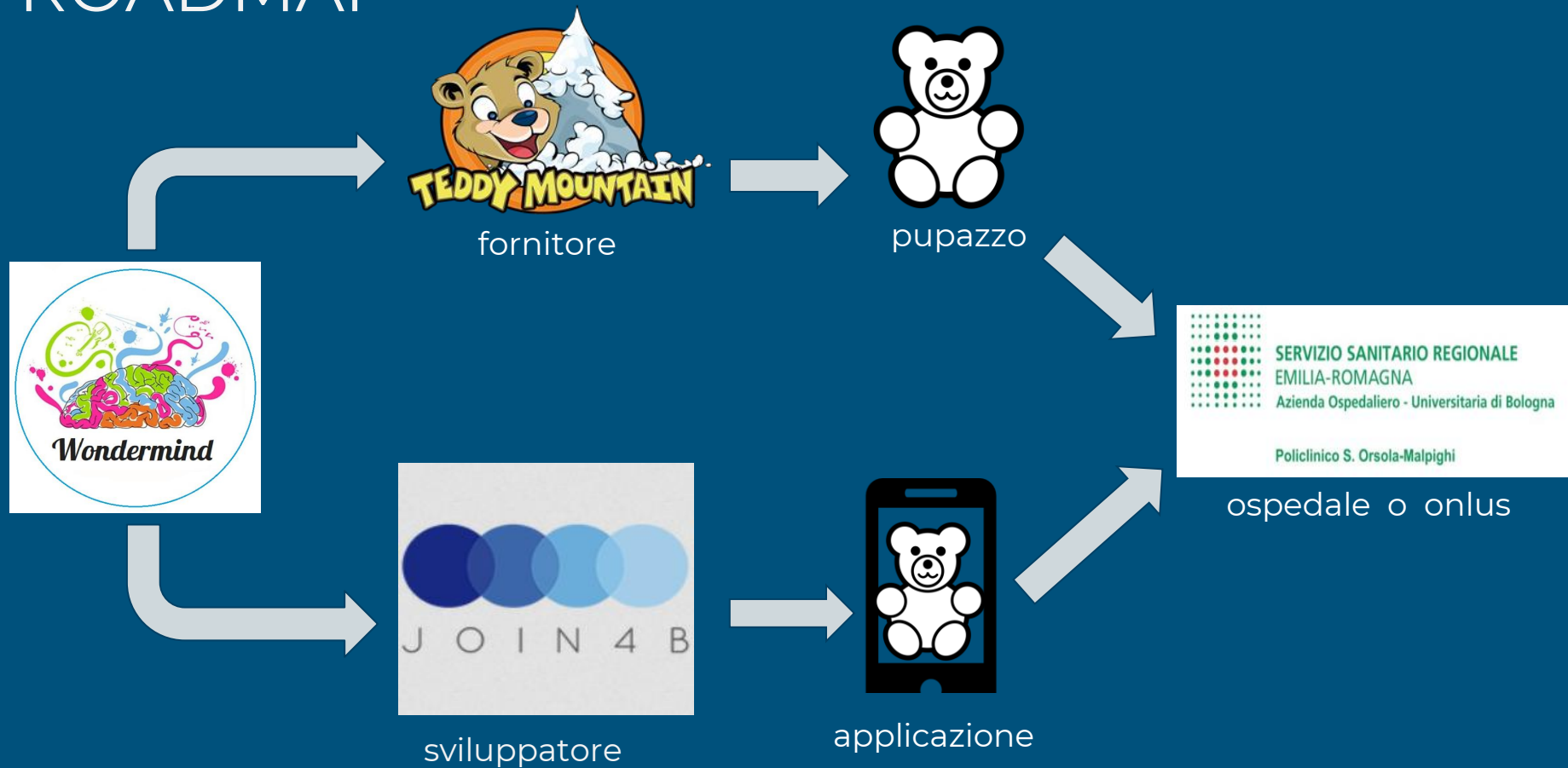
WONDER BEAR

COMPETITORS

INTRATTENIMENTO E
DISTRAZIONE



ROADMAP





GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!

Francesco Barisani
Claudio Bernardini
Francesco Galeotti
Chiara Ligi
Rossella Livi
Simone Tabellini