PHYSIOPLAY

Titularidade do Programa: UNIFAL-MG
Número da PI: BR 51 2014 000137 7
Data de Concessão: 11/02/2014
Status: Registro Concedido

PROBLEMA DE MERCADO

Carência de tecnologias que auxiliam na reabilitação de pacientes.

SOLUÇÃO PROPOSTA

Utilizar-se de um ambiente virtual interativo com biofeedback visual, associado à captura do movimento do corpo efetuado com ajuda do sensor Kinect para auxiliar o paciente na manutenção de uma postura correta e na realização de exercícios estimulantes e desafiadores. O objetivo principal do software é ajudar no ganho de amplitude de movimento articular e de força dos músculos do membro superior, de modo lúdico e prazeroso. Foi utilizado a plataforma XBOX 360 Kinect, com exergames já existentes no mercado, para estimular a prática de atividade física durante a quimioterapia.

DIFERENCIAIS

O diferencial deste programa é a simulação gráfica de um ambiente virtual interativo com biofeedback visual, associado á captura do movimento do corpo efetuado com auxilio do sensor Kinect. Este modelo de intervenção é capaz de contribuir para minimizar os efeitos colaterais provocados pelo tratamento, assim como melhorar a resposta imune dos pacientes.

POTENCIAL DE MERCADO

Profissionais que atuam com tratamentos fisioterápicos.

ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO

IDEIA	PROTÓTIPO	MERCADO
LABORATÓRIO	SCALE - UP	