

*Con il patrocinio di*



Agenzia per l'Italia Digitale

*Presidenza del Consiglio dei Ministri*



**PREMIO NAZIONALE  
PER L'INNOVAZIONE NELL'ICT  
IX EDIZIONE**



*Organizzato da*



*Con la partecipazione di*



# Finalisti

del Premio dedicato a  
**Pier Giorgio Perotto**  
**Tarcisio Zucca Alessandrelli**

*Main sponsor*



*Sponsor*



### 1° Classificato: **GluControl - tieni sotto Controllo il tuo Glucosio!**

Scopo di questo progetto di ricerca è progettare e realizzare un sistema assolutamente non invasivo, di facile utilizzo, indossabile e a basso costo, in grado di aiutare le persone affette da diabete mellito (la tipologia più frequente della patologia) a tenere sotto stretto controllo i propri livelli di glucosio in qualsiasi momento della giornata attraverso misurazioni precise e ripetibili.

### 2° Classificato: **Smart Rainfall System**

Stima e localizzazione in tempo reale delle precipitazioni e delle potenziali conseguenze (come inondazioni e frane), attraverso l'analisi del segnale della TV satellitare (DVB-S) ricevuto da comuni antenne paraboliche, per fornire mappe in alta risoluzione dei rischi idrogeologici indotti dagli eventi meteorologici estremi, che consentano agli enti preposti di prendere decisioni ottimali, basate su evidenze precise, e intervenire opportunamente sul territorio, in maniera rapida e consapevole.

### 3° Classificato: **naboomboo per facilitare l'apprendimento linguistico su scala mondiale**

naboomboo è un sito web, e presto anche app, un luogo d'incontro che permette a tutti i suoi utenti di migliorare gratuitamente le proprie conoscenze non solo linguistiche, ma anche culturali e personali, grazie al contatto con persone madrelingua. Nel gennaio 2016 il team ha sviluppato un nuovo sito web, con l'intento di promuovere ed appoggiare nell'immediato futuro la crescita linguistica e personale di quante più persone nel mondo.

### Premio Speciale ASPHI e **Menzione speciale di Rinascimenti Sociali: MINDBOOK**

**Protezione:** dare modo a persone disabili o fragili di utilizzare il potenziale del web senza rischi. **Relazioni sociali:** far incontrare ragazzi fragili tra loro per sviluppare relazioni sociali (sentimentali e amicali) significative e arricchire l'esperienza di vita. **Ottimizzare le risorse:** mappare esigenze e bisogni delle fasce deboli per consentire l'individualizzazione dell'offerta del welfare. **Cultura:** offrire un nuovo modello di pensiero per rispondere al bisogno di cultura nel web.

### Menzione speciale: **Care4Me**

Care4Me è un innovativo sistema di Ambient Assisted Living (AAL) che applica le potenzialità dell'Internet of Things (IoT) e delle tecnologie mobile/wearable al supporto della vita quotidiana in residenze per disabili. Tramite smartwatch, il sistema monitora le condizioni dei disabili segnalando automaticamente situazioni anomale e permette di richiedere assistenza istantaneamente. L'operatore sanitario può gestire in modo robusto e non intrusivo le richieste di aiuto, e non deve più monitorare costantemente i disabili.

### Menzione speciale: **BiKi Life Science: un software per progettare farmaci migliori**

La scoperta e lo sviluppo di nuovi farmaci è un settore molto rischioso ma ad altissimo valore aggiunto. Una campagna di successo di sviluppo di un farmaco è tale quando minimizza il tempo ed il costo necessario per tradurre una nuova intuizione scientifica in un farmaco vero e proprio. Il tempo medio per portare un farmaco sul mercato può essere di oltre 13 anni. Il software BiKi Life Science per la Chimica farmaceutica può ridurre sensibilmente costi e tempi di sviluppo dei farmaci con potenziali notevoli conseguenze positive sulla società.

### Menzione speciale: **FRECCE: Fisioterapia smaRt, un filo continuo che accompagna il paziEnte dalla CliniCa all'ambiEnte domestico**

FRECCE si propone come soluzione per un nuovo modo di concepire il trattamento fisioterapico di persone anziane o con disabilità motorie. FRECCE permette l'esecuzione, anche in ambiente domestico, di esercizi personalizzati e continuamente supervisionati dal sistema stesso, con possibilità del clinico di modificare la terapia da remoto. Trasformando i movimenti del corpo negli spostamenti di un oggetto virtuale consente al terapeuta di decidere l'esercizio motorio più adatto per interfacciarsi in una realtà virtuale.

### **Menzione speciale: Museo Interattivo**

Lo scopo del progetto è aiutare persone anziane con problemi di mobilità a visitare istituzioni culturali senza lasciare la propria casa. Il progetto prevede l'uso di software e tablet per seguire una visita guidata presso un'istituzione culturale. Il software permette all'anziano di vedere raffigurazioni delle opere esposte in progressione con la guida, coi propri famigliari o con amici che si trovano nell'istituzione. È inoltre possibile parlare con loro e approfondire determinati argomenti.

### **Menzione speciale: BRAIN - COMPUTER INTERFACES FOR AUGMENTED COMMUNICATION: ASYNCHRONOUS AND ADAPTIVE ALGORITHMS AND EVALUATION WITH END USERS**

Questa tesi di dottorato affronta alcuni dei problemi che allo stato dell'arte impediscono l'utilizzo delle interfacce cervello computer (Brain-Computer Interface – BCI) come tecnologie assistive al di fuori dei laboratori di ricerca. In particolare questa tesi mira ad aumentare la velocità, l'affidabilità e l'usabilità dei sistemi BCI basati su potenziali P300 per permettere/facilitare la comunicazione e l'interazione con l'ambiente esterno delle persone con gravi disabilità motorie.

### **Menzione speciale: ENCODE - ENvironment for COntent Design and Editing**

Il sistema ENCODE è disegnato per la macro e la micro progettazione didattica e per la guida allo sviluppo di materiali didattici fruibili sia off-line che on-line. Tale sistema si basa sui modelli pedagogici per la strutturazione e presentazione della materia di una disciplina e sui sistemi di rappresentazione della conoscenza propri del dominio dell'Intelligenza Artificiale.

### **Menzione speciale di Rinascimenti Sociali: Toc Therapy**

Soluzione web e mobile mirata alla condivisione di informazioni sanitarie, veterinarie e farmaceutiche a supporto degli stakeholders: cittadini, strutture mediche e veterinarie, università, amministrazione pubblica, pazienti e associazioni dei pazienti.