

Da Brescia al futuro

BBS, la realtà virtuale per apprendere e curare

• Sono stati presentati due progetti realizzati in collaborazione con l'Università di Padova e l'ASL1 di Imperia

Realtà virtuale e formazione: una ricetta con applicazioni ancora inesplorate, ma già attuale. Ed è proprio andando in questa direzione che BBS, azienda di Paderno Franciacorta da anni impegnata nella realizzazione e fornitura di tecnologie virtuali per la Pubblica Amministrazione e i cittadini, ha pre-

sentato alla "Fabbrica del Futuro" di via XXV aprile due progetti, realizzati in collaborazione con l'Università di Padova e l'ASL1 di Imperia, rivolti rispettivamente all'apprendimento e alla valutazione psicologica del paziente.

La piattaforma innovativa

Di cosa si tratta nello specifico? Il primo, denominato progetto VENICE, è stato illustrato dal professor Sandro Mazzariol, ordinario di Patologia Veterinaria presso l'Università patavina e consiste

in un'innovativa piattaforma di apprendimento basata su visori di realtà virtuale, che simulano operazioni veterinarie su animali rari nei nostri ecosistemi come delfini e tartarughe marine, nonché controlli su altri più comuni come bovini e cavalli: gli studenti possono in questo modo manipolare gli strumenti virtuali eseguendo tagli e suture, affinando la tecnica senza rischio e venendo nel contempo valutati in tempo reale per migliorare le proprie abilità.

Per quanto concerne inve-

In campo psicologico, con la realtà virtuale viene prima creata un'esperienza immersiva, poi si procede a valutare e controllare gli stati mentali del paziente

ce le applicazioni in campo psicologico, il progetto OUR MIND - INTEVIDI si pone, nelle parole di Stefania Guasco, responsabile del dipartimento di Psicologia Digitale dell'ASL di Imperia, «come

uno strumento sperimentale per la valutazione psicologica attraverso l'utilizzo del tracciamento visivo: grazie ancora una volta alla realtà virtuale, viene infatti prima creata un'esperienza immersiva in cui il paziente possa ritrovarsi ed esserne stimolato, poi ne vengono controllati e valutati i suoi stati mentali e dove si rivolge l'attenzione dell'occhio».

Dati dettagliati

L'obiettivo finale di questo progetto è permettere agli psicologi di acquisire dati

dettagliati sulle reazioni dei pazienti, migliorando la precisione delle diagnosi e aprendo nuove possibilità nel campo della cura e del benessere psicologico.

Grande orgoglio pertanto è emerso nelle parole dell'ingegner Bruno Bottini, amministratore delegato della BBS, per «due progetti rivoluzionari, che incarnano l'innovazione e testimoniano i risultati che si possono ottenere utilizzando la realtà virtuale come motore trainante per la diffusione della conoscenza».