

LA NUOVA FRONTIERA DELLA GAMIFICATION NELL'HEALTHCARE: DATI, EMOZIONI ED ENGAGEMENT CLINICO

WEBINAR ONLINE

a cura dei Gruppi Dispositivi Medici e RICMA

27 MAGGIO 2026 - dalle h 14.00 alle h 16.30



APERTE le ISCRIZIONI

RAZIONALE:

La trasformazione digitale in sanità sta ampliando il ruolo della gamification, non più soltanto uno strumento di supporto all'aderenza terapeutica, ma un approccio olistico capace di integrare dimensioni cliniche, comportamentali, psicologiche e sensoriali. Le nuove tecnologie, dai serious games ai sensori biometrici, fino ai sistemi di monitoraggio dell'emotività, permettono di raccogliere dati continui e contestuali, offrendo insight preziosi sul vissuto del paziente e sulle sue reazioni ai percorsi di cura.

In questo scenario, la gamification può diventare un ponte tra esperienza del paziente, pratica clinica e innovazione terapeutica. Il webinar intende esplorare questa evoluzione, analizzando come la gamification possa essere declinata a terapia digitale e metodologia trasversale utile a:

- supportare la gestione clinica e comportamentale,
- monitorare parametri emotivi e psicofisiologici,
- migliorare la qualità dei dati raccolti,
- favorire percorsi di cura più personalizzati e sostenibili.

L'incontro offrirà un confronto multidisciplinare tra clinici, esperti di tecnologie digitali, ricercatori, associazioni di pazienti e industria, con l'obiettivo di delineare modelli applicativi concreti e prospettive future.

EVENTO RISERVATO AI SOCI SIMeF

[Iscrizioni qui](#)

RELATORI E MODERATORI



SALVATORE FREGOLA,
R&D EthosLab Srl



Referente
Policlinico Gemelli



LORENZO LEOGRANDE,
AIIC



SABRINA GRIGOLO,
Paziente Esperto EUPATI



LAURA GATTI,
G GRAVITY



GAIA PEREGO,
Università Vita-Salute
IRCCS HSR



IVAN TOSCO,
DPO



RAFFAELLA MORGILLO,
AstraZeneca



ANNABELLA AMATULLI,
Enterprise Therapeutics



Carolina Gualtieri
Moderatore SIMeF - Dispositivi Medici



Laura Patrucco
Moderatore SIMeF - Dispositivi Medici



Paola Amore
Moderatore SIMeF -RICMA

AGENDA:

14:00 - 14:15

Benvenuto e introduzione

14:15 - 15:15
Gamification olistica:
prospettive e sfide

- Gamification oltre la terapia: nuove frontiere cliniche - S. Fregola
- Sensori e biometria: misurare l'emotività e il comportamento - Referente Policlinico Gemelli
- Serious games e piattaforme digitali: come cambia l'esperienza del paziente - L. Leogrande

15:15 - 16:15
Tavola rotonda
multidisciplinare

"Gamification come ecosistema:
clinici, tecnologi, pazienti e industria a confronto"
- S. Grigolo, L.Gatti, G.Perego, I. Tosco, R. Morgillo, A. Amatulli

16:15 - 16:30

Q&A e conclusioni