



Bruxelles - Il meeting conclusivo del **Pegaso Fit For Future** si è tenuto il 4 luglio a Bruxelles, presso la sede del Parlamento Europeo. Si tratta di un progetto di ricerca di 42 mesi a cui ha collaborato attivamente il **Polo territoriale di Lecco del Politecnico di Milano**. Il progetto ha l'obiettivo di **promuovere uno stile di vita attivo** e di sensibilizzare i giovani ad una **alimentazione consapevole**, attraverso un'**innovativa piattaforma tecnologica**, per combattere l'obesità e prevenire i rischi ad essa connessi.



Il prof. **Giuseppe Andreoni**, con lo staff di **Sensibilab**, il **laboratorio dell'ateneo lecchese che si occupa di Sensori e Sistemi Biomedicali**, ha seguito il coordinamento scientifico, progettando e sviluppando le tecnologie utili all'utente nell'approccio ai concetti di prevenzione e salute personalizzata.



Prof. Giuseppe Andreoni

“Siamo giunti alla fine di un percorso difficile e innovativo - dichiara Andreoni - durante il quale abbiamo potuto sviluppare, integrare e testare **nuove soluzioni dedicate alla prevenzione di importanti patologie**. Un ringraziamento va a tutti i 17 partner di progetto di 6 nazioni, alla Comunità Europea che ha finanziato l'iniziativa e agli studenti di alcuni Istituti lecchesi che, all'inizio del progetto, ci hanno aiutato ad impostarne gli obiettivi. Ora si apre una nuova prospettiva: **la reale introduzione negli strumenti della nostra vita quotidiana.**”

Pegaso, per dialogare in maniera efficace con gli adolescenti, ha portato questi temi in un **contesto social e Hi-Tech**, in modo che la prevenzione e il monitoraggio del proprio benessere potessero essere a portata di smartphone, anche sotto forma di gioco. Di fatto, un assistente e amico virtuale, che aiuta i ragazzi a sviluppare attivamente uno stile di vita preventivo per molte patologie.

Il sistema si compone di una piattaforma modulare di **App dedicate a diversi elementi dello stile di vita** (alimentazione, educazione, monitoraggio), che comunicano con magliette e braccialetti sensorizzati appositamente progettati dai ricercatori del Politecnico. Gli adolescenti vengono catapultati in un serious game, in cui **diventano protagonisti**

attivi nel mantenimento di un buono stile di vita. Tramite il rilevamento dei loro parametri, il raggiungimento di obiettivi legati alla risoluzione di giochi e quiz, e a punti bonus ottenuti se si conduce una vita attiva, **i ragazzi diventano artefici del loro benessere e possono condividere i loro risultati con la Community.**