

The logo features the text "eHealth4all" in a bold, sans-serif font. The "eHealth" part is black, while the "4all" part is white. The text is centered over a horizontal rectangular background with a blue and white abstract, wavy pattern that resembles a light flare or a stylized wave.

# eHealth4all

***A che punto siamo con i 10 progetti finalisti?***



# eHealth4all

## Tecnologie per la Salute e il Benessere

**TEMA:** come l'innovazione ICT può promuovere la salute e il benessere nella società? come può concorrere a una sanità sostenibile, promuovendo stili di vita “virtuosi”, in termini di prevenzione, di alimentazione, di compatibilità ambientale?

*...perché la Sanità sia sostenibile nel lungo periodo occorre promuovere lo “stare bene” e governare i costi legati alle cronicità, adottando sulla popolazione un approccio proattivo...*



eHealth4all

## **eHealth4all, primo check:** tutti ancora in lizza al concorso Expo sull'Hi Tech per la prevenzione *(dal Comunicato Stampa)*

*Otto progetti “a piano” o quasi, altri due contano di rispettare i tempi. Così si presenta, dopo la prima valutazione da parte della Commissione Scientifica, il panorama dei progetti informatici dedicati alla prevenzione e partecipanti da tutta Italia al concorso eHealth4all.*

*I lavori sono dedicati al tema dei corretti stili di vita e rispondono alla domanda su come **l'information technology possa contribuire ad allungare la vita e migliorarne la qualità, riducendo le complicanze nelle malattie.....***

## a sei mesi dall'inizio i progetti eHealth4all cominciano a delinearsi; **che cosa emerge?**

- **la prevenzione non ha budget**

Il budget delle regioni non supera, su questo tema, il 5% del totale e alcuni progetti stentano a trovare fondi; questo ci conferma che il premio ha colto nel segno, perché ha acceso i riflettori su aree innovative e poco consolidate

- **serve raccogliere dati dagli utenti in modo efficace**

- **automatico** (sensori, IoT),
- **organizzativo/ istituzionale** (organizzazione, regioni), progetti di dominio molto ampio
- **partecipazione via reward** (gamification);

c'è quindi in tutti la consapevolezza che si fa sul serio solo se "ci si porta dietro" in modo efficace l'utente.



- **mobilità e APP con informazioni «affidabili»**

quasi tutti i progetti prevedono di implementare APP da fruire in mobilità. Sullo sfondo tutte le problematiche di sicurezza e "certificazione" in senso clinico che questo scenario comporta.



MILANO 2015  
1 MAGGIO • 31 OTTOBRE  
NUTRIRE IL PIANETA  
ENERGIA PER LA VITA

eHealth4all

## Appuntamento in Expo 2015 per la premiazione



tutte le notizie su: [www.ehealth4all.it](http://www.ehealth4all.it)