

REABNET
TECNOLOGIA

**SUA SAÚDE É O
NOSSO JOGO**





World Health
Organization

3 BILHÕES de pessoas no mundo

Tem condições graves de saúde e
precisam praticar exercícios

- Prevenção de doenças graves
e / ou
- Reabilitação





- Jogos em Realidade Virtual
- Mais motivação
- Visão computacional (SEM SENSORES)
- Via web: celular, tablet, notebook
- Remoto / domicílio
- Eficiência Clínica
- Evidência científica



RehaBEAT!

Jogo interativo no qual o jogador deve atingir os alvos dinâmicos que surgem na tela utilizando os movimentos dos braços.

Performance geral

Total de alvos apresentados: 214

Total de alvos acertados: 204

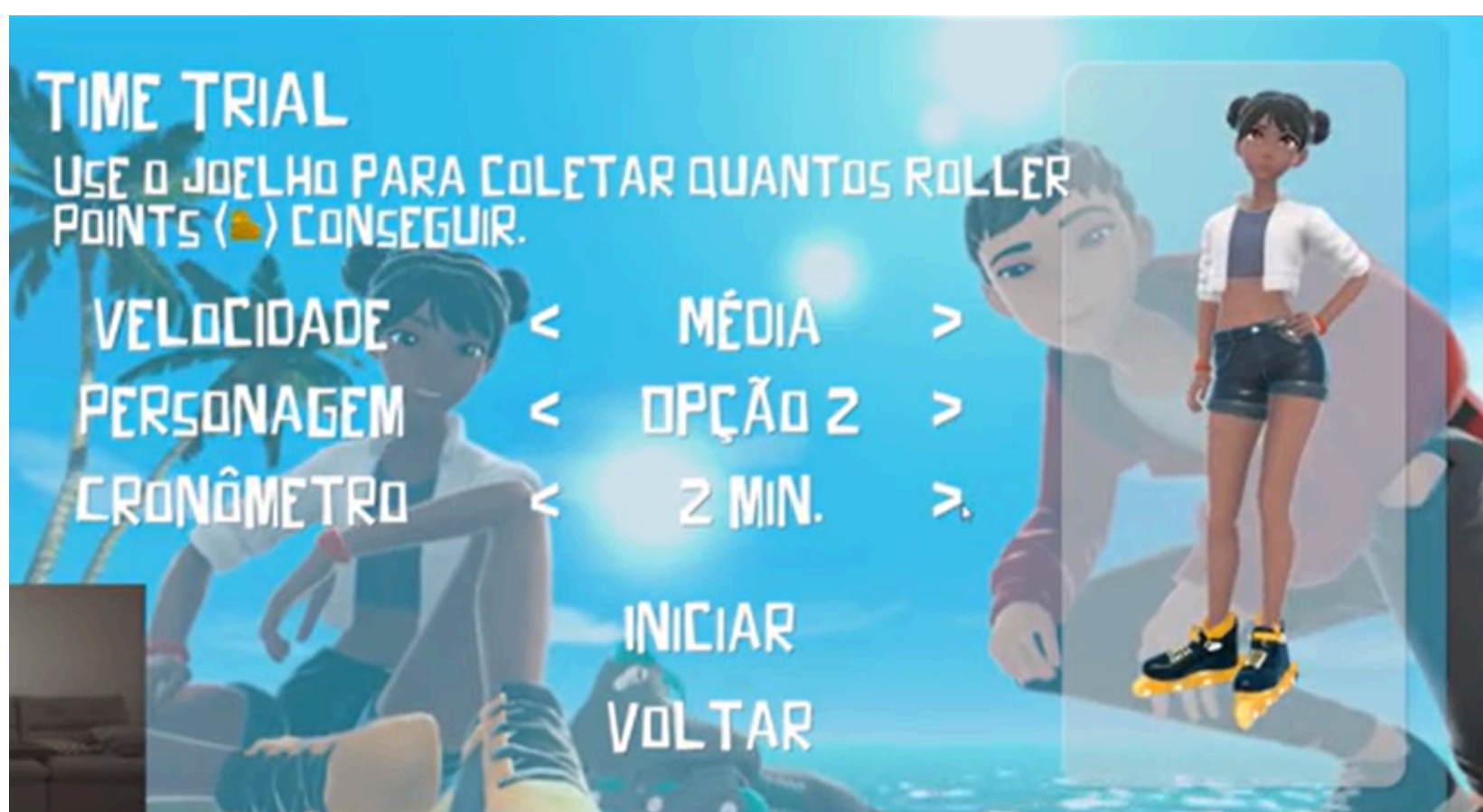
Porcentagem de alvos acertados: 95.3%

Total de bombas apresentadas: 24

Total de bombas desviadas: 24

Porcentagem de bombas desviadas: 100.0%

- IA generativa
- Avaliações objetivas
- Monitoramento automatizado
- Personalização
- Protocolos diversos
- Demandas diversas





UNIVERSIDADE FEDERAL
DE UBERLÂNDIA



Núcleo de Tecnologias Assistivas
Universidade Federal de Uberlândia



PÓS-ELÉTRICA
UFU



**Dra. Isabela
Marques**
CEO



**Dra. Andressa
Rastrelo**
CTO



**Dr. Felipe
Roque**
CIO



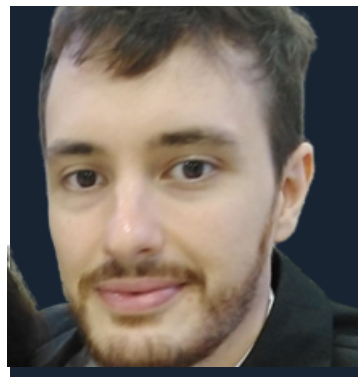
**Dra. Camille
Alves**
CSO



**Prof. Dr.
Eduardo Naves**
Conselheiro
Científico



**Thauany
Pacheco**
Estagiária



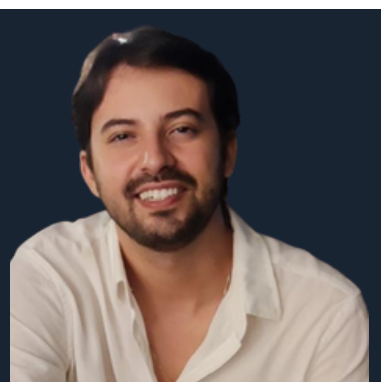
**Dr. André
Bevilaqua**
Head
Tecnologia



**MSc. Júlia
Tannús**
Desenvolvedora
Sênior



Brenda Pires
Estagiária



**Dr. Adilmar
Dantas**
Head IA



**Dra. Maristella
Silva**
Diretora P&D



Dra. Luiza Luiz
Diretora
Comercial



Laura Foroni
Estagiária



**João Antônio
Naves**
Estagiário

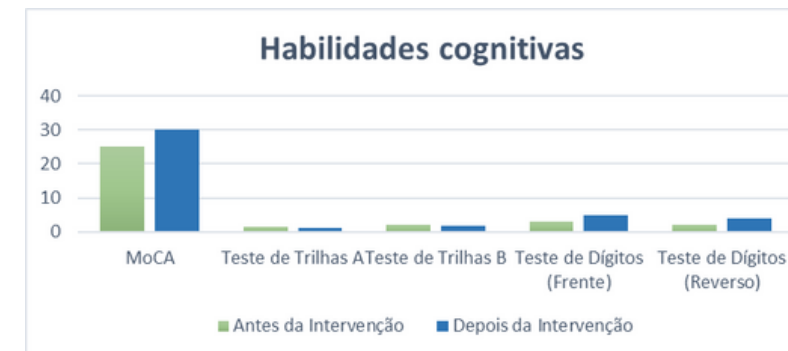
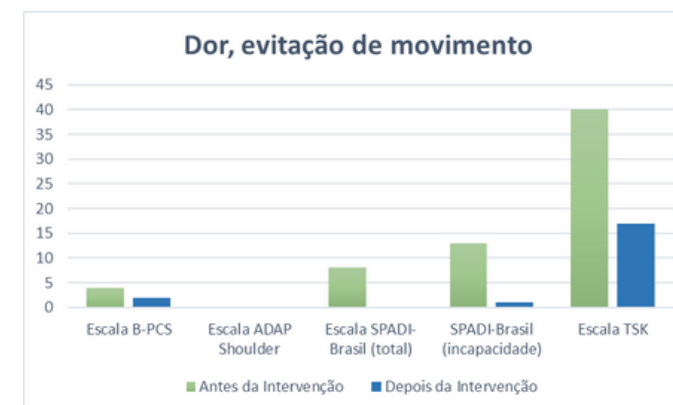
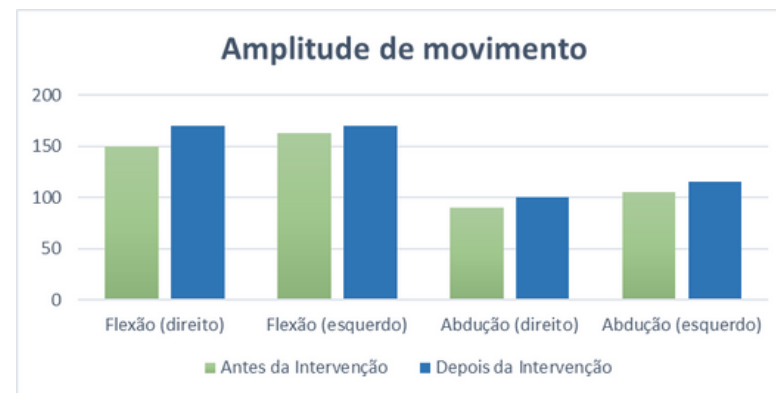
EVIDÊNCIAS CIENTÍFICAS

Rehabilitation impact through serious games on reducing shoulder kinesiophobia: A case study

Danilo Santos Rocha¹, Edilaine Aparecida da Silva¹, Maristella Borges Silva² and Eduardo Lázaro Martins Naves¹

¹Assistive Technology Laboratory (NTA) - Federal University of Uberlândia, Uberlândia, Brazil

²University center of human talents, Uberaba, Brazil



RehaBEElitation: the architecture and organization of a serious game to evaluate motor signs in Parkinson's disease

Luanne Cardoso Mendes^{1,2}, Angela Abreu Rosa de Sá³, Isabela Alves Marques^{1,2}, Yann Morère⁴ and Adriano de Oliveira Andrade¹

¹Centre for Innovation and Technology Assessment in Health (NIATS), Faculty of Electrical Engineering, Federal University of Uberlândia, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, Minas Gerais, Brazil
²Laboratoire de Conception, d'Optimisation et de Modélisation des Systèmes (LCOMS), Université de Lorraine, Metz, Moselle, France

³Assistive Technology Laboratory, Faculty of Electrical Engineering (NTA), Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, Minas Gerais, Brazil

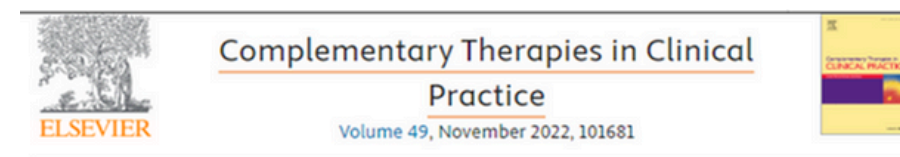
ABSTRACT

Background. The use of serious games (SG) has received increasing attention in health care, and can be applied for both rehabilitation and evaluation of motor signs of several diseases, such as Parkinson's disease (PD). However, the use of these instruments in clinical practice is poorly observed, since there is a scarcity of games that, during their development process, simultaneously address issues of usability and architectural design, contributing to the non-satisfaction of the actual needs of professionals and patients. Thus, this study aimed to present the architecture and usability evaluation at the design stage of a serious game, so-called *RehaBEElitation*, and assess the accessibility of the game.

Analysis of the effect of a serious game as an intervention in the rehabilitation of upper limbs and cognitive function of the elderly - a case study

Edilaine Aparecida da Silva¹, Danilo Santos Rocha¹, Maristella Borges Silva² and Eduardo Lázaro Martins Naves¹

¹Assistive Technology Laboratory (NTA) - Federal University of Uberlândia, Uberlândia, Brazil ²University center of human talents, Uberaba, Brazil¹



Virtual reality and serious game therapy for post-stroke individuals: A preliminary study with humanized rehabilitation approach protocol

Isabela Alves Marques^{a,f} ✉, Camille Marques Alves^{a,f} ✉, Andressa Rastrelo Rezende^a ✉, Luanne Cardoso Mendes^{a,f} ✉, Thiago Sá de Paiva^a ✉, Gabriel Fernandes Cyrino^b, Júlia Tannús de Souza^b, Marco Aurélio Maia Silva^c ✉, Luciane Aparecida Pascucci Sande de Souza^d ✉, Eduardo Lázaro Martins Naves^a ✉



Certificado de Registro de Programa de Computador

Processo Nº: BR512021001975-0

O Instituto Nacional da Propriedade Industrial expede o presente certificado de registro de programa de computador, válido por 50 anos a partir de 1º de janeiro subsequente à data de 17/08/2021, em conformidade com o §2º, art. 2º da Lei 9.609, de 19 de Fevereiro de 1998.



O QUE DIZEM NOSSOS CLIENTES

Tenho usado o RehaBEAT no tratamento de bursite em um paciente de 83 anos com ótimos resultados: alívio da dor, ganho de mobilidade e benefícios cognitivos como atenção e memória.



Dra. Edilaine Silva

Fisioterapeuta

“EXCELENTE !!!!!!! Uma forma das pessoas fazer exercícios de um jeito leve e prazeroso; super indico.”



Dr Guilherme de Freitas

Paciente

É muito bom! Já joguei vários e gostei demais. A gente se movimenta, interage e até esquece a dificuldade. É ótimo pro corpo e ainda melhor pra cabeça!



Maria de Fátima

Paciente com doença de Parkinson

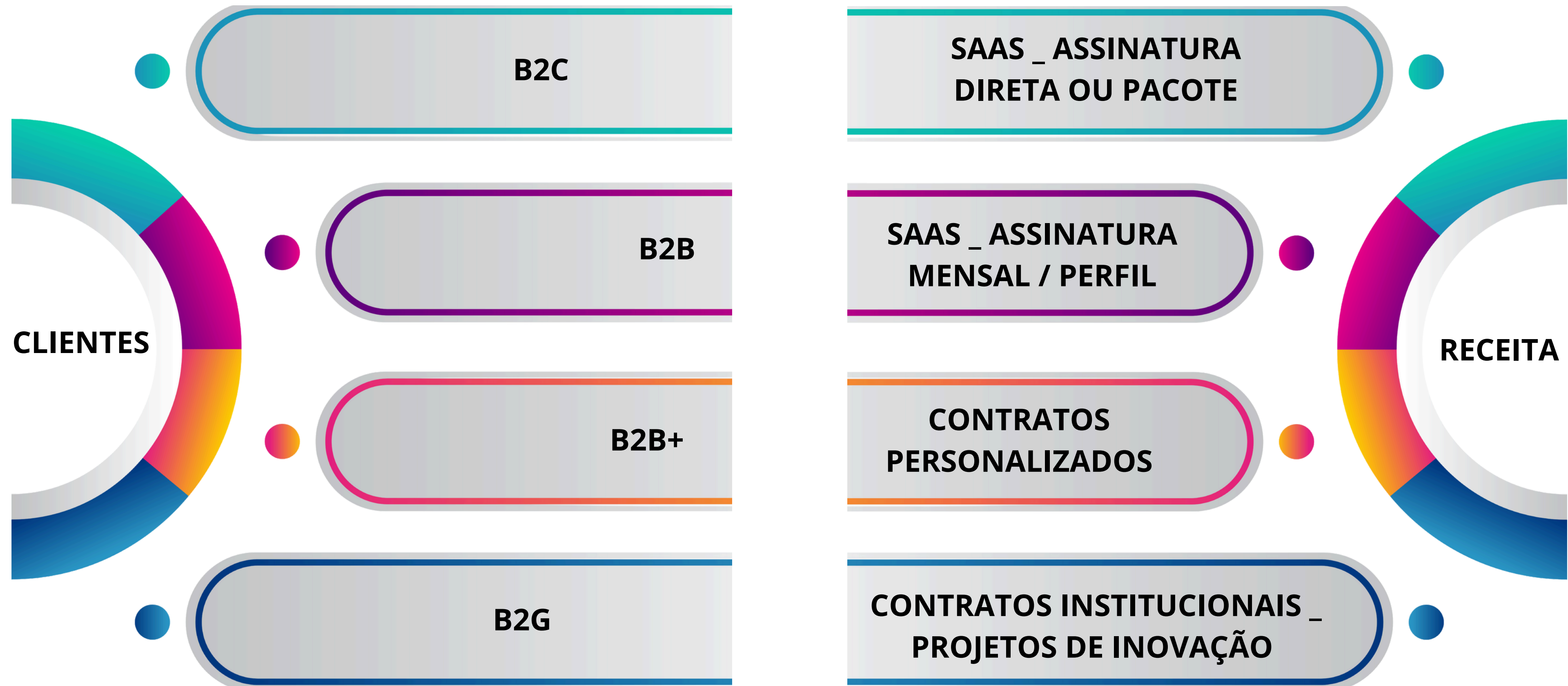
BENEFÍCIOS ESTRATÉGICOS

Clínico	Tecnológico	Gestão / Econômico	Paciente / Experiência	Inovação / Estratégia
✓ Mais adesão e melhores resultados	✓ IA + visão computacional (sem sensores)	✓ Eficiência operacional	✓ Mais divertido e motivador	✓ Solução única no mundo
✓ Avaliação objetiva e Monitoramento automatizado	✓ Web e acessível (celular, tablet, notebook)	✓ Eficiência na alocação de capital	✓ Aumenta autonomia do paciente	✓ Escalável para prevenção e reabilitação
✓ Cuidado domiciliar	✓ Protocolos clínicos gamificados com realidade virtual	✓ Aumento da capacidade sem ampliar equipe	✓ Reforça vínculo com o cuidado	✓ Integração com SUS e planos de saúde

DIFERENCIAIS

EMPRESAS	PRESCRIÇÃO DE EXERCÍCIOS	INTEGRAÇÃO COM SISTEMAS	JOGOS E RV	NÃO PRECISA DE SENSORES	AVALIAÇÕES DOS JOGOS	SEM INSTALAÇÃO (WEB)	EVIDÊNCIAS CIENTÍFICAS
	V	V	V	V	V	V	V
PHYSITRACK	V	V	N	N	N	V	N
NEURONUP	N	NI	PARCIAL	N	V	N	N
REHABILITY	N	NI	V	N	V	N	V

MODELO DE NEGÓCIOS



O QUE TEMOS E PARA ONDE VAMOS

1

COMEÇAMOS
COMO UM GRUPO
DE PESQUISA
APAIXONADO
PELO QUE FAZ

2

TIVEMOS UM
PROJETO
APROVADO
PELA RNP, MVP

4

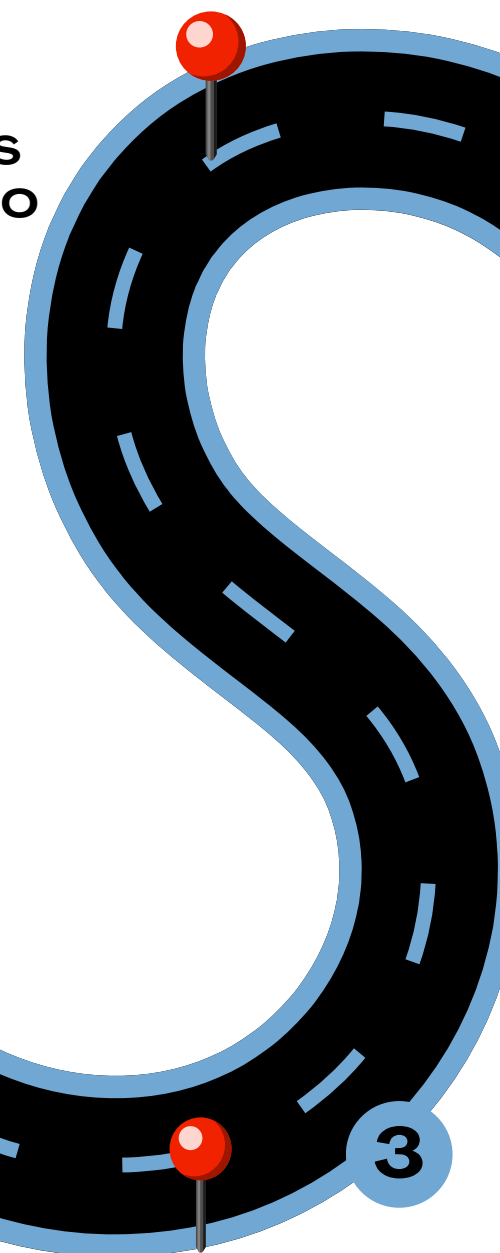
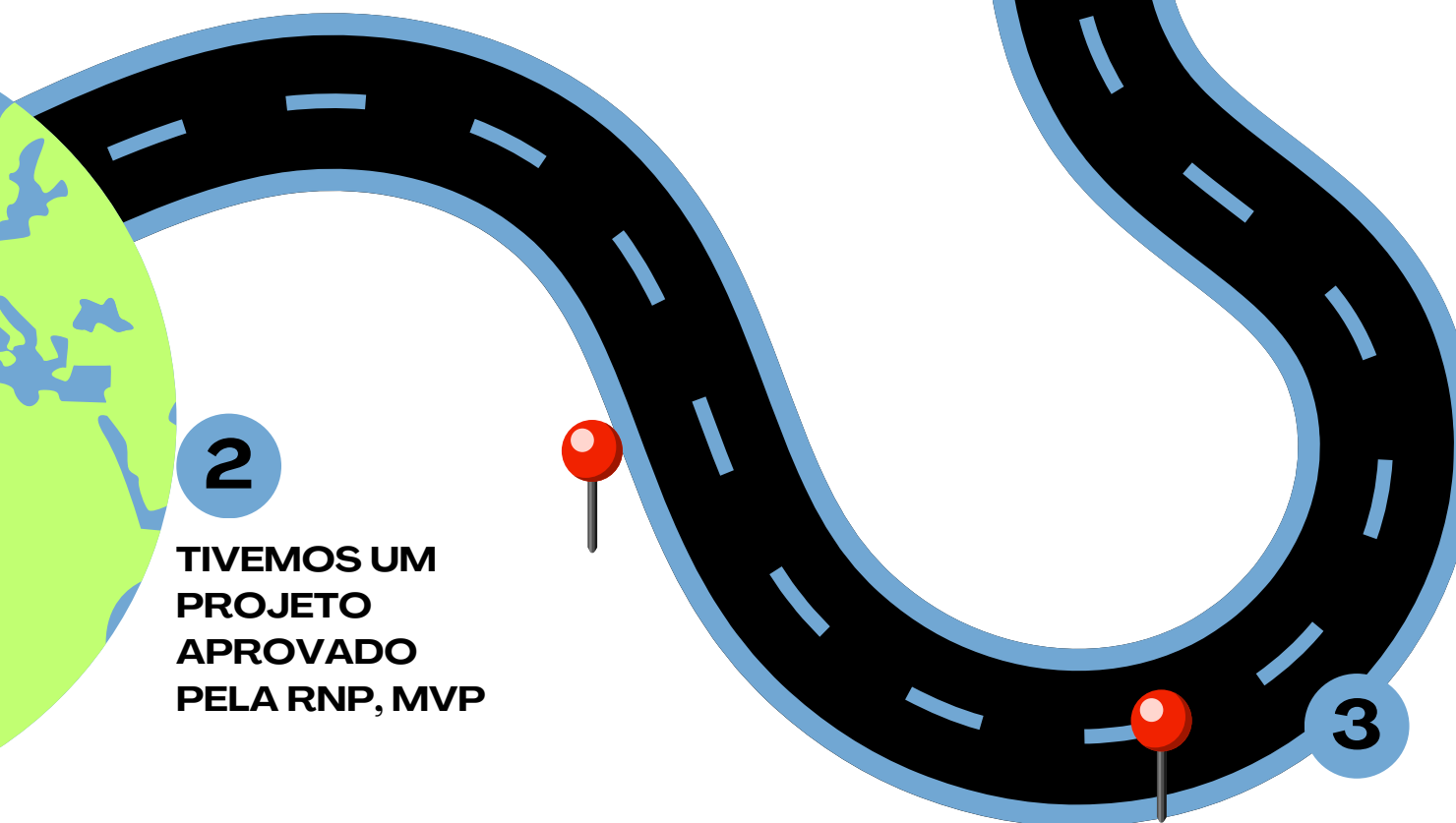
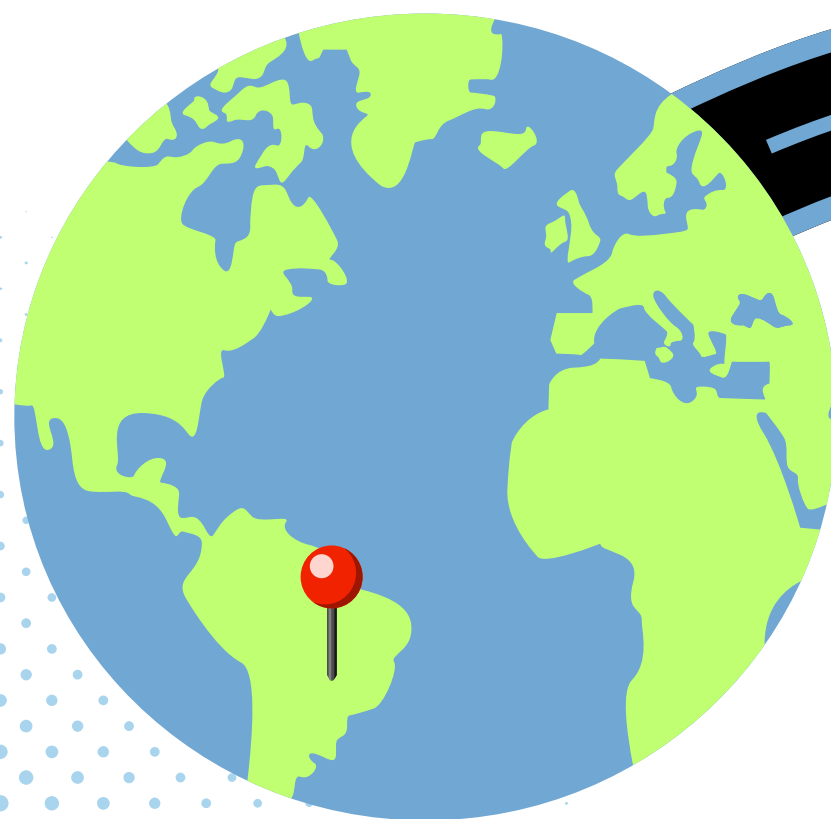
PRODUTO
FORMATADO,
PREÇO, PRIMEIRAS
VENDAS, BUSCA DO
MELHOR FIT

3

APRENDEMOS MUITO,
VALIDAMOS NOSSO
PRODUTO, BUSCAMOS
MAIS FOMENTOS E FOMOS
CONTEMPLADOS (UFU,
FINEP, CNPQ)

5

EM TRACÇÃO
PRONTOS PARA
ESCALAR



CONTATO



whatsapp

+55 34 99274-7897



Email

reabnet@reabnet.com



Instagram



@REABNET



REABNET
TECNOLOGIA

**SUA SAÚDE É O
NOSSO JOGO**



Website

