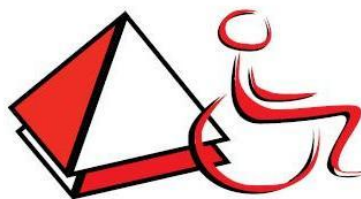


Cooperativa Sociale Onlus
A.I.D.A.
Ausili Informatici
per **Disabili e Anziani**



Presenta

“Face**MOUSE** Machine” e “Face**MOUSE** Fly”

*Ausili basati sulla tecnologia Face**MOUSE**™*



**COMUNICARE, scrivere,
gestire il proprio computer e interagire con l'ambiente
senza mani, senza voce, senza sensori...**

*L'ausilio intelligente
che valorizza la capacità motoria residua della persona
diversamente abile.*

FaceMOUSE™ è un marchio registrato ed è tutelato da brevetto internazionale.
Nel 2004 è stato finanziato da:



INDICE

“FACEMOUSE MACHINE” E “FACEMOUSE FLY”	3
APPLICAZIONI	11
A CHI È RIVOLTO FACEMOUSE™	14
SCRIVERE CON FACEMOUSE™	15
MODULI AGGIUNTIVI DI FACEMOUSE™	17
Modulo VocalPC	17
Modulo EasyMath	17
Tastiera virtuale “Impariamo l'alfabeto”	18
DIFFERENZE TRA FACEMOUSE™ E ALTRI EMULATORI DI MOUSE	22
RICONOSCIMENTI OTTENUTI DA A.I.D.A E COLLABORAZIONI AVVIATE	23
COME PROVARE ED ACQUISTARE “FACEMOUSE MACHINE” E “FACEMOUSE FLY”	26

“FaceMOUSE Machine” e “FaceMOUSE Fly”

La “FaceMOUSE Machine “ ed il “FaceMOUSE Fly” sono due speciali computer che si possono utilizzare senza mani, voce o sensori: essi rilevano infatti i movimenti della persona tramite una webcam e li interpretano per consentire di scrivere, comunicare, andare in internet, giocare e fare tutto ciò che si fa normalmente con il computer .

“FaceMOUSE Machine”



“FaceMOUSE Fly”



La maggiore innovazione della "FaceMOUSE Machine" e "FaceMOUSE Fly" consiste nella loro flessibilità ad adattarsi ai movimenti della persona: quindi è l'ausilio che si adatta alla persona e non viceversa, come invece accade spesso con altri sistemi. Proprio per questa capacità di adattarsi, le macchine basate sulla tecnologia FaceMOUSE™ sono adatte a molte disabilità motorie, anche gravi.

"FaceMOUSE Machine" e "FaceMOUSE Fly" sono proposte a persone tetraplegiche e paraplegiche, con distrofia muscolare o sclerosi, oppure con spasticità e distonie; grazie alla loro semplicità si rivolgono sia bambini che a persone mature senza alcuna nozione informatica, ed sono state utilizzate anche per stimolare persone con handicap cognitivo (specie attraverso la musica ed i suoni).

La "FaceMOUSE Machine" ed il "FaceMOUSE Fly" sono computer a tutti gli effetti, in cui è integrata la tecnologia FaceMOUSE™ : sono dotati di processore dual core, batteria, connessione ad internet wireless, un comodo touch-screen per l'assistente del disabile e sistema operativo Windows. La differenza maggiore tra le due macchine risiede nella dimensione dello schermo: "FaceMOUSE Fly" offre uno schermo da 10 pollici, quindi si può applicare alla sedia a rotelle ed essere così anche un comunicatore portatile, oltre che una finestra su internet sempre a portata di mano...anzi, di naso! Inoltre "FaceMOUSE Fly" può essere collegato alla televisione di casa o ad un monitor esterno, per lavorare all'occorrenza con uno schermo più grande.

"FaceMOUSE Machine" invece offre un bellissimo schermo di 18,5 pollici; molto luminoso e nitido. quindi pur essendo anch'esso trasportabile come un computer portatile grazie alla batteria è indicato per utilizzarlo in ambienti chiusi (a casa, a scuola o al centro di riabilitazione). "FaceMOUSE Machine" include anche un lettore DVD per vedere film o ascoltare musica.

La tecnologia FaceMOUSE™ è nata dalla tesi di laurea dell'ing. Simone Soria (persona disabile affetta da tetraparesi spastica grave, nonché presidente di A.I.D.A.), presso l'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia, con l'intenzione di proporre una valida **alternativa ai sistemi a scansione ed all'E.T.R.A.N.**, noto ausilio di comunicazione non elettronico rivolto a disabili gravissimi. La tecnologia FaceMOUSE™ è stata brevettata nel 2004 in ambito internazionale ed è stata raffinata negli anni nei laboratori A.I.D.A. grazie al supporto tecnico dell'ing. Perini, vicepresidente di A.I.D.A., ed alle intuizioni dell'ing. Soria che ha soddisfatto le esigenze delle varie persone disabili che man mano ha incontrato.

La tecnologia FaceMOUSE™ rispecchia il modo di essere del suo ideatore e di tutto lo staff dell'AIDA, che crede fermamente che ogni cosa è possibile all'uomo, anche quando l'apparenza sembra negarlo.

Dal 2004 l'ing.Soria mette le sue competenze a disposizione dei disabili e delle loro famiglie cercando di andare al di là delle diagnosi mediche o dei pregiudizi, senza escludere a priori alcuna ipotesi. Durante il primo colloquio osserva i movimenti e analizza attraverso tentativi ed esperimenti quali siano le capacità residue della persona che ha di fronte. Ascolta le testimonianze dei genitori e di chi conosce il disabile, tenendo a mente però che non sempre le persone che lo circondano hanno gli strumenti per conoscere e descrivere le sue potenzialità... Quante volte si è trovato a scoprire che un bambino era in grado di riconoscere le lettere dell'alfabeto e i suoi genitori non ne avevano idea!

Nei casi più gravi procede ugualmente per tentativi, sottoponendo il bambino a prove prima semplici poi sempre più complesse. Da qui cerca poi di individuare l'ausilio tecnologico che più è adatto alle esigenze del disabile, e passo alla delicata e complessa fase dell'adattamento, per trasformare uno strumento in qualcosa che potremmo definire un abito su misura...

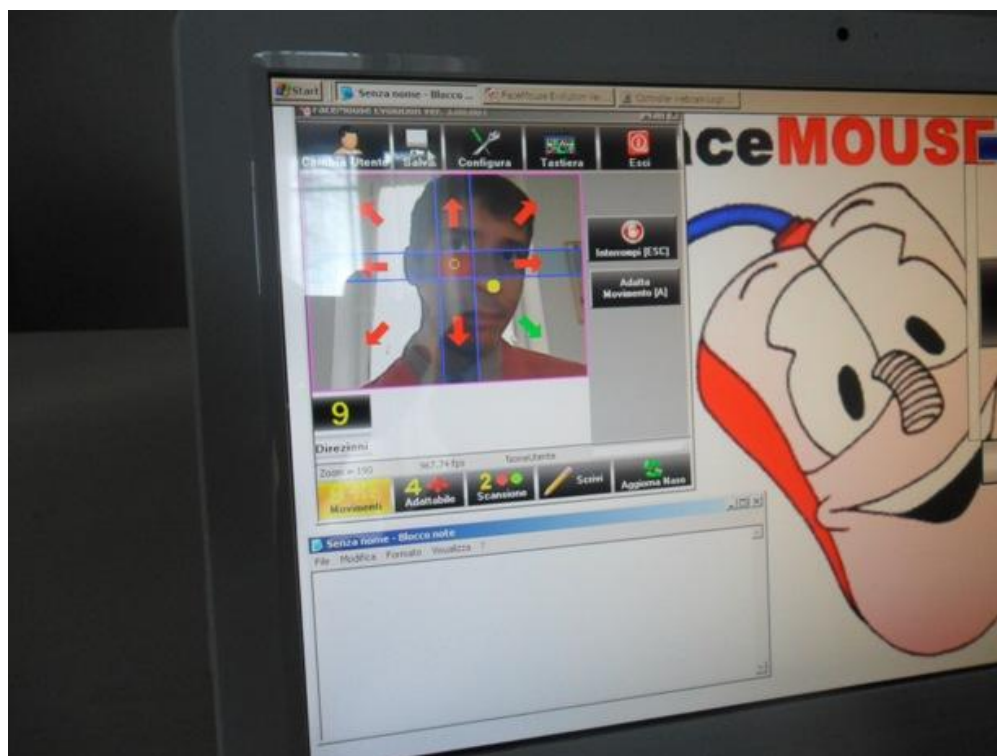
**FaceMOUSE™ infatti si adatta alla persona che lo utilizza, come
l'acqua prende la forma del contenitore che la raccoglie.**

Per iniziare ad utilizzare la “FaceMOUSE Machine “ o il “FaceMOUSE Fly” occorre scegliere la parte del corpo che la persona disabile controlla meglio, tipicamente il naso nel caso di un discreto movimento del capo.

L’operatore tara la “FaceMOUSE Machine” sul naso del disabile, indicandolo con il dito:

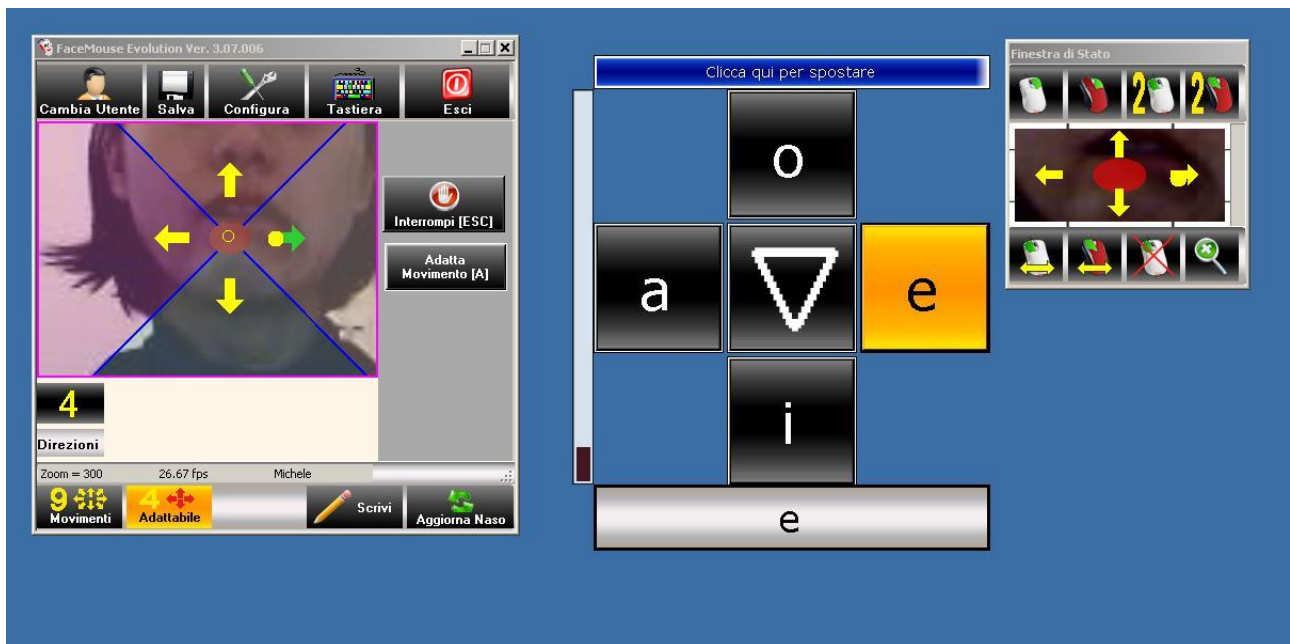


Da questo momento in poi il disabile può controllare la “FaceMOUSE Machine” (o il “FaceMOUSE Fly”) muovendo la testa:



La “FaceMOUSE Machine“ ed il “FaceMOUSE Fly” si possono controllare non solo con il naso, ma **con qualunque parte del corpo che si controlli correttamente (come il mento, un labbro, un dito, una mano, un braccio, una gamba, un piede...)**.

Movimento del labbro (pur tenendo la testa ferma)



Movimento del PIEDE



Movimento della MANO



Come detto in precedenza, la tecnologia FaceMOUSE™ si adatta alla persona che lo utilizza, come l'acqua prende la forma del contenitore che la raccoglie. E' possibile infatti adattare ogni area dell'immagine in cui la persona deve muoversi per spostare il cursore del mouse o per scrivere, sagomandola a seconda delle capacità motorie.

Si pensi ad esempio alla situazione presentata nella figura seguente, in cui l'utente vorrebbe girare la testa verso destra per muovere il mouse in quella direzione, ma non riesce ad effettuare correttamente questo movimento tendendo a piegare la testa verso il basso:



Con qualunque altro ausilio il puntatore del mouse tenderebbe a spostarsi verso il basso, e non a destra come vorrebbe l'utente.

Con Facemouse è invece possibile cambiare le aree di movimento (e le linee blu) per andare incontro alle capacità dell'utente e permettergli così di muovere il mouse verso destra, come mostrato nella figura seguente:



Applicazioni

La “FaceMOUSE Machine“ ed il “FaceMOUSE Fly” permettono alla persona disabile di utilizzare tutte le funzioni di un comune computer, tra cui:

1. Navigazione in Windows e nelle comuni applicazioni .

La persona disabile può gestire autonomamente il sistema operativo Windows e qualunque programma intenda installarvi; muovendosi davanti alla webcam il disabile può infatti gestire il cursore del mouse come se si utilizzasse un mouse tradizionale;

2. Videoscrittura

Grazie alla tecnologia “FaceMOUSE™” anche disabili motori gravi possono scrivere in modo efficace con i software più comuni di videoscrittura (come Word). E’ stato dimostrato infatti che, dopo qualche ora di allenamento, è **possibile scrivere grazie a “FaceMOUSE™” ad una velocità pari ad un carattere ogni 3 secondi, quindi con un’efficienza neanche paragonabile ai lunghi tempi della scansione.** Per disabili motori gravi, infatti, l’alternativa a “FaceMOUSE™” è costituita da lenti sistemi a scansione oppure da sistemi di puntamento oculare (i cui costi superano i 20.000€);

FaceMOUSE dal 2010 consente di scrivere in un modo molto diverso rispetto alle classiche tastiere a video in cui occorre cliccare sulla lettera: infatti l’evoluzione di FaceMOUSE™ associa ad “ogni” movimento la scrittura di un carattere, che deve essere scelto solo tra quattro lettere anziché tra tutto l’alfabeto. Ciò è possibile grazie all’intelligenza artificiale di FaceMOUSE che indovina ciò che la persona vuole scrivere.

Per scrivere bastano quindi quattro movimenti del capo o di un'altra parte del corpo, anche se scoordinati.

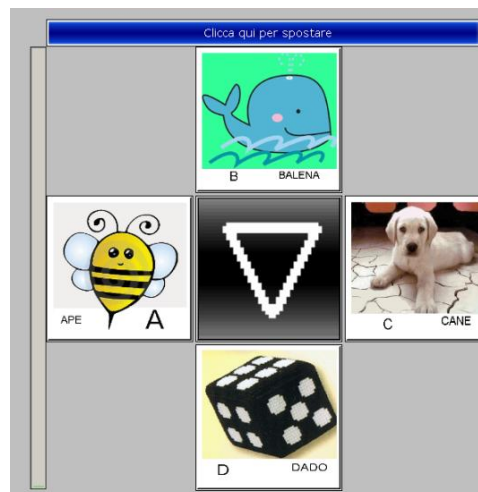
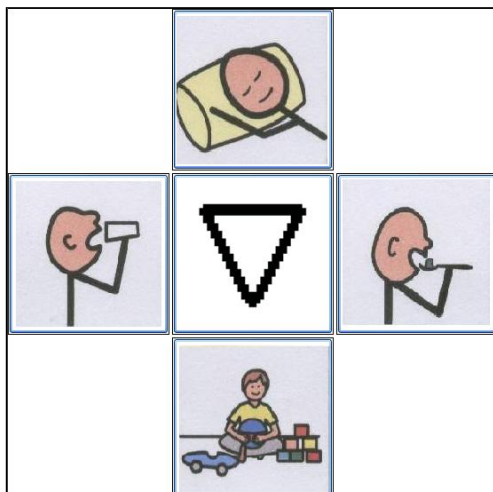
Altra caratteristica fondamentale di “FaceMOUSE™” è che **NON è necessario restare immobile in una posizione per un certo tempo,** come avviene invece per gli altri ausili simili.

Grazie alla tecnologia FaceMOUSE chiunque è in grado di scrivere!

Inoltre, le tastiere di “FaceMOUSE™” sono dotate di una sintesi vocale, per cui una **voce ripete quanto viene scritto dalla persona.**

3. Comunicazione simbolica

“FaceMOUSE Machine“ ed il “FaceMOUSE Fly” permettono la comunicazione anche a persone diversamente abili che **non riescono a comporre parole e frasi, ma che necessitano di una comunicazione simbolica tramite immagini**. Infatti, la tastiera virtuale integrata in “FaceMOUSE™” è completamente personalizzabile e consente di associare ad ogni “tasto”, anziché una lettera, una qualunque immagine o suono desiderato.



4. Giochi educativi/riabilitativi

E' possibile integrare in “FaceMOUSE Machine“ e “FaceMOUSE Fly” giochi educativi/riabilitativi, che possono aiutare il bambino in attività scolastiche o invogliarlo a compiere certi movimenti per migliorare le proprie capacità motorie. Inoltre, tali giochi possono favorire il rapporto tra bambini disabili e bambini non disabili. La tecnologia FaceMOUSE™ prevede oltre l'emulazione di mouse e tastiera, anche una emulazione del “sensore”: in altre parole FaceMOUSE™ **può essere utilizzato anche come sensore**, al posto dei classici pulsantoni o sensori hardware più sofisticati, per **interagire con qualsiasi software a scansione per disabili**, come ad esempio quelli della nota azienda Anastasi. Il vantaggio di utilizzare “FaceMOUSE™” anziché un sensore tradizionale consiste nel fatto che un sensore dev'essere fissato ad un piano in modo che il disabile riesca a raggiungerlo, mentre **con FaceMOUSE la persona è libera di muoversi come riesce davanti alla webcam**. In altre parole, l'utilizzo del sensore richiede al disabile di coordinarsi in modo da centrare e premere una superficie di determinate dimensioni, compito non sempre semplice, mentre **FaceMOUSE si adatta completamente alla persona e quindi richiede uno sforzo fisico certamente minore!!!**

5. Videogiochi

“FaceMOUSE Machine“ e “FaceMOUSE Fly” permettono di divertirsi con i **videogiochi** più comuni, che richiedono l’utilizzo del **mouse o della tastiera**. Infatti è possibile associare ai movimenti della persona **non solo spostamenti del puntatore del mouse, ma anche la pressione di tasti come se si utilizzasse la tradizionale tastiera**. Considerando ad esempio un videogioco che richiede di guidare un’automobile premendo i tasti delle frecce direzionali della tastiera, in FaceMOUSE è possibile far in modo che quando la persona volta il capo verso destra venga “premuta” la freccia verso destra, quindi anche l’automobile gira a destra, mentre quanto si rivolge il capo a sinistra l’auto va a sinistra. Ovviamente questo è solo un esempio, ma è possibile associare a qualunque movimento della persona un qualsiasi tasto della tastiera!

6. Ausilio portatile di comunicazione visiva e verbale

“FaceMOUSE Fly” è ideato per essere fissato alla carrozzella, quindi permette alla persona disabile, con difficoltà nel parlare, di dialogare con chiunque finalmente senza l’aiuto di un interprete umano. Il dispositivo infatti visualizza sullo schermo ciò che il disabile scrive e lo legge ad alta voce grazie ad una sintesi vocale. Invece per chi riesce a parlare il “FaceMOUSE Fly” può costituire uno strumento di lavoro o di svago sempre a portata di mano, senza il vincolo di dover restare di fronte ad una scrivania .

7. Domotica

La “FaceMOUSE Machine“ e il “FaceMOUSE Fly” consentono anche a disabili motori gravi di interagire con la casa, se automatizzata, ad esempio per utilizzare il telefono, per aprire/chiedere le tapparelle o le porte di casa, verificare chi suona il campanello, accendere/spegnere le luci...

A chi è rivolto FaceMOUSE™

La “FaceMOUSE Machine“ e il “FaceMOUSE Fly” permettono a persone affette da diverse patologie di **handicap motorio** di scrivere, comunicare con altre persone, utilizzare il computer ed eseguire comandi in modo autonomo, **senza utilizzare le mani o la voce.**

La “FaceMOUSE Machine“ e il “FaceMOUSE Fly”, basati sulla tecnologia FaceMOUSE™, sono ausili rivolti a molte disabilità motorie: si adattano sia a persone con **ridottissime capacità motorie**, sia a soggetti affetti da sporadici **spasmi muscolari incontrollati**, che quindi non sono in grado di usare correttamente i comuni dispositivi d’input e spesso non trovano in altri emulatori di mouse la soluzione al loro problema .

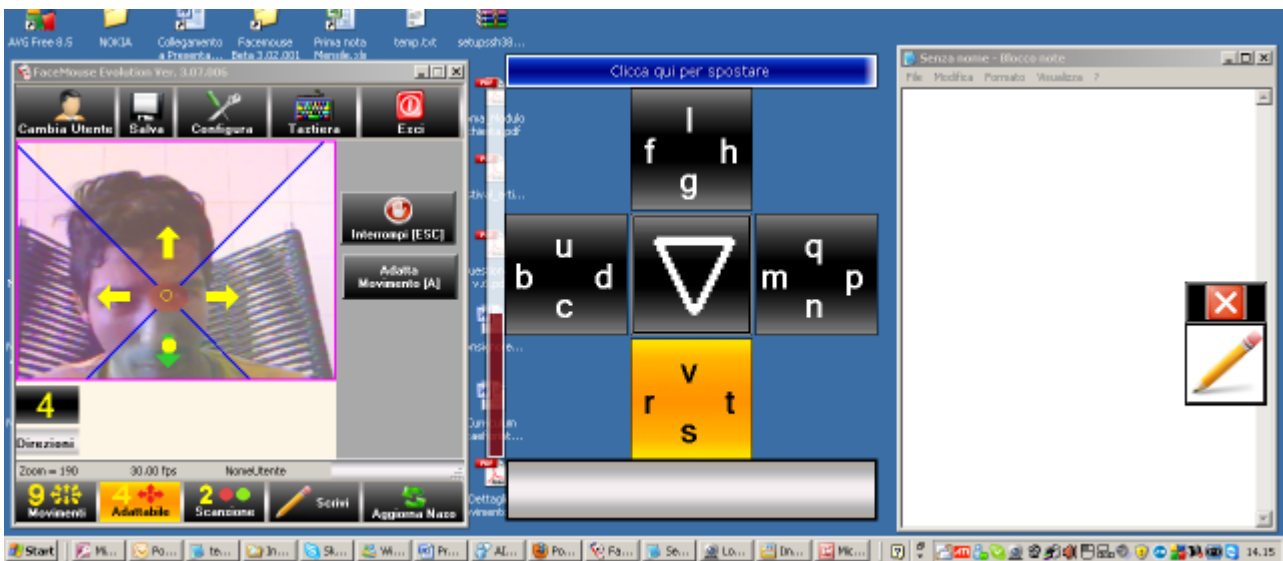
La “FaceMOUSE Machine“ e il “FaceMOUSE Fly” sono talmente flessibili che è possibile “creare un vestito su misura” in base alle capacità della persona disabile, quindi praticamente chiunque che abbia un movimento volontario (minimo o grossolano che sia) può usare FaceMOUSE™ .

E’ fondamentale che la persona riesca a focalizzare l’attenzione sullo schermo del computer (comodamente posizionato), per poter effettuare delle scelte in modo intenzionale. Comunque la tecnologia FaceMOUSE™ integra funzioni intelligenti di sintesi vocale per cui anche chi ha deficit visivi, in aggiunta a problemi motori, è in grado di scrivere ed esprimersi.

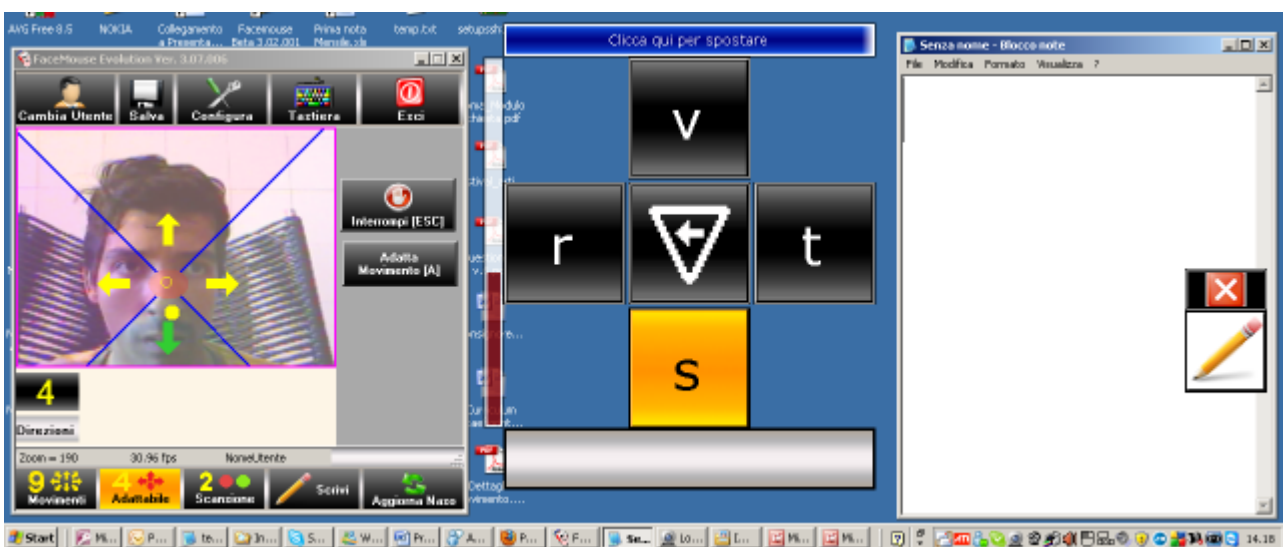
Scrivere con FaceMOUSE™

Per comprendere meglio il sistema di scrittura di FaceMOUSE™ si osservi l'esempio seguente, in cui l'ing. Soria inizia a scrivere la parola "Simone".

I tasti neri, disposti a croce, rappresentano le lettere che cambiano man mano si scrive. Le lettere a volte vengono raggruppate nel tasto, come si vede nell'immagine sotto, per cui ad esempio per scrivere la "s" si abbassa la testa per scegliere il quadrato in basso, colorato di giallo, e dopo un po' di tempo cambia la schermata che mostra le singole lettere "r v t s".

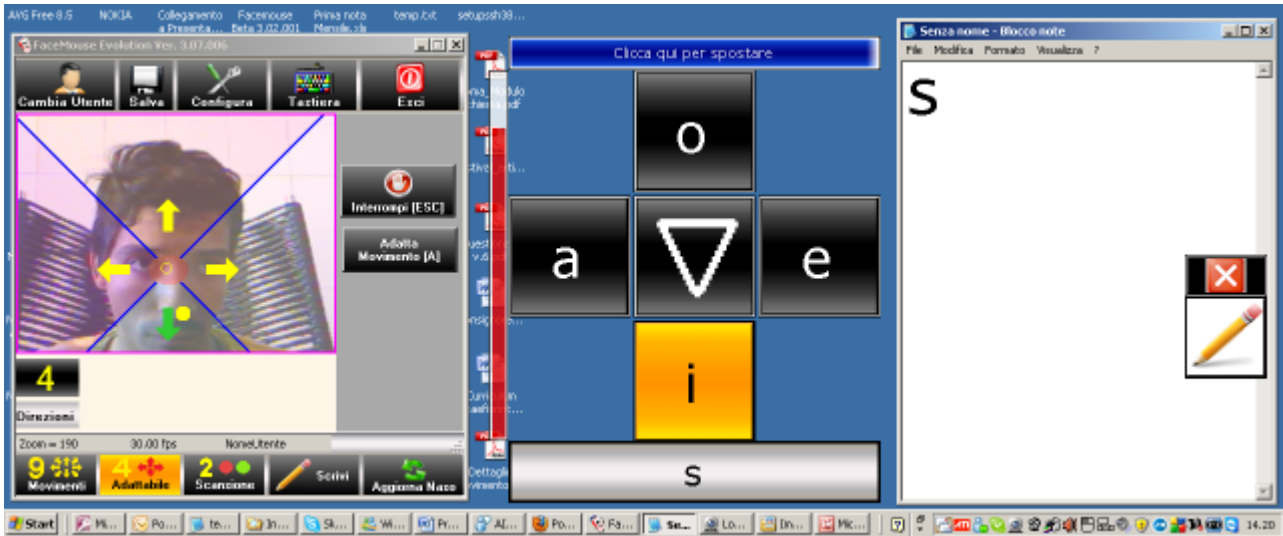


Come detto la schermata successiva rappresenta le singole lettere del gruppo appena scelto.



Per scegliere la "s" si tiene un attimo il capo rivolto verso il basso (la lettera gialla si colora di giallo e viene scritta).

Dopo aver scritto la “s” per scrivere “simone” si deve scegliere la “i” che è posta in basso; visto che la persona aveva già chinato il capo in basso, ora non deve neanche muoversi per scegliere la lettera “i”, ma basta attendere un certo tempo per confermarla (la barra si colora tutta di rosso).



Dopo aver scritto la “i” per scrivere “m” si sceglie il gruppo di destra “m q p n” girando il capo,



Dopodiché si aprirà un'altra schermata con le singole lettere “m q p n” dove la “m” sarà a sinistra; per scriverla basterà muoversi a sinistra.

Moduli aggiuntivi di FaceMOUSE™

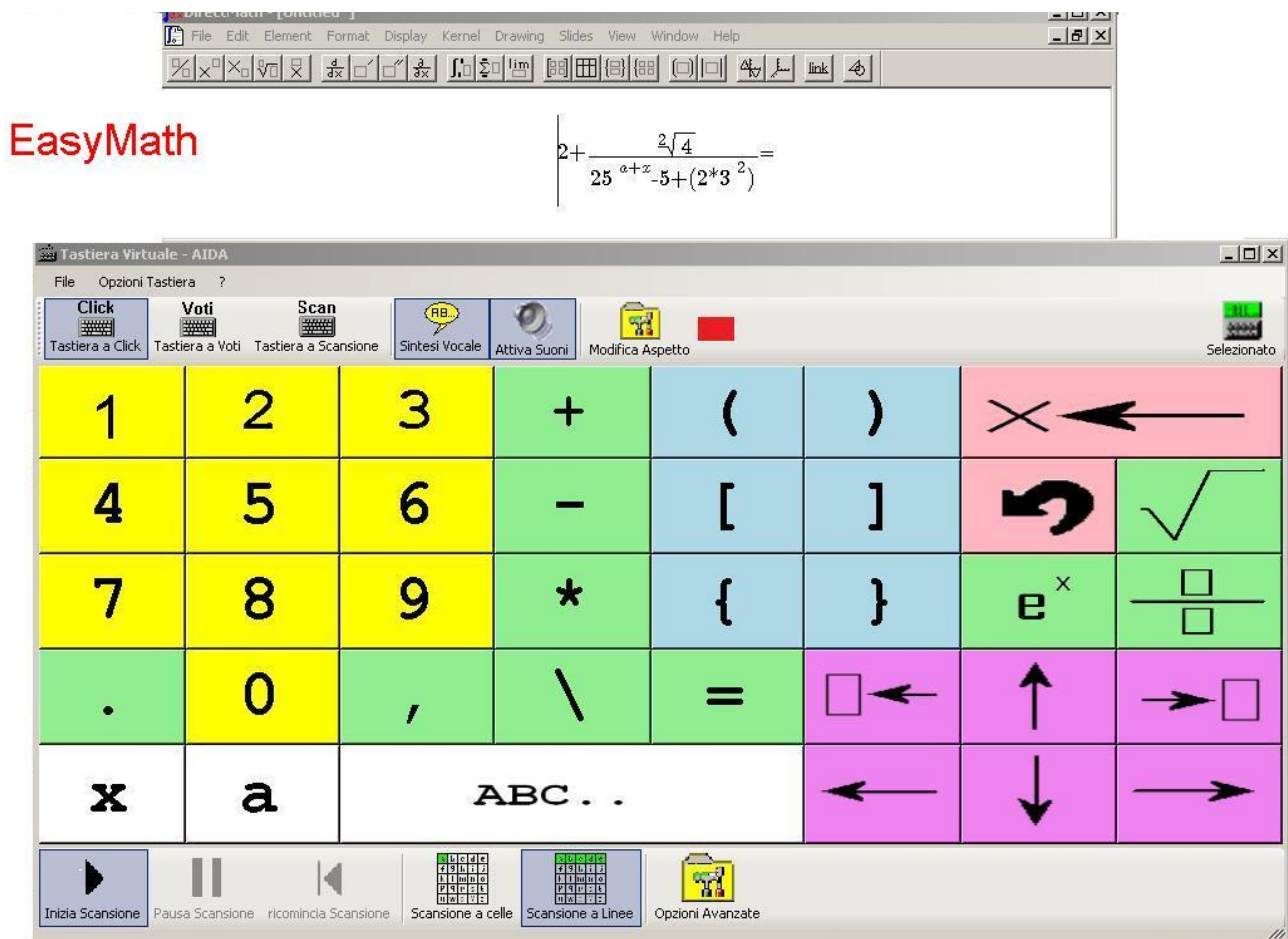
I moduli aggiuntivi sono applicazioni software che espandono le funzionalità e potenzialità di “FaceMOUSE™”, andando incontro a particolari esigenze come ad esempio deficit visivo o scarse capacità di concentrazione.

Modulo VocalPC

Consente di cliccare emettendo un suono con la voce, nel caso la persona non riuscisse a fermare il cursore del mouse.

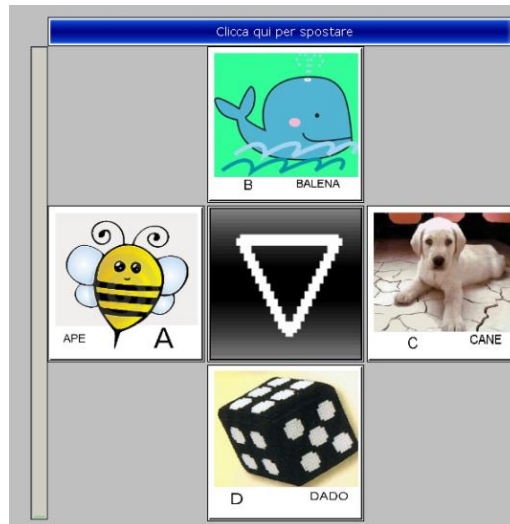
Modulo EasyMath

Consente di scrivere formule di matematica ed operazioni in colonna in modo molto semplice ed intuitivo senza dover ricorrere a difficoltose procedure che solitamente si seguono con il mouse tradizionale, ad esempio utilizzando equation editor

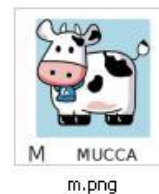
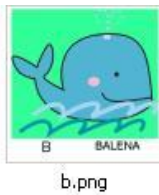
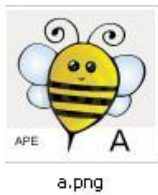


Tastiera virtuale "Impariamo l'alfabeto"

Tastiera per FaceMOUSE™ usata soprattutto con bambini per insegnare l'alfabeto o per stimolare maggiormente la scrittura: ogni lettera è associata ad un animale e quando viene scelta muovendo il capo nella direzione corrispondente viene scritta in un foglio la lettera e la sintesi vocale pronuncia ad esempio "B come BALENA". La prima schermata si presenta così:



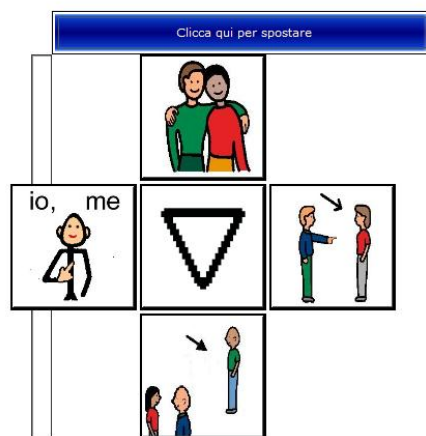
Scegliendo il tasto centrale con il triangolo le schermate cambiano e vengono visualizzate tutte le altre lettere ed immagini (riportate di seguito):



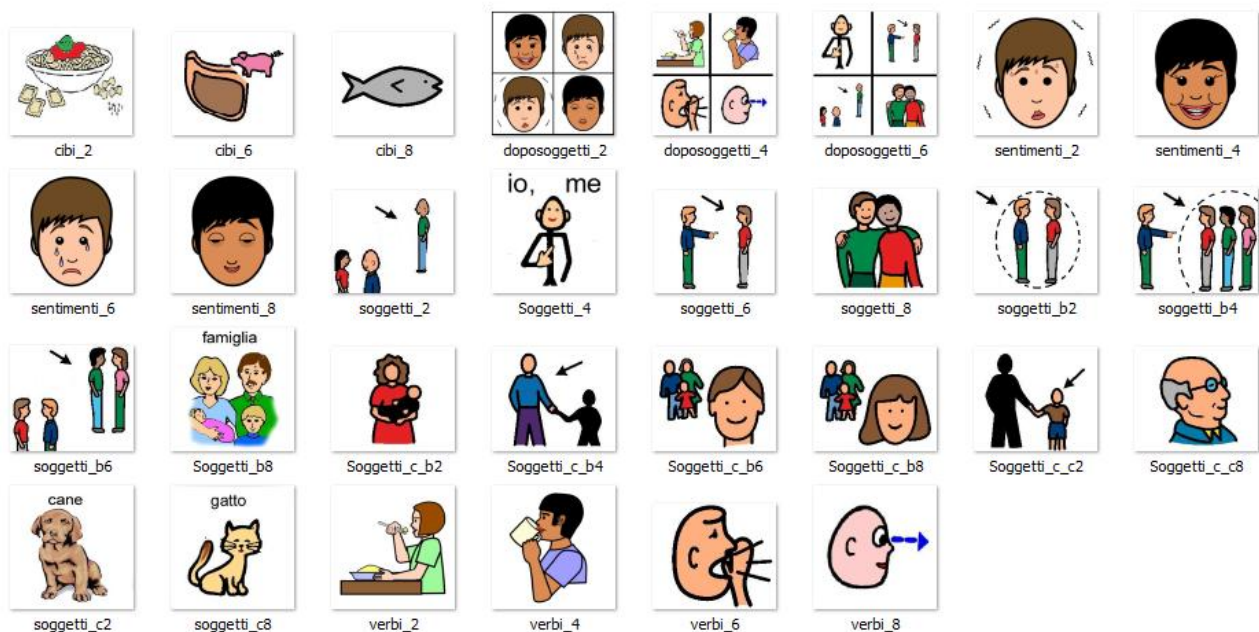
Tastiera virtuale “CAA_Evo”

Tastiera usata per agevolare la Comunicazione Aumentativa Alternativa mediante la suddivisione progressiva in categorie logiche. Ciò significa che la tastiera propone ad un primo livello una selezione di immagini e parole che corrispondono alla scelta del soggetto. Una volta effettuata la scelta, la tastiera propone una serie di immagini e parole che corrispondono ai predicati; infine, dopo il predicato la tastiera propone una nuova selezione di immagini e parole che corrispondono ai complementi. Ogni complemento è “a tema” con il predicato scelto (se si sceglie, ad esempio, “mangiare”, i complementi saranno nomi di cibi).

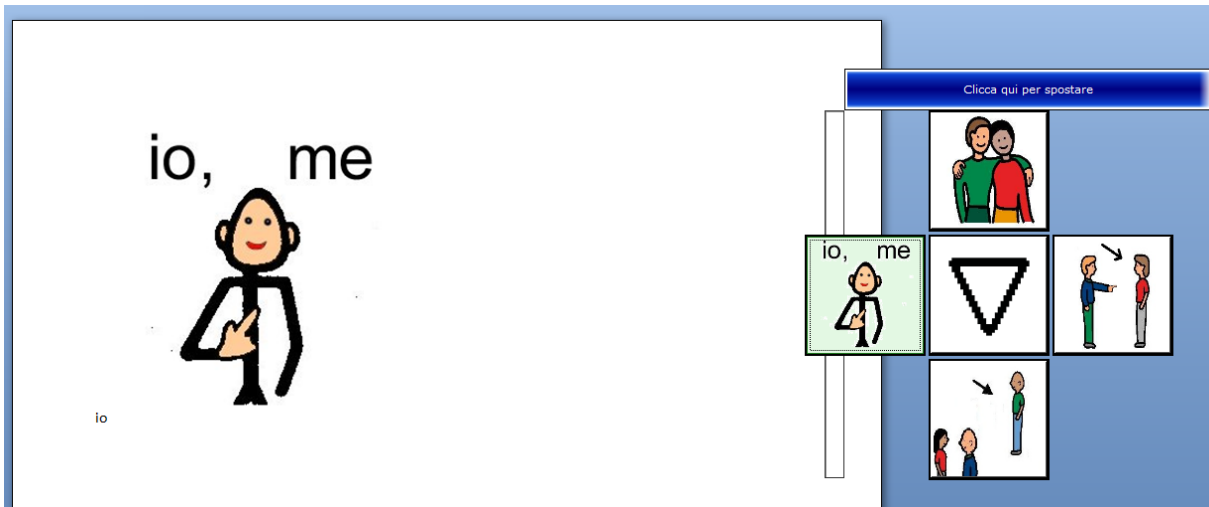
La prima schermata dei soggetti nella tastiera CAA_Evo si presenta così:



Distribuiti negli altri livelli vi sono le immagini relative alle altre categorie:



Per meglio chiarire il suo funzionamento, di seguito è mostrato un esempio di scrittura di una frase semplice (“io mangiare carne”) mediante i passaggi successivi di selezione di soggetto, predicato e complemento sulla tastiera CAA_Evo:



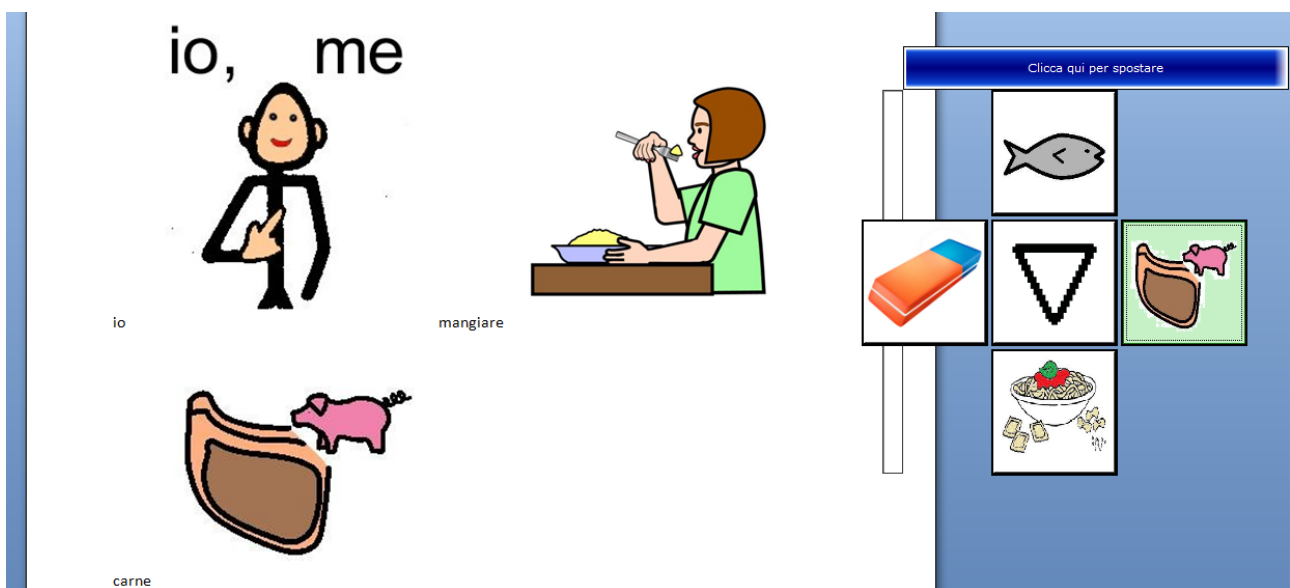
Scegliendo la casella a sinistra si sceglie il soggetto: “io” (sopra abbiamo “l’amico”, a destra “tu” e sotto “lui”); scegliendo la casella al centro si presenterebbero gli altri soggetti pronominali, “noi”, “voi”, “essi” e gli animali domestici “cane” e “gatto”):



Subito dopo si apre il livello della scelta dei predicati: sempre a sinistra, scegliamo i predicati verbali (sotto abbiamo i predicati nominali e a destra la possibilità di scegliere un soggetto aggiuntivo per dire, ad esempio, “io e te”):



Aperto il livello dei predicati verbali scegliamo la casella in basso, la cui immagine corrisponde a “mangiare”:



Dopo la scelta del predicato, si apre il livello dei complementi, tra cui scegliamo la “carne”. Da notare è il fatto che i complementi siano “a tema” con il predicato.

Inoltre, come mostrato dalle figure, è possibile riportare ciò che si sceglie su un programma di videoscrittura visualizzando sia le immagini che le parole ad esse collegate, creando in questo modo un messaggio completo, nel nostro caso: “io mangiare carne”. La sintesi vocale provvede poi a leggere ad alta voce quanto scritto, sia parola per parola che la frase completa.

Differenze tra FaceMOUSE™ e altri emulatori di mouse

Le principali differenze tra la tecnologia FaceMOUSE™ ed gli altri ausili che permettono di pilotare il mouse, sono le seguenti:

-FaceMOUSE™ si rivolge ad un numero molto più ampio di disabili, rispetto gli altri ausili. Esso infatti non richiede all'utente né di controllare il capo in modo perfetto per pilotare il mouse e per scrivere , né di tenerlo immobile per un certo periodo di tempo per effettuare il click, requisiti questi che la maggior parte di disabili motori non può rispettare a causa del loro handicap.

- FaceMOUSE™ permette di pilotare il mouse con qualunque parte del corpo e non solo con il capo, come invece è per gli altri ausili.

- FaceMOUSE™ non richiede di applicare al corpo dell'utente alcun sensore, come invece altri sistemi.

- In FaceMOUSE™ è integrato un software, anch'esso sviluppato da A.I.D.A., per progettare tastiere virtuali personalizzate, rivolte sia a videoscrittura che a giochi educativi/riabilitativi, ed una sintesi vocale che consente di comunicare a persone con difficoltà nell'articolare le parole. Gli altri ausili paragonabili a FaceMOUSE™ invece propongono semplicemente il software per pilotare il mouse, cosicché l'utente deve ricorrere ad altri software anche per la semplice videoscrittura.

- A differenza degli altri ausili poco personalizzabili , FaceMOUSE™ può essere considerato un “sistema aperto”, poiché grazie alla sua flessibilità **è possibile adattarlo facilmente alle specifiche esigenze della persona disabile con moduli software aggiuntivi.** Questa caratteristica è fondamentale poiché ogni disabile, seppur apparentemente simile ad altri, ha esigenze particolari dovute alle peculiarità del proprio handicap.

Riconoscimenti ottenuti da A.I.D.A e collaborazioni avviate

A.I.D.A. sta partecipando a diversi eventi e concorsi rivolti all'alta tecnologia in ambito regionale, nazionale ed internazionale; sono già stati ottenuti alcuni importanti riconoscimenti:

- Brevetto internazionale (PCT):

E' stata depositata la domanda di brevetto internazionale PCT riguardo i sistemi FaceMOUSE e LaserHOME. Ottenuto un riscontro positivo per la ricerca di anteriorità, si è depositato il brevetto in europa

- **Marchio europeo e cinese :** il marchio FaceMOUSE™ è stato registrato in Europa e Cina

- Fondo Sociale Europeo:

A.I.D.A. è stata sostenuta per lo startup dal Fondo Sociale Europeo, attraverso il Consorzio SPINNER (Regione Emilia Romagna), in quanto progetto imprenditoriale innovativo ad alto contenuto tecnologico.

- “StartCUP Milano” – Premio per l’Innovazione Tecnologica:

A.I.D.A. ha ricevuto dal Politecnico di Milano il 3° premio al concorso “StartCUP Milano”, premio per l’innovazione tecnologica ed in particolare per la migliore idea imprenditoriale e Business Plan. L’evento è stato pubblicato su varie riviste telematiche e tradizionali, tra cui “Il Sole 24 Ore”. A.I.D.A. parteciperà di diritto alla fase nazionale del concorso, che avrà luogo a Torino, ed al premio speciale SOCIAL INNOVATION AWARD (istituito della INNOSENSE PARTNERSHIP LLP), rivolto alle innovazioni tecnologiche ad alto impatto sociale.



- **“Premio per l’Innovazione” – Premio Social Innovation Award:**

A.I.D.A. presentando FaceMOUSE ha ricevuto al Politecnico di Torino il premio “Social Innovation Award”, alla fase finale del concorso nazionale “StartCUP – Premio per l’Innovazione”.

Il premio “Social Innovation Award” è dedicato alle imprese innovative la cui attività contribuisce a risolvere problematiche socialmente rilevanti.

Al concorso hanno partecipato 1.200 progetti in ambito nazionale, tra cui solo 30 sono stati candidati alla fase finale di Torino.

- **“PRRIITT” - Programma Regionale per la Ricerca Industriale, l’Innovazione e il**

Trasferimento Tecnologico:

A.I.D.A. è stata selezionata nell'ambito del Primo Bando per il "Sostegno alle Nuove Imprese derivanti dai risultati della Ricerca" (Regione Emilia Romagna).

- **“Le Vele d’Oro” – Premio internazionale per l’innovazione congressuale:**

A.I.D.A. ha vinto il 2° premio presentando FaceMOUSE Evolution : infatti esso può essere impiegato anche **nell’ambito di fiere, congressi, località di villeggiatura**, ecc... , per rendere accessibile l’informazione anche a disabili motori gravi, che altrimenti non potendo usufruirne sarebbero soggetti ad una emarginazione sociale e culturale.

- **Premio “Responsabilità Sociale d’Impresa” (Provincia di Modena - 2° Edizione)**



Partecipanti Area RSI “Innovazione di prodotto”: Abitcoop soc. coop. – Casaclima Aida Srl – FaceMOUSE Evolution , Aimag Spa – Raccolta differenziata di porta in porta Archeo Ceramica – Riciclo Decor , Coop Estense – La coop come vuoi tu

Vincitori: Aida Srl – FaceMOUSE Evolution , Abitcoop soc. coop. – Casaclima

-26° Premio “Ghirlandina” – Assegnato nel 2009 a Soria Simone

Assegnato dai sette club Rotary del gruppo omonimo della provincia di Modena **ad un giovane o ad un gruppo di giovani o ad un Istituto che si occupi dei giovani e dei problemi della gioventù.**



- A.I.D.A. collabora con:

NISE (“NATIONAL INSTITUTE OF SPECIAL EDUCATION”): Istituto governativo di Ricerca su Bambini Disabili Giapponese., **Politecnico di Milano**, **Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia** (laboratorio di Visione Artificiale *ImageLab*), ANFFAS onlus-Modena e altre associazioni

-EU Gateway China 2010:

A.I.D.A. è stata selezionata tra tutte le aziende medicali della regione per una business mission in Cina, dove le 7 migliori aziende sono andati per aprirsi un mercato. Iniziativa co-finanziata dall’Unione Europa in occasione dell’Expo 2010 di Shanghai .

-EU Gateway Korea 2010:

A.I.D.A. è stata selezionata tra tutte le aziende medicali **dell’Europa** per una business mission in Korea, dove le 30 migliori aziende scelta sono andati per aprirsi un mercato. Iniziativa co-finanziata dall’Unione Europa

Come provare ed acquistare “FaceMOUSE™”, “FaceMOUSE Machine” e “FaceMOUSE Fly”

Poiché ogni persona disabile ha le proprie esigenze, handicap motori caratteristici (a volte anche cognitivi), vivendo nel suo ambiente familiare e sociale da cui è influenzata, A.I.D.A. propone una soluzione ad hoc per ognuno.

L'ing. Soria ed i suoi collaboratori creano per la persona un vestito su misura, **offrendo consulenza presso il Centro Ausili AIDA di Modena oppure a domicilio**; in alcuni casi è possibile dare consulenza attraverso internet controllando in remoto il computer dell'utente.

Per far conoscere meglio la tecnologia FaceMOUSE™, AIDA rende disponibili dei video che ne illustrano il funzionamento e l'utilizzo di persone disabili. E' possibile vederli dai link seguenti:

www.umtvs.tv/play/AUSILI_INFORMATICI/_AIDA_srl/Aida__Ausili_Informatici

www.aidalabs.com/Download/video/Casi_FaceMOUSE_Utenti.wmv

www.aidalabs.com/download/video/FaceMOUSE_EVOLUTION_parte1.exe

(password: video730)

www.aidalabs.com/download/video/FaceMOUSE_Evolution_Parte2.exe

(password: video730)

Infine vi invitiamo caldamente a contattarci per chiedere informazioni, porre nuovi problemi o semplicemente esprimere i vostri pareri, poiché solo così A.I.D.A. potrà tentare di ridare una parte dell'indipendenza perduta alle persone disabili ed anziane.

Potete contattare A.I.D.A. tramite:

- Internet: www.aidalabs.com
www.paraliscerebraleinfantile.it
- Posta elettronica: info@aidalabs.com
- Tel: 059.44.2.999 Cellulare: 389.0596888
- (Tele)FAX: (+39)-178.600.3635, FAX: (+39)- 059.44.2.999

Oppure potete scriverci alla nostra e-mail personale:

- Ing. Simone Soria (disabile) – *Presidente A.I.D.A.*: soriasimone@aidalabs.com
- Ing. Emanuele Perini – *Responsabile tecnico A.I.D.A.*: periniemanuele@aidalabs.com