

Challenge

Come potremmo creare nuovi use case in ambito pediatrico che utilizzino il monitoraggio e l'interazione corporea per migliorare la qualità della vita dei bambini e dei loro caregiver, generando al contempo opportunità di mercato sostenibili in Italia e in Europa?

Chi è Comftech

Comftech sviluppa soluzioni wearable avanzate per il monitoraggio di parametri fisiologici e comportamentali, con un forte focus su:

- comfort e usabilità su soggetti fragili,
- integrazione tra sensori, AI e servizi digitali,
- continuità tra contesto clinico e vita quotidiana.

L'azienda è già attiva in ambito sanitario con i prodotti Howdy baby e Howdy senior e sta esplorando nuove aree applicative pediatriche ad alto impatto sociale e di mercato.

Il problema / opportunità

In ambito pediatrico esistono numerosi bisogni ancora poco coperti:

- patologie croniche o percorsi di cura lunghi (es. oncologia pediatrica);
- difficoltà sensoriali o comunicative;
- gestione di stress, respiro e autoregolazione emotiva;
- forte carico emotivo e organizzativo sui caregiver.

Oggi le soluzioni sono spesso:

- frammentate (ospedale vs casa),
- concentrate solo sulla misurazione clinica,
- poco pensate per l'esperienza del bambino e della famiglia,
- scarsamente scalabili a livello di mercato europeo.

Questo apre uno spazio per nuovi use case che combinino:

- wearable,
- servizi digitali,
- nuovi modelli di relazione tra bambino, famiglia e sistema sanitario/educativo.

Ambiti di esplorazione (non vincolanti)

Gli studenti possono esplorare, ma non sono limitati a:

- monitoraggio pediatrico in ambito oncologico o cronico;
- utilizzo di feedback aptici (es. vibrazioni) per supporto a bambini con difficoltà sensoriali o visive;
- respiro, stress e autoregolazione come strumenti educativi e preventivi;
- continuità di cura tra ospedale, casa e altri contesti (scuola, sport, riabilitazione).

L'attenzione non è sulla tecnologia in sé, ma sull'uso che ne viene fatto.

Cosa ci aspettiamo dagli output

I team dovranno arrivare a use case strutturati, includendo:

1. Descrizione chiara del problema
 - chi è l'utente principale (bambino, caregiver, clinico, ente);
 - in quale contesto emerge il bisogno;
 - perché le soluzioni attuali non sono sufficienti.
2. Use case proposto
 - come il wearable e i servizi associati entrano nella vita dell'utente;
 - quale valore concreto generano (clinico, educativo, emotivo, organizzativo).
3. Ipotesi di modello di business
 - B2C, B2B, B2B2C, partnership con SSN, scuole, cliniche, assicurazioni;
 - chi paga e perché.
4. Analisi del potenziale mercato
 - stima preliminare del mercato in Italia;
 - estensione e scalabilità a livello EU;
 - driver di crescita e principali barriere (regolatorie, culturali, cliniche).
5. Impatto e fattibilità
 - benefici per bambini e famiglie;
 - sostenibilità economica;
 - complessità di implementazione.

A monte:

- Aumento delle patologie croniche pediatriche.
- Spostamento della cura dall'ospedale alla casa.
- Crescente attenzione a prevenzione, benessere e qualità della vita.
- Opportunità di creare nuovi mercati europei per soluzioni pediatriche digitali.