

Rehabilitacja, do której chce się wracać.

ReCode XR to platforma VR do rehabilitacji fizycznej po ranach, amputacjach i urazach narządu ruchu. Klinicznie uzasadnione ćwiczenia w formie gry — najpierw w klinice, później także w domu.

~400 000

rannych ukraińskich żołnierzy¹

100 000+

amputacji związanych z wojną²

6 na 10

osób po amputacji żyje z bólem fantomowym³

Problem

- Liczba osób wracających do zdrowia po ranach i amputacjach gwałtownie wzrosła.
- Rehabilitacja trwa długo, bywa bolesna i monotonna. Nawet połowa pacjentów nie wykonuje zaleconych ćwiczeń w domu⁴.
- Ból fantomowy jest powszechny, a pomoc w jego leczeniu niewystarczająca.
- Między wizytami lekarz nie widzi obiektywnego obrazu postępów.
- Rozwiązania zagraniczne nie są dostosowane do Ukrainy, a lokalne są często drogie i słabiej angażują pacjenta.

Rozwiązanie

ReCode XR zamienia ćwiczenia rehabilitacyjne w klinicznie uzasadnione scenariusze VR z grywalizacją, biofeedbackiem i panelem internetowym dla lekarza. Pacjent ćwiczy w VR, a lekarz widzi postępy, otrzymuje dane i zdalnie dostosowuje obciążenie.



Grafika jak w grach

Jakość nowoczesnych gier VR, własny awatar, postępy i nagrody.

Wiedza medyczna

Scenariusze tworzone wspólnie ze specjalistami rehabilitacji.

Dane dla lekarza

Obiektywne wskaźniki zamiast subiektywnej obserwacji.

Dostępność

Najpierw klinika, potem dom. Ukraińska wersja językowa. Przystępny, samodzielny sprzęt.

1

Lekarz przepisuje program w panelu internetowym: scenariusz, poziom trudności, czas trwania.

2

Pacjent przechodzi sesję w VR na samodzielnych goglach, w razie potrzeby z czujnikami.

3

System zbiera dane: ruchy, ból przed i po sesji, tętno. Działa także bez internetu.

4

Lekarz widzi postępy i dostosowuje program do stanu pacjenta.

Meta Quest 3

Unreal Engine 5

Czujniki Bluetooth: EMG, ruch, tętno, wkładki z czujnikami nacisku

Działa offline

Zgodność z RODO

Scenariusze terapeutyczne

Terapia lustrzana VR MVP	Amputacje, ból fantomowy
Rehabilitacja ruchowa MVP	Rany wojenne, urazy narządu ruchu
Łagodzenie bólu PLANOWANE	Oparzenia, bolesne zabiegi
Stopniowa ekspozycja PLANOWANE	Lęk przed ruchem (kinezofofia)
Trening równowagi PLANOWANE	Urazy kończyn dolnych

Do czego dążymy

- Pomóc ludziom przystosować się do utraty kończyny.
- Zmniejszyć ból fantomowy.
- Sprawić, by rehabilitacja była prostsza i bardziej ciągła.
- Dać lekarzom obiektywne dane o postępach.

Jak to zmierzamy: ból przed i po sesji, zakres ruchu, odsetek pacjentów, którzy ukończyli kurs. Wyniki uzyskamy podczas pilotażu klinicznego.

Gdzie jesteśmy

Obecny etap: badanie rynku i podstaw klinicznych, wywiady pogłębione z lekarzami i rehabilitantami, gotowa koncepcja produktu, pierwsi doradcy.

Dalej: prototyp z 1-2 scenariuszami → MVP i testy kliniczne z partnerami → wdrożenie w ukraińskich ośrodkach rehabilitacji → użytkowanie domowe i nowe obszary.

Zespół

Kateryna Karmalita
CEO, założycielka
Dmytro Sushchevskyi, PhD
CTO
Artem Ivanenko
Dyrektor artystyczny
Ołha Kukharuk, PhD
Ekspertka medyczna, psychoterapeutka

Dmytro Terokhin
CPO
Farhad Ostovari, DPT
Główny ekspert ds. rehabilitacji
Nadiia Kamash
Ekspertka medyczna, PM
Maksym Dudko
Programista UE5

Partnerzy

- **Mriya Production** — studio CGI, produkcji wirtualnej i XR, twórca platformy. Ponad 20 lat doświadczenia w CG.
- **MCOP Ukraine** — ogólnokrajowe centrum nowoczesnej protetyki i rehabilitacji.
- **FFU Foundation** — międzynarodowa fundacja charytatywna, programy humanitarne i medyczne.

Zainteresował Cię ReCode XR? Porozmawiajmy.

Sprawmy, by rehabilitacja po urazach była bardziej dostępna, motywująca i ciągła.

Kateryna Karmalita, CEO
kate.karmalita@mriya productions
+38 098 989 44 66