



Pemegang Tulang Agar Tak Goyang A Fixation to Fix Fractures

Pengobatan medis konvensional patah tulang memiliki prinsip utama mengembalikan dan mempertahankan ke tempat semula hingga patah tulang sembuh. Tantangan yang sering dihadapi adalah luas dan bentuk patah tulang yang bervariasi, sehingga diperlukan alat yang fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kondisi patah.

Inovasi ini memperkenalkan sebuah alat fiksasi tulang tungkai yang merupakan penyempurnaan dari alat yang umum dipakai sebelumnya; desain yang digunakan disesuaikan dengan konsep biomekanika dan cukup sederhana untuk diproduksi secara luas. Dengan modifikasi yang dilakukan, alat ini bisa digunakan untuk patah tulang yang berlokasi dekat dengan sendi maupun yang patah berkeping-keping, sehingga hasil akhir yang lebih baik.

The main principle of fracture management is to reposition and fixation of fractured bone to prevent movement, so healing can occur. This innovation introduces a bone fixation device that is an improved modification over conventional devices. Designed with biomechanical concepts, this device is relatively simple to manufacture and can be used not only for fractures near the joints and but also comminuted fractures.

Alat Fiksasi Eksterna Periartikuler

what

“ Riset dan kolaborasi trans-disiplin semakin diperlukan untuk menghasilkan inovasi terobosan. Dokter bedah tulang dapat memanfaatkan mekanika teknik untuk meningkatkan “well-being” pasiennya. ”



PROSPEK INOVASI

KESIAPAN INOVASI : PROTOTYPE
KERJASAMA BISNIS : TERBUKA

PATEN

STATUS : TELAH DIPATENKAN

KEUNGGULAN TEKNOLOGI

- » Dapat digunakan pada patah yang berada didekat sendi maupun patah berkeping-keping
- » Desain sederhana sehingga dapat diproduksi secara massal



INOVATOR

Dr. dr. Ismail Hadisoebroto Dilogo, Sp.OT(K)

INSTITUSI

Universitas Indonesia

Direktorat Inovasi dan Inkubator Bisnis UI
Gedung Science Park Lt. 1, Kampus UI Depok
Jawa Barat 16424

KATEGORI TEKNOLOGI



001



002



003



004



005



006



007



008



009



010



011

why