

Spielerisches multimodales tägliches Trainings-, Diagnose- und Empfehlungssystem in einem sozialen Netzwerk



PLAYTIME entwickelt eine integrierte Therainment-Lösung für Pflege, Reha und Diagnostik. Es motiviert auf spielerische Weise, personalisierte emotionsorientierte Übungseinheiten durchzuführen, um kognitive Prozesse zu stimulieren, körperliche Aktivitäten durchzuführen und soziale Inklusion zu fördern.

Projektbeschreibung

Ziel des Projekts

Das Projekt entwickelt eine integrierte Theratainment-Lösung für Pflege, Reha und Diagnostik. PLAYTIME motiviert auf spielerische Art und Weise personalisierte, emotionsorientierte Übungseinheiten durchzuführen, um kognitive Prozesse zu stimulieren, körperliche Aktivitäten durchzuführen und soziale Inklusion zu fördern. Ziel ist es, Menschen mit Demenz zu motivieren, einen positiven Feedback-Zyklus des regelmäßigen Trainings mit Sensorik zu beginnen, die eine tagesaktuelle Diagnostik ermöglicht, und Empfehlungen auf der Grundlage dieser Daten zu erhalten, die stärker personalisierte und besser geeignete Übungen für ein verbessertes Training vorschlagen.

Projekt Übersicht

Wissenschaftliche Studien haben gezeigt, dass soziale und körperliche Aktivitäten einen signifikanten, positiven Einfluss auf den Verlauf von Demenz haben. Ein grundlegendes Problem jedoch ist die Motivation, die täglichen Übungen durchzuführen. Ein Schlüsselproblem bei der Entwicklung von Wissen über Demenz und ihre Einflussfaktoren ist die fehlende Bewertung des psychischen Zustands und des psychophysiologischen Abhängigkeiten über die Zeit. Longitudinale quantitative Studien über Demenz sind jedoch selten. Die Motivation entsteht hier in erster Linie durch die soziale Begegnung mit Demenzerkrankten, die gemeinsam mit einer interaktiven Matte spielen und personalisierte Spielinhalte dargeboten bekommen. Das Spiel passt die Anforderungen des spielerischen Trainings zu Hause an die individuellen Ziele der einzelnen Spielenden an und motiviert sie dadurch immer wieder neu. Da ein Marketing- und Vertriebsunternehmen als Schlüsselpartner in das Projekt eingebunden ist, ist garantiert, dass die PLAYTIME Lösung spätestens nach Projektende auf den Markt kommt.



Erwartete Ergebnisse und Auswirkungen

PLAYTIME wird eine vollständig integrierte Pilotanwendung liefern, die in Feldtests in Österreich und den Niederlanden in einem 2-stufigen-Ansatz evaluiert wird. Die Lösung enthält eine interaktive Matte, eine mobile App, eine Diagnose-Toolbox, ein sog. Serious Game für Pflegepersonen und eine Empfehlungs-Toolbox. Mit dieser interaktiven, multimodalen und digitalen Lösung verfolgt das Projekt eine Blue-Ocean-Strategie, die gleichzeitig die globalen Trends von Digitalisierung, Gamification, Individualisierung und demographischem Wandel im wachsenden Markt der Pflege, Reha und Diagnostik erfüllt.

Koordination:

**Maria Fellner &
Lucas Paletta**

JOANNEUM RESEARCH
Forschungsgesellschaft mbH

DIGITAL – Institut für
Informations- und
Kommunikationstechnologien

Leonhardstraße 59,
A-8010 Graz, Austria

+43 316 876-1637

office@aal-playtime.eu

www.aal-playtime.eu



Die Forschung, die zu diesen Ergebnissen geführt hat, wurde vom AAL-Programm der Europäischen Union und vom österreichischen BMVIT / FFG im Rahmen des Vertrags Nr. 857334, der niederländischen Organisation für Gesundheitsforschung und -entwicklung (ZonMW) und Flanders Innovations & Entrepreneurship (VLAIO). Es spiegelt nur die Meinung der Verfasser wider und die Union haftet nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

Partner:

