

TACTILE

Preventing Dementia and Social Exclusion with Mixed Reality Technology

Programm / Ausschreibung	benefit, Ambient Assisted Living Joint Programme, AAL - 11. Ausschreibung 2018	Status	abgeschlossen
Projektstart	01.03.2019	Projektende	30.11.2021
Zeitraum	2019 - 2021	Projektlaufzeit	33 Monate
Keywords	Mixed Reality; Training; Physical; Mental;		

Projektbeschreibung

TACTILE ist ein EU AAL Projekt mit Partnern aus den Niederlanden, der Schweiz und Österreich. Gemeinsam entwickelt das Konsortium eine „mixed reality“ Anwendung für Personen im gehobenen Alter zur Prävention altersbedingter Abnahme der kognitiven und physischen Fähigkeiten. Das zukünftige Softwareprodukt ermöglicht es zwei Menschen, denen ein persönliches Treffen nicht möglich ist, ein Brettspiel so zu spielen, als ob der Mitspieler ihnen am selben Tisch gegenüber sitzt. Auf diese Weise können ältere Personen, deren Mobilität eingeschränkt ist, wieder am sozialen Leben mit Freunden und der Familie teilhaben. Die hierdurch gesetzten kognitiven Reize, sei es durch den sozialen Kontakt oder die Herausforderung beim Spielen der Brettspiele, haben eine wissenschaftlich belegte präventive Wirkung gegen kognitive Abnahme. Um dem User eine ganzheitliche Lösung anbieten zu können, ist als weitere Funktionalität die Durchführung von altersentsprechenden Kräftigungsübungen vorgesehen. Während dieser Übungen wird der User von einer/einem virtuellen persönlichen Trainerin/Trainer begleitet, der die Übungen vorzeigt, mitmacht und gleichzeitig motiviert. Dadurch werden nicht nur die kognitiven Fähigkeiten, sondern auch die physischen trainiert.

Abstract

TACTILE is an EU AAL project with partners from the Netherlands, Switzerland and Austria. Together the consortium develops a mixed reality application for elderly people to prevent age-related decline of cognitive and physical health. The future product will enable two persons, who are not able to meet in person anymore), to play board games as if they were sitting together at a table. Thus, elderly persons with limited mobility are reenabled to socially interact with friends and family. This cognitive stimulation, on the one hand by the social interaction on the other hand by the challenge of playing a competitive game, is scientifically proven to prevent the decline of cognitive and physical health. To provide a holistic solution, the integration of invigorating exercises is planned. While doing this training the user will be supported by a virtual trainer demonstrating each exercise, performing it with the user and motivating throughout. In this way, not only cognitive but also the physical health will be improved.

Projektpartner

- myneva Austria GmbH