

Název rámcového tématu česky/anglicky	Anotace (česky)	Anotace (anglicky)	Školitel	Školitel- specialista	Číslo a název projektu/grantu
<p style="text-align: center;">Využití virtuální reality pro aktivizaci seniorů</p> <p style="text-align: center;">Application of virtual reality to keeping the elderly people active</p>	<p>Záměrem projektu je vývoj takových zážitků VR, které společně s vhodným použitím v praxi plně respektují stěžejní psycho-spirituální potřeby seniorů (např. potřeba vědomí vlastní důstojnosti, smyslu a kontinuity životního příběhu). Cílem je vytvoření přirozeně stimulujícího virtuálního prostředí, jehož benefity přesahují do reálného světa seniora a pozitivně ovlivňují jeho well-being. Výsledek řešení je využitelný pro seniory v geriatrických zařízeních či domácím prostředí, tak pro aktivizační pracovníky nebo pečovatele. Komplexní výsledek řešení umožní průnik převážně kvalitativního výzkumu a vývoje software včetně využití přístupu Konceptu smyslové aktivizace jako jednoho z moderních konceptů péče o seniory v geriatrických zařízeních.</p> <p>Klinické výzkumy již prokázaly, že fyzická a psychická aktivita jdou ruku v ruce a že aktivní jedinci mají nižší pravděpodobnost degradace fyzických a kognitivních schopností. Využití technologií jako nástroje pro tvorbu a prezentaci zajímavých podnětů se ukazuje jako vhodná cesta. VR je nepochybně takovým nástrojem. Charakter VR může do určité míry nahradit reálné prostředí v situacích, kdy senioři z důvodu extrémních venkovních podmínek (silný mráz, extrémní vedro, smogová situace) nemohou chodit ven. Nedílnou součástí výzkumu bude návrh experimentálního protokolu, sběr dat od pokusných subjektů a následné vyhodnocení dat ve vztahu k vyvinuté platformě.</p>	<p>The aim of the project is to develop such experiences using VR, which, together with appropriate use in practice, fully respect the key psycho-spiritual needs of seniors (eg the need for consciousness of their own dignity, meaning and continuity of the life story). The goal is to create a naturally stimulating virtual environment whose benefits go beyond the real world of the senior and positively influence his / her well-being. The outcome of the solution is useful for the elderly in geriatric institutions or the home environment, as well as for activation workers or carers. The complex outcome of the solution will allow for the penetration of predominantly qualitative research and development of software including the use of the Sense Activation Concept as one of the modern concepts of senior care in geriatric institutions.</p> <p>Clinical research has already shown that physical and psychological activity goes hand in hand and that active individuals are less likely to degrade physical and cognitive abilities. Using technology as a tool for creating and presenting interesting suggestions is a good way to go. The VR is undoubtedly such an instrument. The nature of the VR can to some extent replace the real environment in situations when seniors cannot go out due to extreme outdoor conditions (strong frost, extreme heat, smog). Inseparable part of the research will be design of the experimental protocol, data collection from tested subjects and successive data evaluation in relation to the developed platform.</p>	<p>Doc. Ing. Lenka Lhotská, CSc.</p>	<p>Doc. MUDr. Iva Holmerová, PhD</p>	<p>TL02000344 Virtuální realita v aktivizaci seniorů</p>

doc. Ing. Lenka Lhotská, CSc., VŠP KPO

prof. Ing. Peter Kneppo, DrSc., předseda OR BMI FBMI