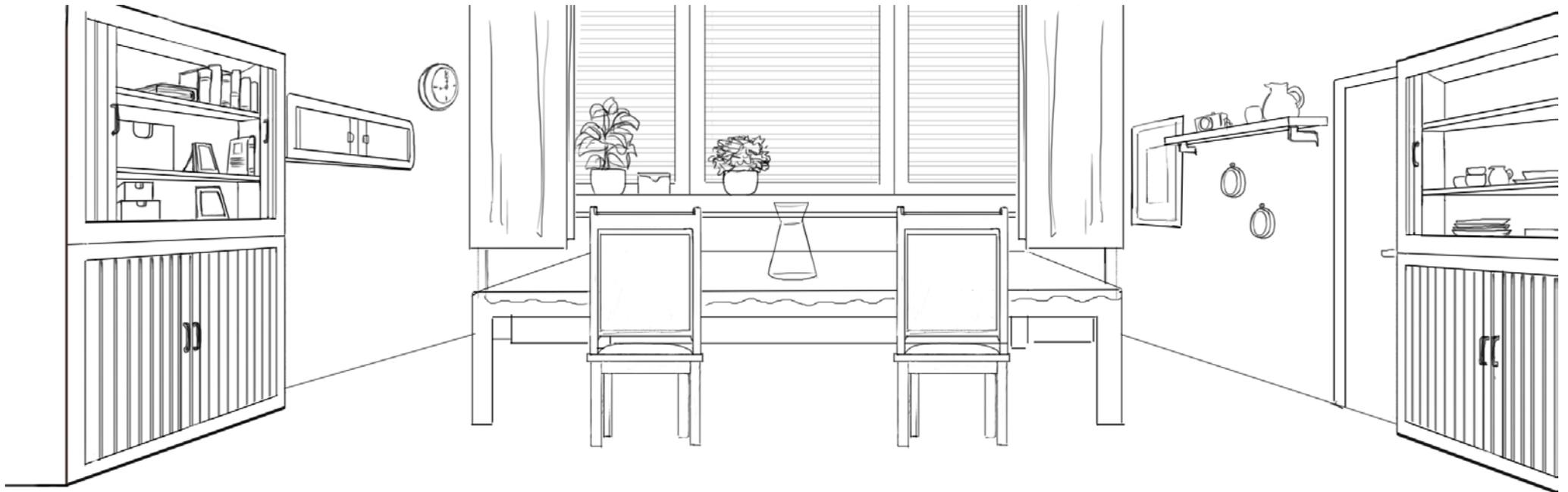


KOGNIT

Storyboard für Präsentationsraum

Reale Welt kombiniert mit AVR
und gefüttert mit relevanten/orientierenden Informationen,
stimulierende Umgebung,
kognitivem Training durch Serious Games



»Intelligenter Schrank«

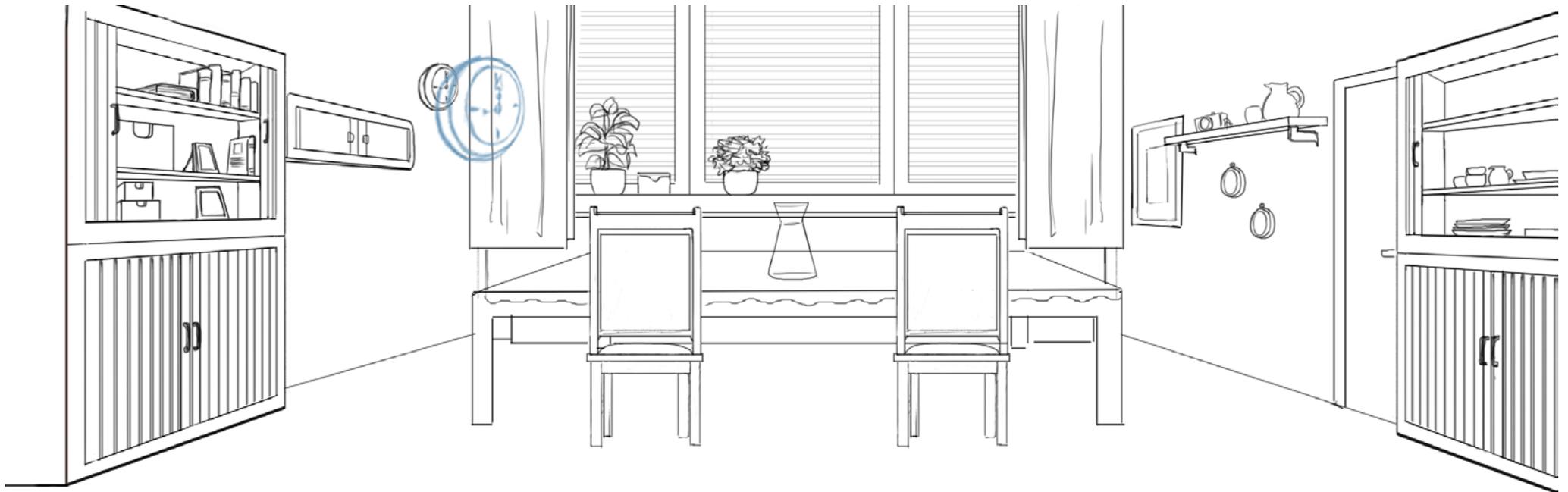
Zu gewissen Zeiten signalisiert Medikamentenbox (z. B. durch farbiges Aufleuchten), dass

- Tabletten genommen werden müssen
- Tabletten zur Neige gehen

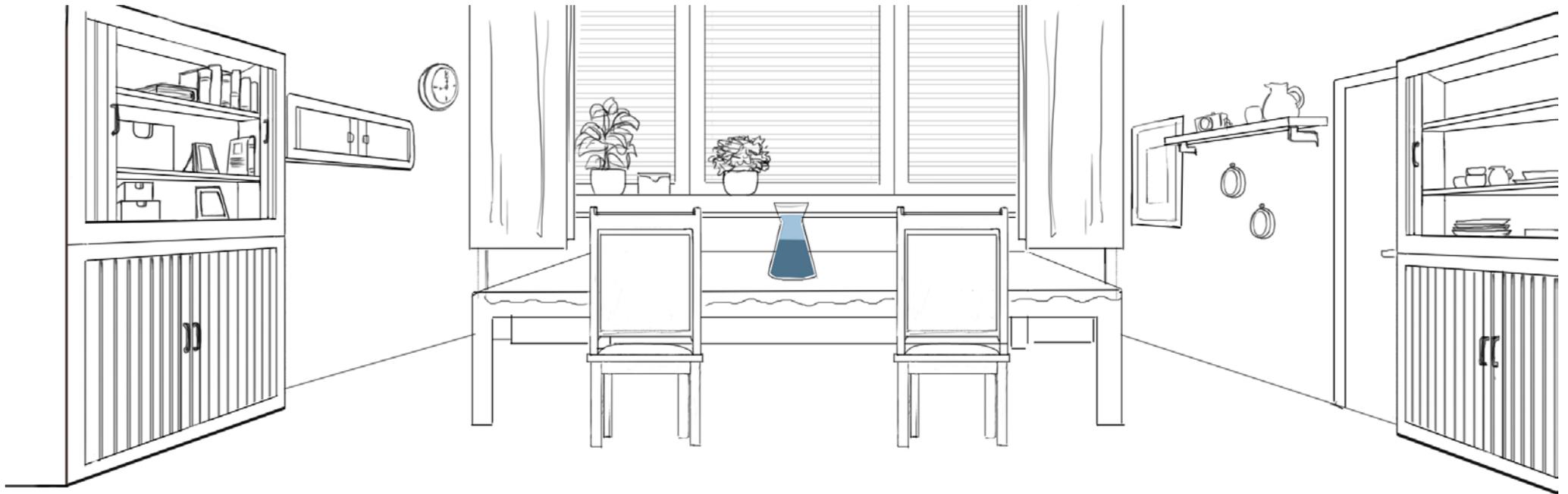
Zusätzlich kann innerhalb der Realität der Inhalt der Pillebox angezeigt werden (siehe KOGNIT-Video).



Gegenstände – z. B. eine Uhr mit schwer lesbarem Ziffernblatt – können herangezoomt und somit größer dargestellt werden. Zusätzlich können Informationen zum Tag (Datum, etc.) eingeblendet werden.



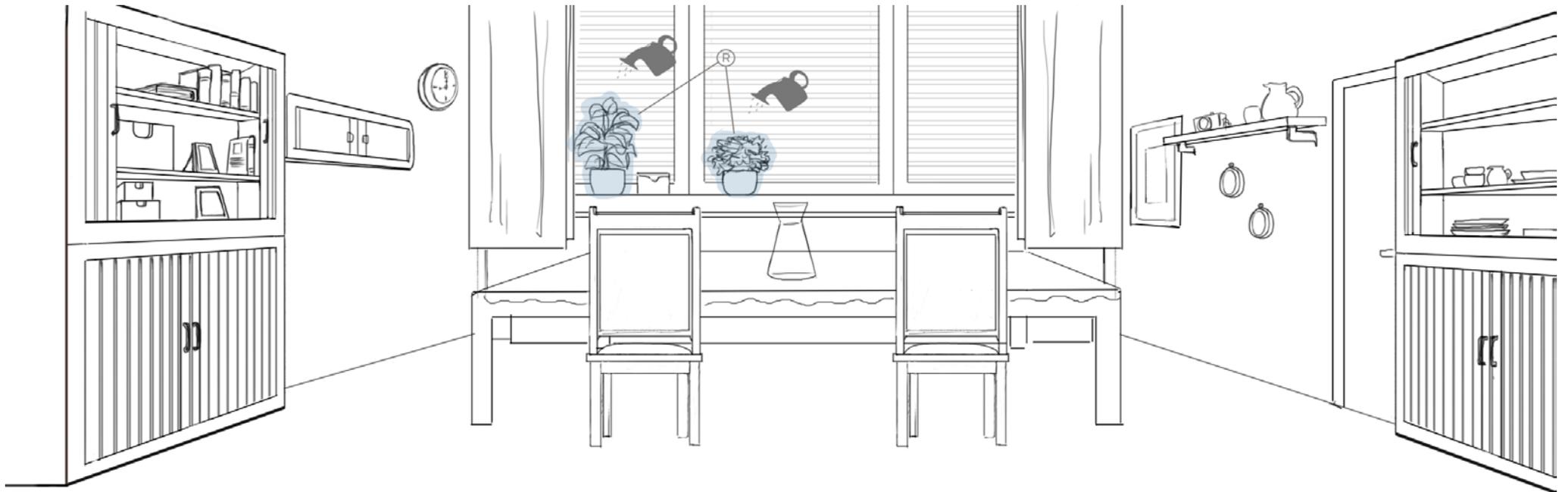
Die Karaffe kann als Reminder mit Farbvariationen,
oder anderen Kennzeichnungen, dem Patienten zeigen,
welche Menge getrunken werden soll.



Auch wenn es draußen regnet, kann eine sonnige Umgebung geschaffen werden, die nicht deprimiert.



Es kann ein Reminder zum Gießen der Pflanzen erstellt werden.

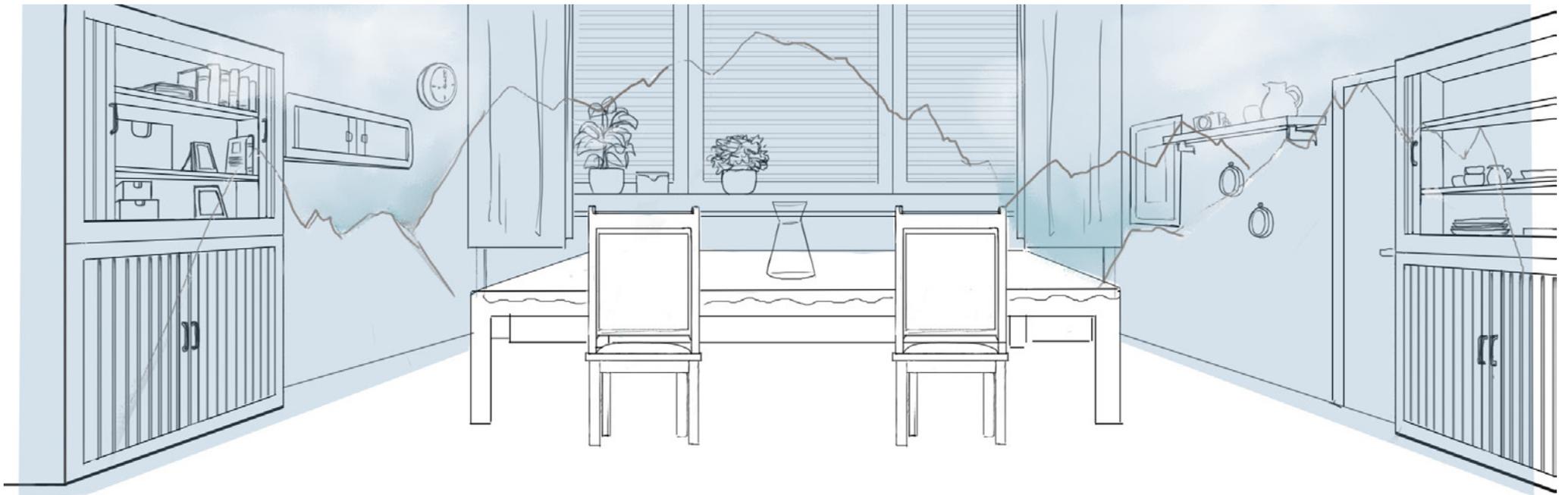


Bilder im Raum können weitere Informationen geben:

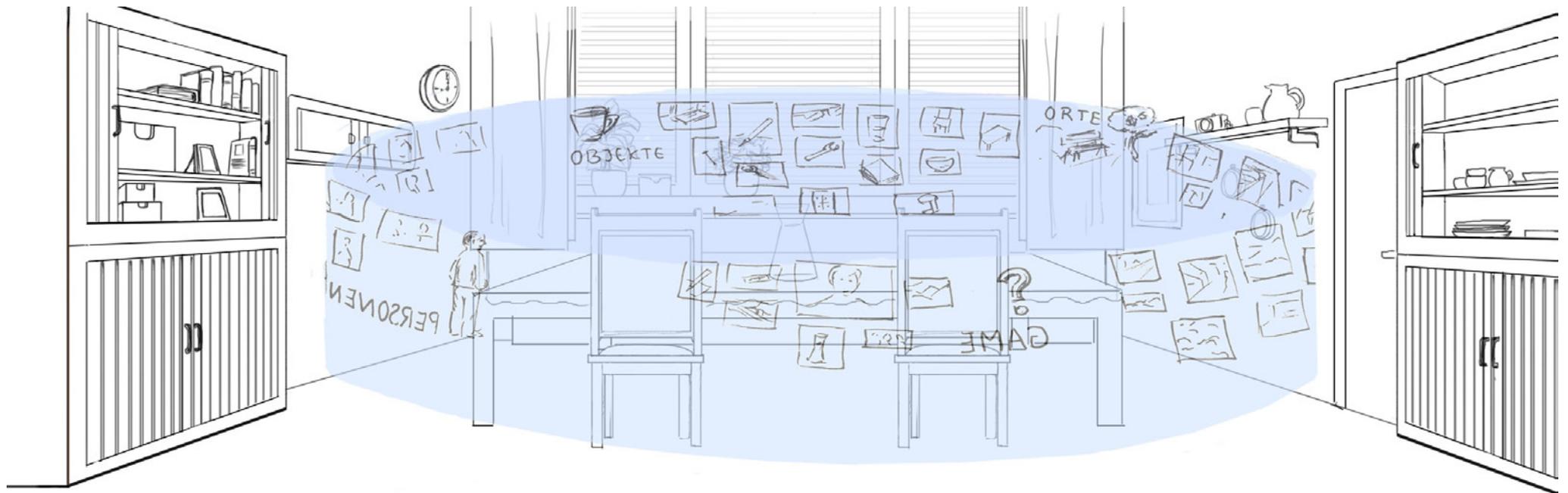
- z. B. Name der darauf abgebildeten Person
-> Rettungsanker
- Videos können abgespielt werden



Idee eines Konzepts, das die Wände in z. B. eine Berglandschaft verwandelt/verändert.



Das Serious Game, das im KOGNIT-Video vorgestellt wurde, kann als 360°-Memory-Game (das auf das episodische Gedächtnis zugreift) umgesetzt werden.



Am Frühstückstisch können Empfehlungen für die Dosierung von Lebensmitteln (Butter, Zucker, etc.) angezeigt werden.



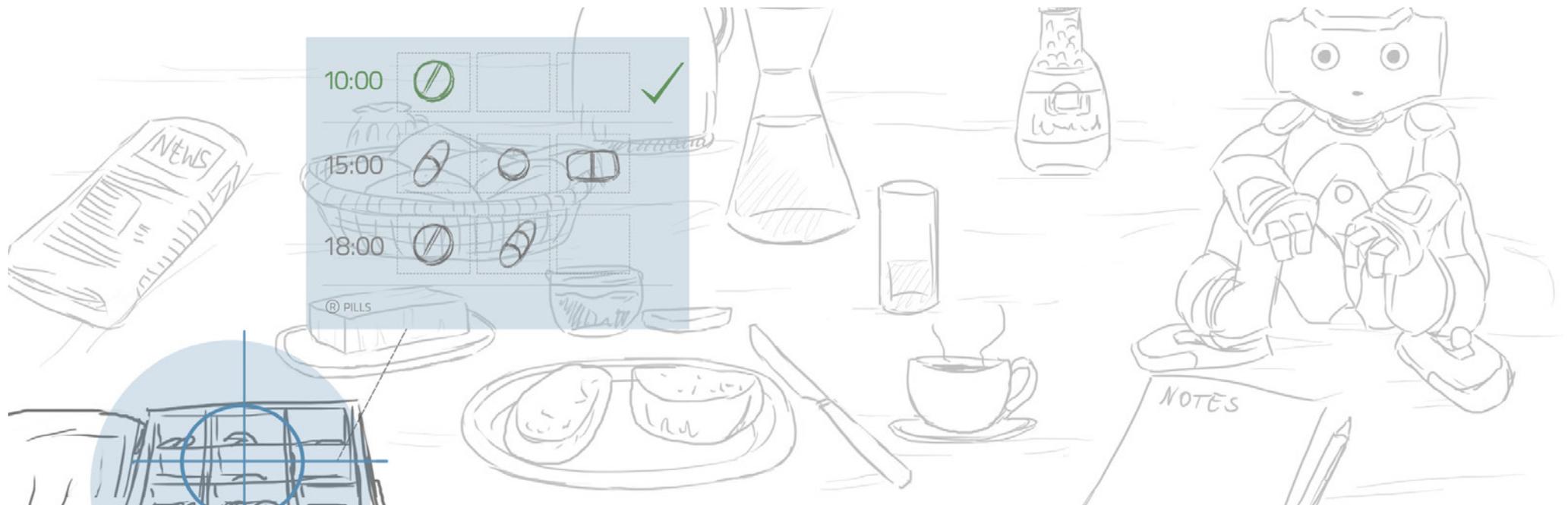
Gegenstände, die man nicht findet, können angefragt werden. Der Suchvorgang wird eingeleitet ...



... und das zugehörige Objekt wird erkannt und markiert. NAO kann auf den Standort des Objekts hinweisen (siehe KOGNIT-Video).



Per Eye-Tracking können Gegenstände erkannt und die zugehörigen Informationen eingeblendet werden (z. B. ob und wann Tabletten eingenommen wurden).



Notizen können als Mail/SMS verschickt (siehe KOGNIT-Video) und ebenfalls als Kalendereinträge verwendet werden. Der Kalender kann abgefragt und mit weiteren hinterlegten Informationen in den Raum projiziert werden.



Zeitungen können als Marker genutzt werden,
um aktuelle Informationen zur Welt/zum Wohnort
aufzurufen.

