

KOGNIT VIDEO IDEENSAMMLUNG

15. April 2015

ALLTÄGLICHE BEDÜRFNISSE

ESSEN/TRINKEN

WORTFINDUNG

HYGIENE

UNTERHALTUNG (SERIOUS GAMES)

SERIOUS GAME
„ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST“

ORIENTIERUNG

SOZIALE KONTAKTE

ERINNERUNGEN

UMGEBUNG/KOMFORT

MOTIVATION

ESSEN/TRINKEN

- Erinnerung ob man getrunken hat
(z. B. durch Aufblinker der Karaffe)



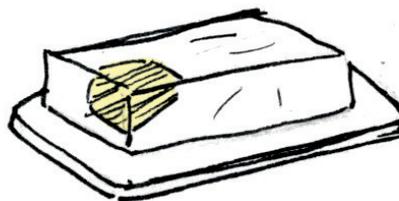
- Erinnerung an Essen



- Erinnerung an Herd-Ausschalten

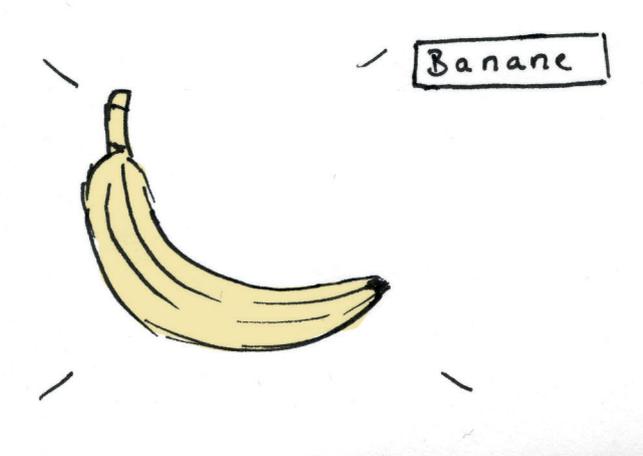


- Eye-Tracking empfiehlt optimale Menge/
Einnahme von Lebensmitteln durch
Hervorhebung



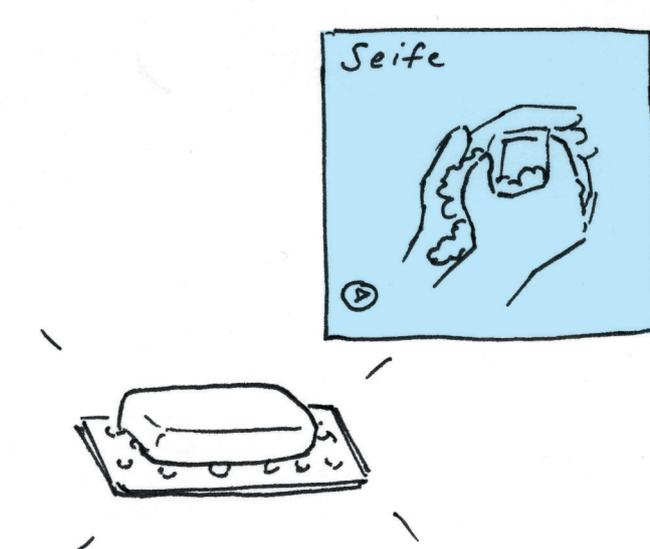
WORTFINDUNG

- bei zu langem Starren/Fixieren eines Objekts Einblendung von Worten/Videos



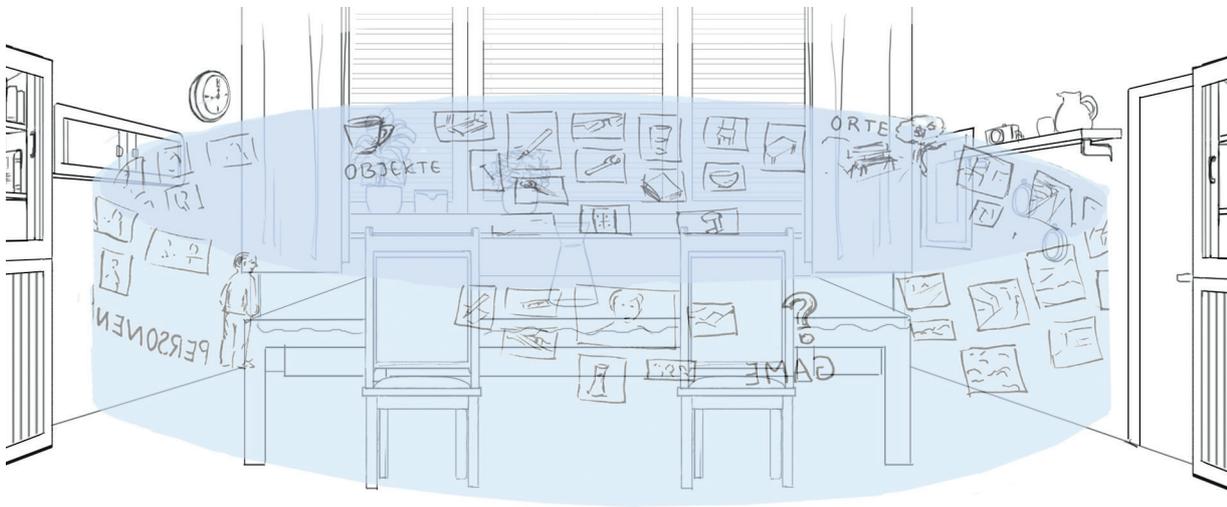
HYGIENE

- Möglichkeit von Einblenden von Anwendungsvideos die durch Eye-Tracking aktiviert werden



UNTERHALTUNG (SERIOUS GAMES)

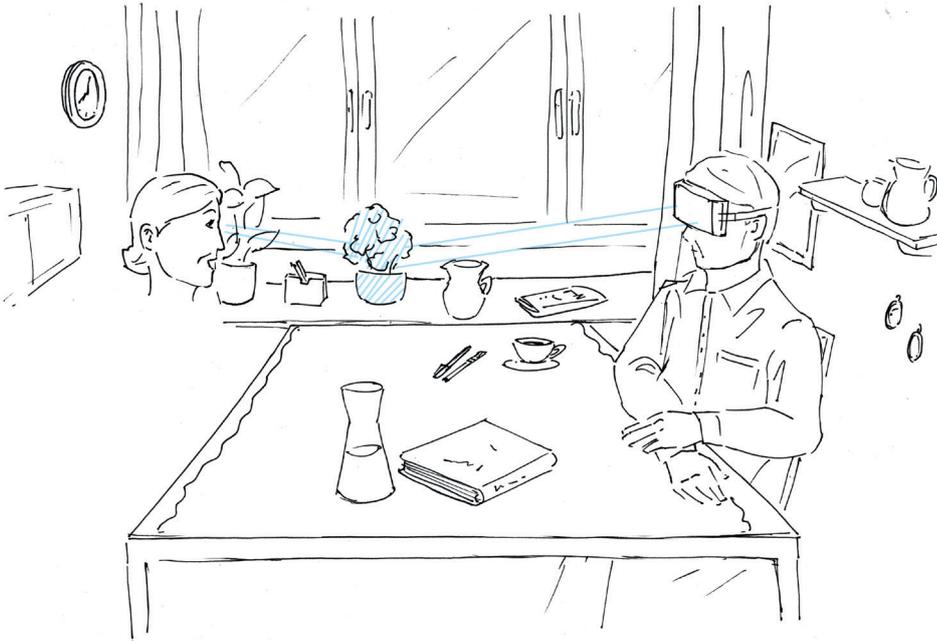
- Kreuzworträtsel
- 360°-Memory
- Quartett mit Bildern aus externem Gedächtnis
- Wer bin ich?
- Tabu als Training für Wortfindungen
- Activity als Gedächtnistraining und Aktivitätsmotivation
- Virtuelles Boule als Aktivitätsmotivation
- Ich sehe was, was du nicht siehst (nach Kategorien und nicht nur nach Farben)
- Stadt, Land, Fluss
- Spiele werden auf Boden gemappt als Aktivitätsmotivation



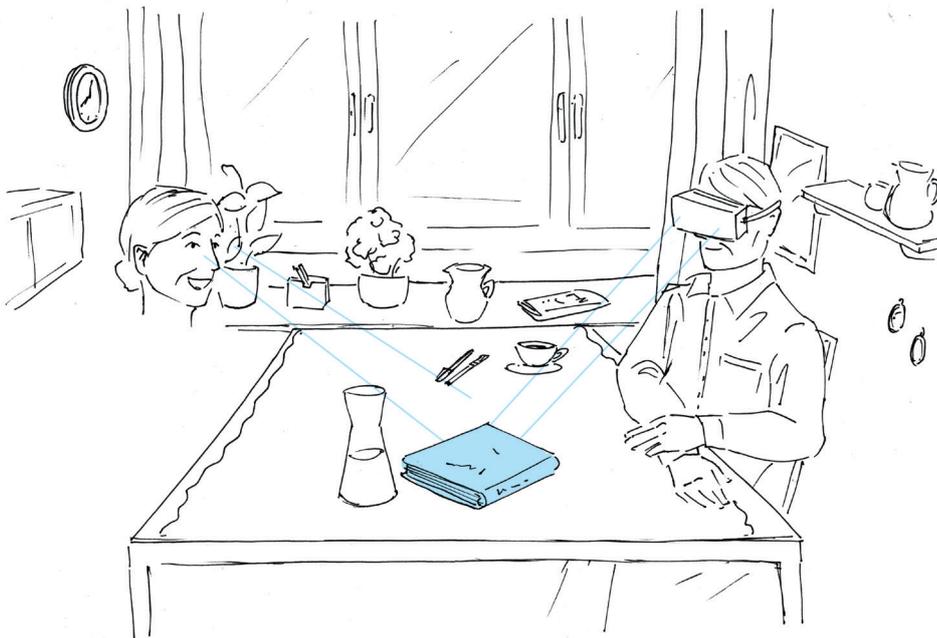
SERIOUS GAME

„ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST“

- Das Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst“ kann sich anstatt auf Farben auch auf Objekte oder Kategorien beziehen
- Die virtuelle Ansprechpartnerin BETTY kann anhand ihres Eye-Trackings ein Objekt auswählen und festlegen.
- Sie kann durch das Eye-Tracking seine Blickrichtung erkennen und ihm eine Rückmeldung geben.

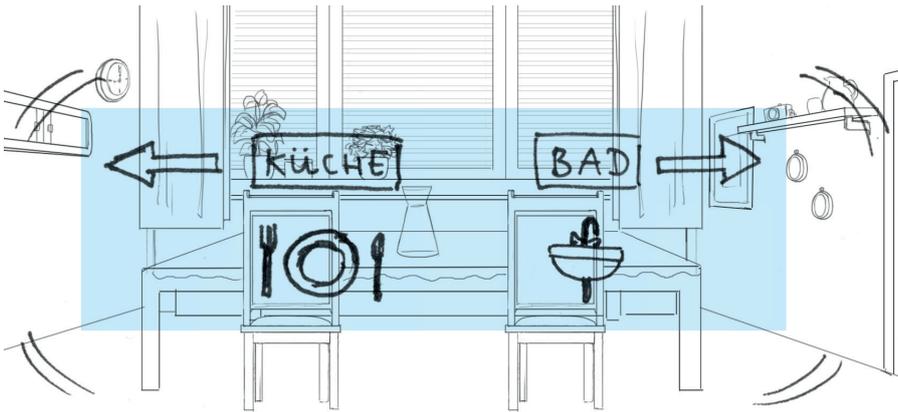


- Beim Anschauen des von BETTY ausgewählten Objektes wird es als richtiges Objekt erkannt und leuchtet auf.



ORIENTIERUNG

– Brille zur Navigationshilfe



– Gegenstände, die man nicht findet, können angefragt und ihr Standort gefunden werden



– Setzen von Orientierungsankern und Aktivieren durch Eye-Tracking als visuelle Hilfe

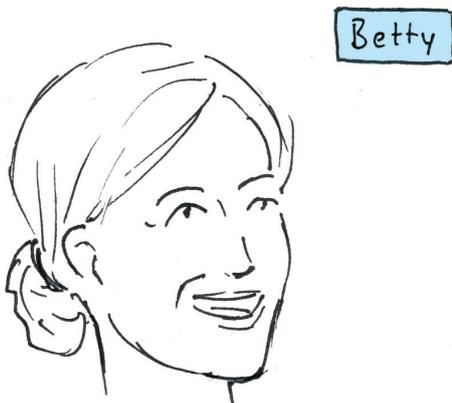


SOZIALE KONTAKTE

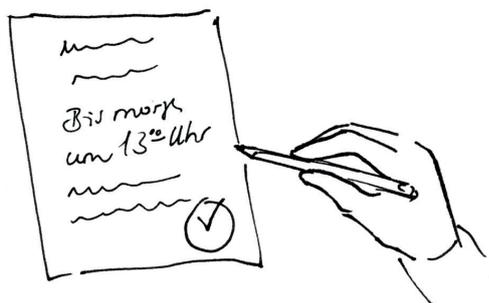
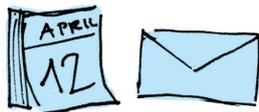
– Gesichtserkennung



– BETTY als virtuelle Ansprechpartnerin, die als reale Person mehrere Patienten von einer Zentrale aus betreut



– Notizen können als Mail/SMS verschickt und als Kalendereinträge verwendet werden. Der Kalender kann mit weiteren hinterlegten Informationen in den Raum projiziert werden.



ERINNERUNGEN

- Intelligenter Schrank, der auf Tabletteneinnahme hinweist



- Bilderrahmen (Videos mit Personen)



UMGEBUNG/KOMFORT

- Virtuelle Verschönerung des Raums
(z. B. Decke des Raums wird durch virtuellen
Himmel dargestellt)



- Virtuelles Licht (z. B. Kerzen und
angenehmes Tageslicht)



MOTIVATION

- Serious Games als Aktivitätsmotivation
- BETTY bietet Übungen um Körper zu »trainieren«

