



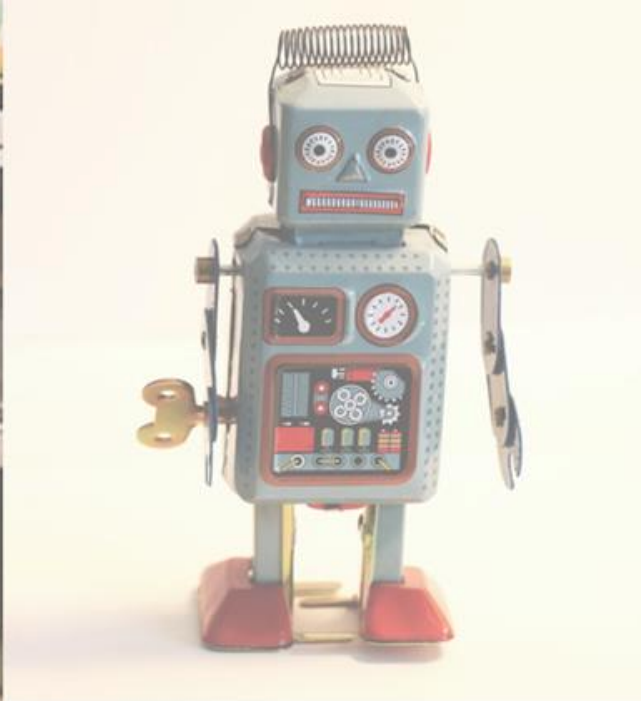
EU-JAPAN VIRTUAL COACH FOR SMART AGEING



Ministry of Internal Affairs
and Communications, JAPAN

Il progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma H2020 dell'Unione Europea sotto l'accordo di sovvenzione n° 101016453.

Il consorzio giapponese ha ricevuto un finanziamento dal Ministero giapponese degli affari interni e della comunicazione (MIC).



- **Titolo completo:** e-VITA, Virtual Coach for Smart Ageing
- **Durata:** 1 gennaio 2021 - 31 dicembre 2023
- **Scopo:** Lo scopo di e-VITA è quello di migliorare il benessere nelle persone in età avanzata e quindi promuovere un invecchiamento attivo e sano, contribuire alla vita indipendente e ridurre i rischi di esclusione sociale nei più anziani in Europa e in Giappone. Il consorzio multidisciplinare che collabora a questo progetto svilupperà un innovativo sistema di coaching virtuale basato sulle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) per rilevare i sottili cambiamenti in campo fisico, cognitivo, psicologico e sociale della vita quotidiana degli anziani. L'allenatore virtuale e-VITA fornirà così consigli ed interventi personalizzati, per un benessere sostenibile in un ambiente di vita intelligente a casa.

Cooperazione internazionale

Il consorzio **e-VITA** è composto da 22 partecipanti interdisciplinari provenienti da entrambe le regioni:

- 12 dall'Europa (Germania, Francia, Italia, Belgio)
- 10 dal Giappone (Sendai, Tokyo, Nagoya)

Il consorzio unisce diversi gruppi di ricerca che hanno una posizione di leadership nei loro rispettivi campi. Il successo del progetto si baserà sulle competenze multidisciplinari, la complementarità dei partner e le preesistenti esperienze di collaborazione internazionale tra di loro.

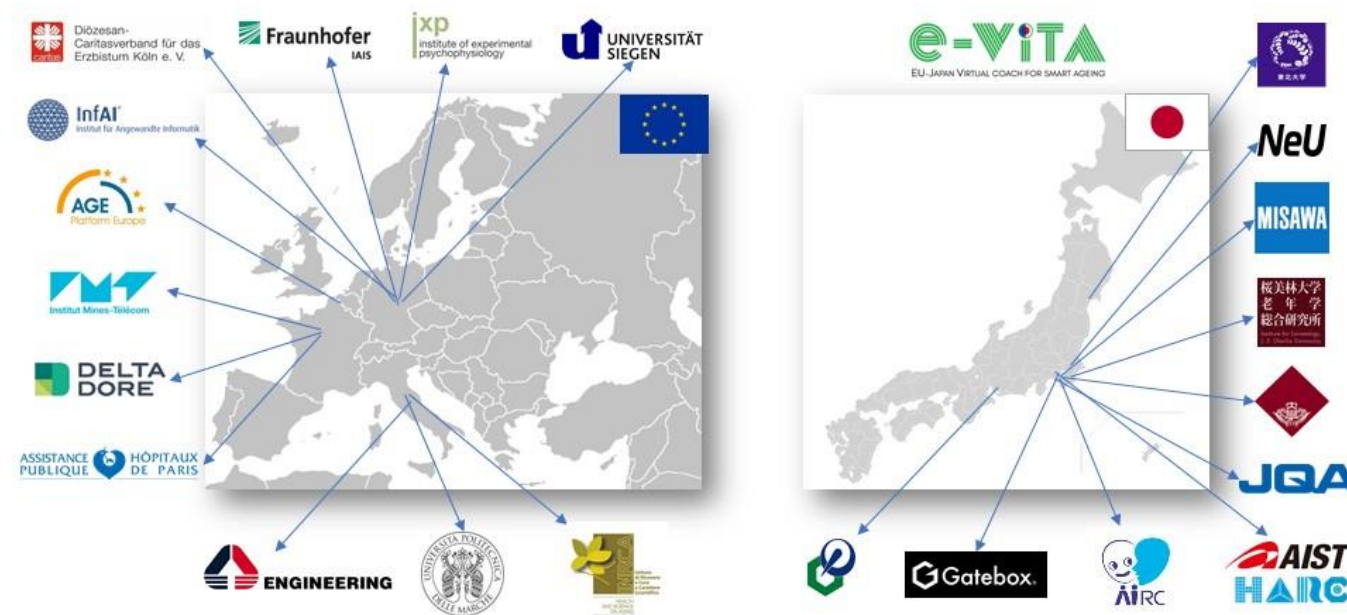


Figura 1: partner di e-VITA dall'Europa e dal Giappone.



Background

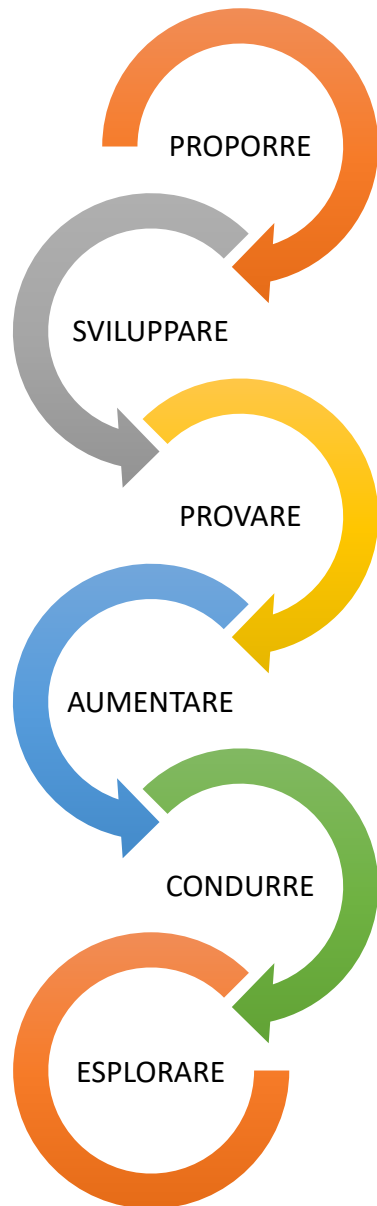
In Europa, così come in Giappone, il cambiamento demografico è accompagnato da sfide socio-economiche e da un onere crescente per i sistemi di assistenza sanitaria. Pertanto, un sistema di coaching e una modalità per una maggiore autogestione della salute, connessione sociale e miglioramento del benessere dovrebbero fornire un impatto positivo sulle società che invecchiano sia in Europa che in Giappone.

Il coaching virtuale può giocare un ruolo importante nel sostenere l'invecchiamento attivo e sano attraverso il precoce rilevamento del rischio ed attraverso interventi personalizzati in ambienti di vita intelligenti. Tuttavia, le tecnologie attuali non sono facilmente personalizzabili in base alle esigenze individuali, forniscono un'interazione limitata e sono spesso intrusive.

Obiettivi

La combinazione dell'eccellenza socio-tecnologica "Made in Europe" con l'eccellenza tecnologica "Made in Japan" realizzerà ed esplorerà i seguenti obiettivi specifici, progettati per essere realistici e realizzabili all'interno di un piano di lavoro triennale tra Europa e Giappone.





PROPORRE e co-progettare strumenti TIC insieme agli utenti finali e alle parti interessate per responsabilizzare gli anziani nel decidere come la tecnologia dovrebbe supportarli nelle loro attività quotidiane.

SVILUPPARE un moderno coach virtuale interculturale con una perfetta integrazione delle tecnologie smart living, di una avanzata IA (Intelligenza Artificiale) e l'interazione di un dialogo personalizzato.

PROVARE un nuovo concetto di supporto al benessere, monitoraggio intelligente delle condizioni di salute e dei rapporti sociali per gli anziani che vivono in Europa e in Giappone.

AUMENTARE il benessere soggettivo, la salute individuale e la connessione sociale, e quindi migliorare la qualità della vita quotidiana degli anziani in Europa e in Giappone.

CONDURRE uno studio "Proof of Concept" ("Prova di Fattibilità") per rendere valido il coach e valutare i bisogni degli utenti e il loro gradimento attraverso laboratori di vita reale attuati in diversi paesi e con diversi background culturali.

ESPLORARE la fattibilità del nuovo ecosistema - PMI, stakeholder chiave e ONG - per le rivoluzionarie innovazioni del coaching AHA e stabilire un'analisi di mercato.

Approccio



Autonomy

»I can do what I want the way I want it«



Competence

»I'm good in what I do«



Relatedness

»I feel close to the people I care about«



Popularity

»I have impact on what others do«



Security

»I'm safe from threats and uncertainties«



Stimulation

»I was experiencing new activities«



Physicalness

»That my body was getting just what it needed«



Meaning

»I feel a sense of deeper purpose in life«

I partner di e-VITA sanno che il gradimento dell'utente finale sarà assicurato solo se la soluzione proposta soddisfa i bisogni reali e le consuetudini degli anziani nella vita di tutti i giorni. Perciò, la ricerca e lo sviluppo di e-VITA partiranno dai bisogni e dai comportamenti della vita di tutti i giorni del gruppo target (anziani che vivono in Europa e in Giappone), e non direttamente dalla tecnologia, in modo che il risultato finale possa fornire una buona esperienza per i destinatari e la soddisfazione delle loro esigenze.

La metodologia

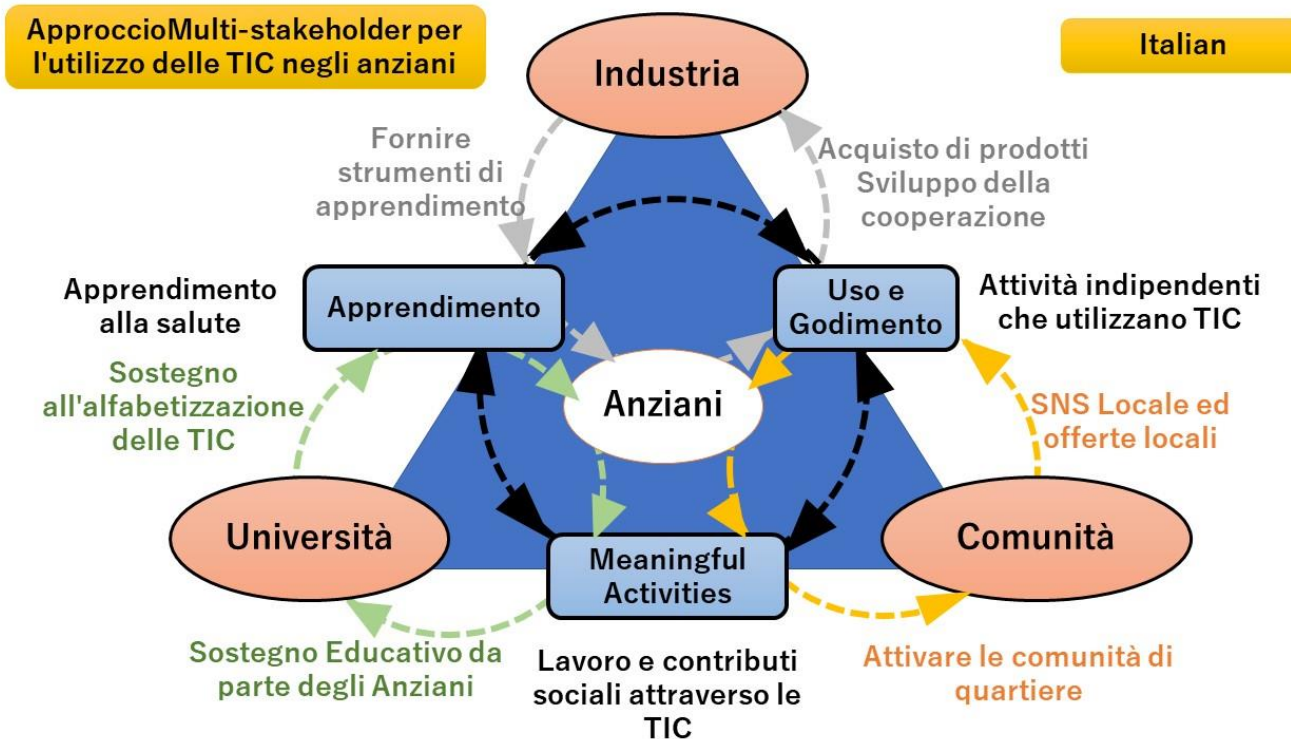


Figura 3: l'approccio socio-tecnologico di e-VITA nella progettazione partecipativa e nel coinvolgimento degli stakeholder che sarà implementato attraverso autentici laboratori viventi costruiti intorno alla vita quotidiana degli anziani (disposto dal Ministero giapponese degli affari interni e della comunicazione e dalla metodologia e-VITA).

La metodologia si baserà su approcci progettuali partecipativi ed incentrati su contesti di vita reale, coinvolgendo alcuni utenti finali provenienti da diversi paesi e culture, ed insieme a loro i soggetti che li circondano, come i caregiver informali o i servizi sociali della comunità.

Seguendo queste considerazioni, un aspetto importante di e-VITA è quello di stabilire nuovi approcci socio-tecnologici (e relative politiche) in Europa e in Giappone, e di implementarli in contesti e attività di vita reale degli anziani che vivono in società insieme agli stakeholder intorno a loro.

Modalità del coach virtuale

La forma e la modalità dell'allenatore virtuale e-VITA sarà personalizzabile a seconda delle preferenze dell'utente e dei bisogni individuali, con un processo selettivo basato sulla pratica. I dispositivi che devono essere considerati ed esaminati sono rappresentati nella figura 4.



Figura 4: dispositivi e-VITA per diversi contesti d'uso dei sistemi di coaching per anziani che vivono in società in Europa e Giappone (andrà uno per persona e a seconda dei bisogni e delle preferenze di ognuno).

Impatto previsto

- e-VITA aumenterà l'uso delle tecnologie di smart living per sostenere e migliorare il benessere fisico, cognitivo, mentale e sociale degli anziani attraverso una migliore autogestione della partecipazione, della salute, dell'autonomia e della sicurezza durante l'invecchiamento in Europa e Giappone.
- e-VITA incoraggerà i più anziani ad attuare nuove pratiche che aumenteranno il benessere di ognuno. e-VITA migliorerà così la realizzazione dei bisogni e aumenterà la gratificazione in vari settori ed ambienti di prevenzione, migliorando la vita sociale e relazionale degli anziani.
- e-VITA avrà un forte impatto socio-economico sulle rispettive industrie e PMI europee e giapponesi, e sulle società nel loro complesso, poiché sarà sfruttato in termini di innovazioni socio-tecnologiche.



Photo by Centre for Ageing Better



Photo by Centre for Ageing Better



EU-JAPAN VIRTUAL COACH FOR SMART AGEING

Dettagli del contatto

- Dr. Rainer Wieching – University of Siegen
rainer.wieching@uni-siegen.de
- オガワ淑水 Toshimi Ogawa – Tohoku University
toshimi.ogawa.e6@tohoku.ac.jp



<https://www.e-vita.coach/>