

ELDERHOP

**Solution Assisting the Shop Hopping of Elderly
(Soluzione di Assistenza per Anziani nel fare Acquisti)**



SITO PROGETTO

<http://www.elderhop.>

PERIODO E DURATA

Settembre 2011 – Agosto 2013 (24 mesi)

ABSTRACT

Il progetto ELDERHOP propone un sistema tecnologico integrato in grado di sostenere e agevolare la vita quotidiana degli anziani nella mobilità, attività di shopping, partecipazione attiva nella comunità.

ELDERHOP sperimenta un dispositivo che sfrutti ICT calibrate sui bisogni, capacità e desideri degli utenti anziani. Il sistema ELDERHOP si compone di due elementi:

- 1 - un dispositivo portatile con servizi dedicati a facilitare la mobilità degli utenti e l'interazione sociale, uno shopping assistant, un sistema intelligente di promemoria e un allarme di primo soccorso;
- 2 - una Smart TV in grado di interagire con il dispositivo portatile.

Gli utenti, grazie a semplici dati caricati direttamente sul dispositivo portatile o attraverso la smart TV, avranno facile accesso a tutte le informazioni sulla mobilità, i trasporti pubblici, il percorso più breve per raggiungere una meta, le offerte e le promozioni nella loro città e negozi preferiti; il dispositivo suggerirà strade, fungerà da assistente sia lungo tragitto che durante l'attività di acquisto, dalla scelta del negozio e prodotto (lista spesa, zoom, lettore vocale, confronto prezzi, agenda, etc.) fino all'acquisto (pagamento agevolato, calcolo spesa totale, pro-memoria pin) e il rientro a casa.

OBIETTIVI

L'obiettivo generale del progetto ELDERHOP è la realizzazione di un sistema ICT in grado di favorire l'indipendenza nella mobilità delle persone in età avanzata e facilitarne l'attiva partecipazione alla "self-serve society" iniziando dalle attività connesse a quelle del fare spesa. Tale obiettivo si suddivide in ulteriori specifici:

- creare un dispositivo con il quale l'anziano si possa sentire a proprio agio, facile da usare e da comprendere, con molte funzionalità per l'assistenza nella mobilità e nelle attività di shopping;
- creare interfaccia intuitivi e personalizzabili per le diverse esigenze degli utenti;
- far sì che le soluzioni integrate vengano presentate, insegnate e recepite nella maniera meno invadente e più semplice possibile dagli anziani, cosicché non appaiano ai loro occhi intrusive, proporre dispositivi che di mostrino vantaggiosi nell'immediato.

ATTIVITA'

Il piano del progetto è suddiviso in sei fasi di lavoro o Work Packages (WPs) coerenti e complementari, tra loro coordinate e correlate, che si articolano secondo una logica modulare:

- Analisi dei Requisiti e Disegno del sistema: con attività di ricerca – attraverso questionari, focus group e interviste faccia a faccia – volte alla definizione dei requisiti degli utenti ELDERHOP, il loro grado di accettazione circa i dispositivi tecnologici e la rilevazione dei maggiori bisogni e desiderata;
- fase di sviluppo e implementazione dei dispositivi tecnologici (applicazione ELDERHOP per dispositivo portatile e Smart TV);
- integrazione e verifica;
- sperimentazione del prototipo con gli utenti; disseminazione dei risultati a livello locale, nazionale ed europeo.

PARTNER

Mobility and Multimedia no profit – MMO – Hungary
(coordinatore)

<http://mmklaszter.com/en#>

Kitchen Budapest Innovation NonProfit Ltd. – KIBU – Hungary

<http://kitchenbudapest.hu/>

Center for Usability Reseach and Engineering – CURE – Austria

<http://www.cure.at/>

Create-Mediadesign GmbH – CREATE – Austria

<http://create.at/>

Integrasys SA – Integrasys – Spain

<http://www.integrasys-sa.com/>

LOGHI PARTNER



CONTATTO IN COOSS

Marco Antomarini,

m.antomarini@cooss.marche.it