



# IMMERSIVE ROOM

**SENIORES** 2022  
PRÉMIOS BPI | Fundação "la Caixa"

**VENCEDOR 2022**



## **FICHA TÉCNICA**

### BENEFICIÁRIOS/AS

População idosa residente em estrutura residencial para idosos, inscrita em centros de dia e a usufruir de Serviços de Apoio Domiciliário (da instituição e do concelho).

### ENQUADRAMENTO

De acordo com a OMS, nas políticas e estratégias de intervenção com a população idosa devem ser priorizadas as oportunidades que as abordagens inovadoras e os avanços tecnológicos proporcionam: recentes avanços tecnológicos têm desenvolvido dispositivos de comunicação que simulam ambientes semelhantes à realidade ou realidades virtuais, nos quais o utilizador consegue maximizar a sua imersão no ambiente simulado e experienciar uma interação natural e intuitiva numa estrutura 3D. Estes ambientes constituem uma oportunidade de intervenção com a população sénior que é mais vulnerável ao acesso à sociedade de informação e a equipamentos digitais. Os equipamentos ultracompactos ou "smart devices" que existem na sociedade moderna não são compatíveis com as necessidades físicas, cognitivas e emocionais da população idosa devido aos seus ecrãs pequenos e à necessidade de uso continuado.

### OBJETIVO

Com este projeto pretende-se dar cumprimento às mais recentes orientações da comunidade científica mundial: colocar a tecnologia na 1ª linha de atuação com a população idosa para diminuir o isolamento e a solidão, facilitando a participação comunitária e o acesso à cultura e ao lazer.



## ATIVIDADES

O projeto “Immersive Room” disponibiliza uma sala imersiva e uma sala interativa que abrangem 3 pilares de intervenção:

- 1- convívio (uso de ferramentas de contacto com o exterior; participação em workshops/formações);
- 2- jogo (disponibilização de jogos online e jogos interativos);
- 3- viagens (visitar locais do mundo e conhecer património).

## IMPACTO NA QUALIDADE DE VIDA

O uso de tecnologia imersiva com população idosa contribui significativamente para a melhoria dos níveis de bem-estar, promove a diminuição de declínio físico e cognitivo. A tecnologia imersiva suporta conteúdo 3D virtual e comunicações naturais que ajudam a melhorar interações sociais e funções físicas. A disponibilidade dos jogos possibilita também a estimulação cognitiva, promove o convívio e lazer e retarda processos de declínio cognitivo. Este **projeto é pioneiro** no nosso país porque disponibiliza a **primeira sala imersiva em Portugal desenvolvida e dirigida especificamente à população sénior, com ferramentas no âmbito da intervenção gerontológica.**

## RESULTADOS

Melhorar os diferentes fatores que incluem o envelhecimento ativo positivo (longevidade; vida ativa saudável; prevenção de doenças crónicas; redução de isolamento e depressão; aumento de performance funcional física e mental).

## RECURSOS

\_Sala com equipada com tela de grandes dimensões que assegurar a projeção dos conteúdos imersivos e sistema de som de alta qualidade para permitir uma experiência sonora diferenciadora.

\_Sala equipada com ecrã interativo de grandes dimensões que possibilita a seleção de soluções no ecrã, de forma fácil e intuitiva (jogos diversos, pintura, karaoke, imagens,...).

\_Salas equipadas com cadeirões e cadeiras geriátricas e material de apoio complementar.

\_Recursos humanos que viabilizam a dinamização das salas, a gestão da agenda, a operacionalização e a gestão do projeto.