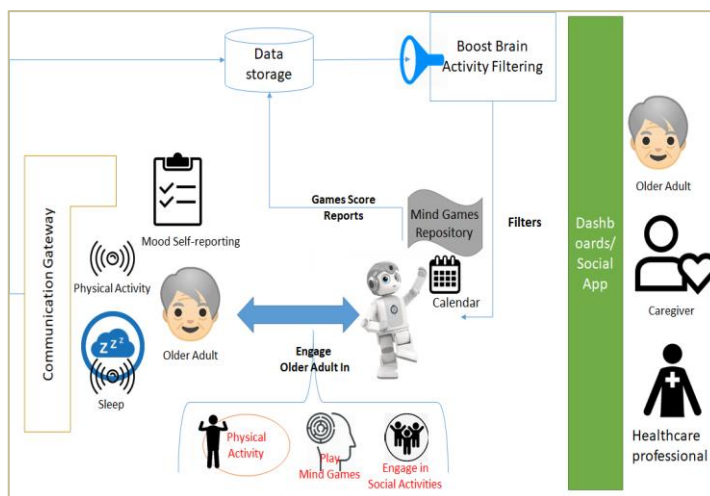


Lansarea proiectului AAL ReMember-Me

Marti, 28 aprilie 2020, a avut loc întâlnirea de lansare a proiectului european ReMember-Me (Asistent inteligent pentru prevenirea și detectarea declinului cognitiv, promovarea funcției cognitive și a incluziunii sociale la persoanele în vârstă) de tip Active Assisted Living (AAL)¹. Datorită contextului european



actual, întâlnirea a fost organizată online. Programul AAL se desfășoară sub umbrela programului cadru Horizon 2020² în colaborare cu Unitatea Executivă pentru Finanțarea Învățământului Superior, a Cercetării, Dezvoltării și Inovării (UEFISCDI)³. Proiectul va fi implementat pe durata a 3 ani (Aprilie 2020 – Martie 2023), are un buget total de 1.3 milioane de euro și este coordonat local de către Conf. Dr. ing. Ionut Anghel, membru al Laboratorului de Cercetare în Sisteme Distribuite⁴ din cadrul Departamentului Calculatoare, Facultatea de Automatică și Calculatoare.

Proiectul este coordonat de către Materia Group din Cipru și are ca și parteneri companii din domeniul AAL - ESKILARA din Spania, ARTOFININFO din Ungaria, ePoint din Belgia, precum și organizații de prestigiu din Europa - Fondazione Santa Lucia, Sint Jan Berchmans, Belgia și din România - Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca și Fundația Ana Aslan International.

¹ <http://www.aal-europe.eu/>

² https://ec.europa.eu/eip/ageing/funding/AAL_en

³ <https://uefiscdi.ro/>

⁴ <http://dsrl.coned.utcluj.ro/>

Declinul cognitiv instaurat gradual, în cazul oamenilor în vârstă cu demență, are implicații negative semnificative nu doar asupra sănătății lor, dar și asupra membrilor familiei și a asistenților sociali. Obiectivul proiectului ReMember-Me este dezvoltarea unui sistem ICT ce utilizează roboți sociali, senzori și jocuri de memorie pentru stimularea într-o manieră personalizată a activităților fizice, cognitive și sociale ale persoanelor în vârstă, urmărind totodată să prevină instaurarea declinului cognitiv. Pentru dezvoltarea sistemului, proiectul va implementa o infrastructură de monitorizare ce include o combinație de senzori fizici sau virtuali (e.g. chestionare, jocuri, etc.), urmărind să analizeze într-o maniera holistică, starea cognitivă și emoțională a omului în vârstă, precum și activitatea fizică, socială și calitatea somnului. Tehnici de învățare automată vor fi utilizate pentru a determina stările cognitive și emoționale viitoare identificând potențialul declin în timp. Stimularea fizică și cognitivă se face utilizând jocuri interactive și roboți sociali, aceștia din urmă având rolul de partener de joc, aspect ce va face activitățile de intervenție cognitive și fizice mai plăcute pentru persoanele în vârstă.

Responsabil proiect

Conf. Dr. Ing. Ionut Anghel,

ionut.anghel@cs.utcluj.ro,

+40723353899