



3rD-LIFE
www.3rd-life.eu

Final dissemination report

Deliverable 6.5.

Work Package 6. Dissemination and Exploitation

TABLE OF CONTRIBUTORS

CHANGE	CONTRIBUTOR	COMPANY	COMMENT	DATE
v. 1	Ingema Team	INGEMA	First updating	09.07.2012
v. 2	Ingema Team	INGEMA	Final version	21.02.2013

TABLE OF CONTENTS

TABLE OF CONTRIBUTORS	2
TABLE OF CONTENTS	3
EXECUTIVE SUMMARY	4
1. 3RDLIFE PROJECT'S IMPACT ON THE INTERNET	5
1.1. WEBSITE N°1: INTERNETSTANDARD.PL	5
1.2. WEBSITE N°2: ABCINTERNET.PL	5
1.3. WEBSITE N°3: LINKR.PL.....	6
1.4. WEBSITE N°4: PRPORTAL.PL.....	6
1.5. WEBSITE N°5: POLSKASZEROKOPASMOWA.PL.....	7
1.6. WEBSITE N°6: 24PR.PL	8
1.7. WEBSITE N°7: BS.NET.PL.....	9
1.8. WEBSITE N°8: CHIP.PL	9
2. 3RDLIFE PROJECT CONTRIBUTION'S IN CONFERENCES AND CONGRESSES	11
2.1. WUD – WORLD USABILITY DAY (SLOVENIA)	11
2.2. WCAA - 8 TH WORLD CONGRESS ON ACTIVE AGEING (GLASGOW)	11
2.3. CSS – 2012 – COLLABORATION, SOFTWARE AND SERVICES IN INFORMATION SOCIETY (SLOVENIA)	13
2.4. IFA – 11TH GLOBAL CONFERENCE ON AGEING – AGEING CONNECTS (CZECH REPUBLIC)	14
2.5. ERK – 22ND INTERNATIONAL ELECTROTECHNICAL AND COMPUTER SCIENCE CONFERENCE (SLOVENIA)	15
2.6. SEGG – CONGRESS OF THE SPANISH GERONTOLOGY AND GERIATRICS ASSOCIATION (SPAIN).....	17
2.7. AAL SUMMIT 2012 – HEALTH AND WELFARE DEMANDS (SPAIN).....	18
2.9. AAL FORUM 2011 (ITALY)	19

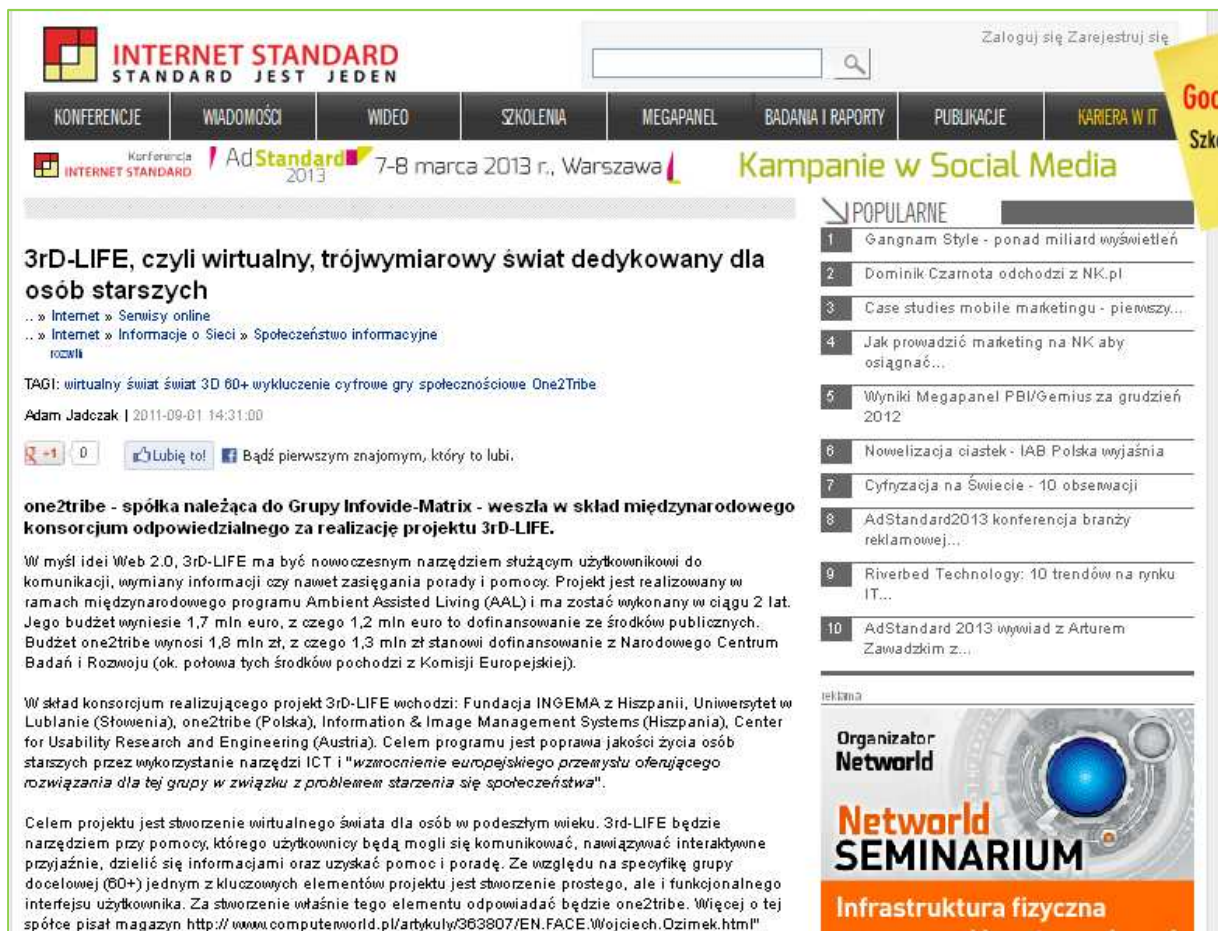
EXECUTIVE SUMMARY

Dissemination is a key enabler for the success of any project. The 3rdlife consortium members are fully committed to the dissemination of the project results. Dissemination has a focus on different targets and for that reason different underlying principles have to be applied.

1. 3RD LIFE PROJECT'S IMPACT ON THE INTERNET

1.1. WEBSITE N°1: INTERNETSTANDARD.PL

<http://www.internetstandard.pl/news/374490/3rDLIFE.czyli.wirtualny.trojwymiarowy.swiat.dedykowany.dla.osob.starszych.html>



INTERNET STANDARD
STANDARD JEST JEDEN

KONFERENCJE WIADOMOŚCI WIDEO SZKOLENIA MEGAPANEL BADANIA I RAPORTY PUBLIKACJE KARIERA W IT

Konferencja AdStandard 2013 7-8 marca 2013 r., Warszawa

Kampanie w Social Media

3rD-LIFE, czyli wirtualny, trójwymiarowy świat dedykowany dla osób starszych

.. » Internet » Serwisy online
.. » Internet » Informacje o Sieci » Społeczność informacyjne
rozwił

TAGI: wirtualny świat świat 3D 60+ wykluczenie cyfrowe gry społecznościowe One2Tribe

Adam Jadczyk | 2011-09-01 14:31:00

Lubię to! Bądź pierwszym znajomym, który to lubi.

one2tribe - spółka należąca do Grupy Infovide-Matrix - weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE.

W myśl idei Web 2.0, 3rD-LIFE ma być nowoczesnym narzędziem służącym użytkownikowi do komunikacji, wymiany informacji czy nawet zasięgnięcia porady i pomocy. Projekt jest realizowany w ramach międzynarodowego programu Ambient Assisted Living (AAL) i ma zostać wykonany w ciągu 2 lat. Jego budżet wyniesie 1,7 mln euro, z czego 1,2 mln euro to dofinansowanie ze środków publicznych. Budżet one2tribe wynosi 1,8 mln zł, z czego 1,3 mln zł stanowi dofinansowanie z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (ok. połowa tych środków pochodzi z Komisji Europejskiej).

W skład konsorcjum realizującego projekt 3rD-LIFE wchodzi: Fundacja INGEMA z Hiszpanii, Uniwersytet w Lublanie (Słowenia), one2tribe (Polska), Information & Image Management Systems (Hiszpania), Center for Usability Research and Engineering (Austria). Celem programu jest poprawa jakości życia osób starszych przez wykorzystanie narzędzi ICT i "wzmocnienie europejskiego przemysłu oferującego rozwiązania dla tej grupy w związku z problemem starzenia się społeczeństwa".

Celem projektu jest stworzenie wirtualnego świata dla osób w podeszłym wieku. 3rD-LIFE będzie narzędziem przy pomocy, którego użytkownicy będą mogli się komunikować, nawiązywać interaktywne przyjaźnie, dzielić się informacjami oraz uzyskać pomoc i poradę. Ze względu na specyfikę grupy docelowej (60+) jednym z kluczowych elementów projektu jest stworzenie prostego, ale i funkcjonalnego interfejsu użytkownika. Za stworzenie właśnie tego elementu odpowiadać będzie one2tribe. Więcej o tej spółce piszcie magazyn <http://www.computerworld.pl/artykuly/363807/EN.FACE.Wojciech.Ozimek.html>

POPULARNE

1. Gangnam Style - ponad miliard wyświetleń
2. Dominik Czarnota odchodzi z NK.pl
3. Case studies mobile marketingu - pierwszy...
4. Jak prowadzić marketing na NK aby osiągnąć...
5. Wyniki Megapanel PBI/Gemius za grudzień 2012
6. Nowelizacja ciastek - IAB Polska wyjaśnia
7. Cyfryzacja na Świecie - 10 obserwacji
8. AdStandard2013 konferencja branży reklamowej...
9. Riverbed Technology: 10 trendów na rynku IT...
10. AdStandard 2013 wywiad z Arturem Zawadzkim z...

Organizator Networkworld **SEMINARIUM** Infrastruktura fizyczna

1.2. WEBSITE N°2: ABCINTERNET.PL

<http://abcinternet.pl/trendy/3rd-life-czyli-wirtualny-trojwymiarowy-swiat-dedykowany-dla-osob-starszych>



BETA **abcinternet**
Trendy w internecie i e-marketingu

Trendy Agencje interaktywne Projekty WWW Moje konto

3rD-LIFE, czyli wirtualny, trójwymiarowy świat dedykowany dla osób starszych

Me gusta < 0

< późniejszy news | 1 wrzesień, 2011 - 14:31 | wcześniejszy news >

one2tribe - spółka należąca do Grupy Infovide-Matrix - weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE. Przeczytaj całą wiadomość na idg.pl

Przeczytaj pełny artykuł na IT Standard.

Komentarze

Agencje internetowe
Ponad 400 agencji internetowych z całego kraju - zobacz lub poleć własną firmę za darmo.

- cocomo
- iPlacement
- Soft Inn Solutions

W ostatnim tygodniu
Dodaj własną notkę za darmo

1.3. WEBSITE N°3: LINKR.PL

<http://www.linkr.pl/html/linkr/13527/3rd-life-czyli-wirtualny-trojwymiarowy-swiat-dedykowany-dla-osob-starszych>



linkr.pl pomoc kontakt

zaloguj się twój profil dodaj linki

18 linkr

3rD-LIFE, czyli wirtualny, trójwymiarowy świat dedykowany dla osób starszych

one2tribe - spółka należąca do Grupy Infovide-Matrix - weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE.

Wstaw ten link u siebie

dodane przez Matis9669 17 mies temu (ze strony <http://www.internetstandard.pl/news/3...html>) - klików 0

komentarze | ulubione | wyślij | kategoria: Internet problemy?

Udostępnij < 0 Me gusta < 0

Wyszukiwanie
szukaj >>>
wyszukiwanie zaawansowane

Dodaj link
dodaj linka do systemu linkr

Słowa kluczowe

1.4. WEBSITE N°4: PRPORTAL.PL

<http://prportal.pl/2011/09/02/one2tribe-realizuje-miedzynarodowy-projekt/>

 **PRportal.pl**
bezpłatne informacje prasowe dla biznesu

[Oferta](#) - [Kontakt](#) - [Poradnik](#) - [Informacje prasowe](#) - [Kanały RSS](#) 

Katalog firm e-biznesowych

- Utrzymajcie strony internetowe!
- Stworzenie stron WWW
- Sklep internetowy
- Aplikacje mobilne
- Pozycjonowanie
- Marketing i reklama
- Stworzenie grafiki
- Public Relations
- Mały pomysła e-biznes
- Is legowosc online

PROMOWANE FIRMY

Intero | człowiek, kultura, technologia



Dodaj swoją firmę do katalogu!
Wpisz już za 30 groszy dziennie!

one2tribe realizuje międzynarodowy projekt

PRportal.pl on 02/09/2011 Internet

★★★★★ (brak ocen)

one2tribe, spółka należąca do Grupy Kapitałowej **Infovide-Matrix**, weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu **3rD-LIFE**. Wspólne prace mają na celu stworzenie wirtualnego, trójwymiarowego świata dedykowanego dla osób starszych.

W myśl idei Web 2.0, 3rD-LIFE będzie nowoczesnym narzędziem służącym użytkownikowi do komunikacji, wymiany informacji czy nawet zasięgnięcia porady i pomocy. Projekt jest realizowany w ramach międzynarodowego programu Ambient Assisted Living (AAL) i ma zostać wykonany w ciągu dwóch lat, a jego budżet wyniesie 1,7 mln euro, z czego 1,2 mln euro to dofinansowanie ze środków publicznych.

3rD-LIFE będzie realizowany przez międzynarodowe konsorcjum, którego liderem jest Fundacja INGEMA z Hiszpanii. Pozostałymi partnerami projektu wyłonionymi w konkursie zostały m.in.: Uniwersytet w Lublanie (Słowenia), one2tribe sp. z o.o. (Polska), Information & Image Management Systems (Hiszpania), Center for

1.5. WEBSITE N°5: POLSKASZEROKOPASMOWA.PL

<http://www.polskaszerokopasmowa.pl/aktualnosci/trojwymiarowy-wirtualny-swiat-dla-seniorow.html>



POLSKA SZEROKOPASMOVA

login [.....] Zaloguj

Zapomniałeś hasła? Rejestracja

strona dla niedowidzących | wersja mobilna | RSS | Atom

STRONA GŁÓWNA | TECHNOLOGIE | RYNEK | PRAWO | INWESTYCJE | TRENDY | MULTIMEDIA | wpisz frazę Szukaj

Trójwymiarowy wirtualny świat dla seniorów

Data: 2011-09-02 00:00:00

one2tribe, spółka należąca do Grupy Kapitałowej Infovide-Matrix, weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE.

one2tribe, spółka należąca do Grupy Kapitałowej Infovide-Matrix, weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE.

Wspólne prace mają na celu stworzenie wirtualnego, trójwymiarowego świata dedykowanego dla osób starszych. W myśl idei Web 2.0, 3rD-LIFE będzie nowoczesnym narzędziem służącym użytkownikowi do komunikacji, wymiany informacji czy nawet zasięgania porady i pomocy. Projekt jest realizowany w ramach międzynarodowego programu Ambient Assisted Living (AAL) i ma zostać wykonany w ciągu dwóch lat, a jego budżet wyniesie 1,7 mln euro, z czego 1,2 mln euro to dofinansowanie ze środków publicznych.

3rD-LIFE będzie realizowany przez międzynarodowe konsorcjum, którego liderem jest Fundacja INGEMA z Hiszpanii. Pozostałymi partnerami projektu wyłonionymi w konkursie zostały m.in.: Uniwersytet w Lublanie (Słowenia), one2tribe sp. z o.o. (Polska), Information & Image Management Systems (Hiszpania), Center for Usability Research and Engineering (Austria). Celem programu jest poprawa jakości życia osób starszych przez wykorzystanie narzędzi teleinformatycznych i wzmocnienie europejskiego przemysłu oferującego rozwiązania dla tej grupy w związku z problemem starzenia się społeczeństwa.

Newsletter

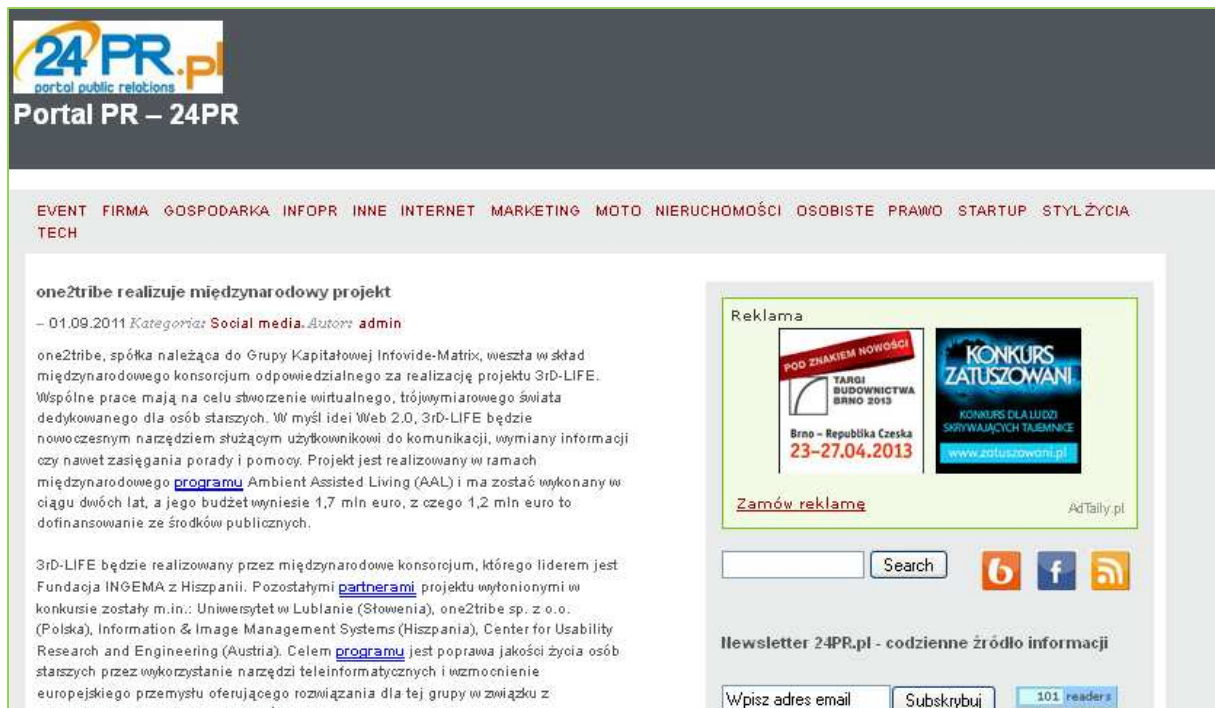
E-mail:

Zapisz mnie

- PORADNIK JST
- AKTY PRAWNE
- MEGAUSTAWA
- FORUM
- BLOGI
- MAPY
- TEST SZYBKOŚCI ŁĄCZA

1.6. WEBSITE N°6: 24PR.PL

<http://24pr.pl/2011/09/one2tribe-realizuje-miedzynarodowy-projekt/>



24PR.pl
portal public relations

Portal PR – 24PR

EVENT FIRMA GOSPODARKA INFOPR INNE INTERNET MARKETING MOTO NIERUCHOMOŚCI OSOBISTE PRAWO STARTUP STYL ŻYCIA TECH


one2tribe realizuje międzynarodowy projekt

– 01.09.2011 *Kategoria: Social media. Autor: admin*


one2tribe, spółka należąca do Grupy Kapitałowej Infovide-Matrix, weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE. Wspólne prace mają na celu stworzenie wirtualnego, trójwymiarowego świata dedykowanego dla osób starszych. W myśl idei Web 2.0, 3rD-LIFE będzie nowoczesnym narzędziem służącym użytkownikowi do komunikacji, wymiany informacji czy nawet zasięgania porady i pomocy. Projekt jest realizowany w ramach międzynarodowego programu Ambient Assisted Living (AAL) i ma zostać wykonany w ciągu dwóch lat, a jego budżet wyniesie 1,7 mln euro, z czego 1,2 mln euro to dofinansowanie ze środków publicznych.

3rD-LIFE będzie realizowany przez międzynarodowe konsorcjum, którego liderem jest Fundacja INGEMA z Hiszpanii. Pozostałymi partnerami projektu wyłonionymi w konkursie zostały m.in.: Uniwersytet w Lublanie (Słowenia), one2tribe sp. z o.o. (Polska), Information & Image Management Systems (Hiszpania), Center for Usability Research and Engineering (Austria). Celem programu jest poprawa jakości życia osób starszych przez wykorzystanie narzędzi teleinformatycznych i wzmocnienie europejskiego przemysłu oferującego rozwiązania dla tej grupy w związku z

Reklama




POD ZNAKIEM NOWOŚCI
TARGI BUDOWNICTWA BRNO 2013
Brno - Republika Czeska
23-27.04.2013



KONKURS ZATUSZOWANI
KONKURS DLA LUDZI SZYBKAJĄCYCH TALENTE
www.zatuszowani.pl

Zamów reklamę AdTally.pl

Search 

Newsletter 24PR.pl - codzienne źródło informacji

Wpisz adres email Subskrybuj 101 readers

1.7. WEBSITE N°7: BS.NET.PL

<http://www.bs.net.pl/?dzial=00068&news=31731>



BS.net
Internetowy Serwis Bankowości Spółdzielczej

• Strona główna • Aktualności • Aktualności zrzeszeń • Aktualności BS-ów • Reporter • Rankingi, wyniki finansowe • Prawo i edukacja • Zrzeszenia • Przegląd prasy • ZBP - opinie i ekspertyzy • Oferta Asseco Poland dla BS-ów • Notowania • Archiwum • Kontakt z redakcją • RSS •

www.banrisk.wib.org.pl

Warszawski Instytut Bankowości *WIB* Zostań Najlepszym Menedżerem Ryzyka
BANRISK 2013

www.banrisk.wib.org.pl

Info


Harzędzia informatyczne w zarządzaniu wiedzą. Bezpłatna konferencja


IIIK o działaniach Generalnego Inspektora Informacji Finansowej

01.09.2011
Wirtualny, trójwymiarowy świat dla osób starszych

one2tribe realizuje międzynarodowy projekt

one2tribe, spółka należąca do Grupy Kapitałowej Infovide-Matrix, weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE. Wspólne prace mają na celu stworzenie wirtualnego, trójwymiarowego świata dedykowanego dla osób starszych. W myśl idei Web 2.0, 3rD-LIFE będzie nowoczesnym narzędziem służącym użytkownikowi do komunikacji, wymiany informacji czy nawet zasięgnięcia porady i pomocy. Projekt jest realizowany w ramach międzynarodowego programu Ambient Assisted Living (AAL) i ma zostać wykonany w ciągu dwóch lat, a jego budżet wyniesie 1,7 mln euro, z czego 1,2 mln euro to dofinansowanie ze środków publicznych.

3rD-LIFE będzie realizowany przez międzynarodowe konsorcjum, którego liderem jest Fundacja INGEMA z Hiszpanii. Pozostałymi partnerami projektu wyłonionymi

1.8. WEBSITE N°8: CHIP.PL

http://www.chip.pl/mobile/news/wydarzenia/trendy/2011/09/swiat-3d-dla...-osob-starszych/mobile_view

CHIP.pl

News | Artykuły | Testy

Kategorie
 Internet i sieci | Bezpieczeństwo | Wydarzenia | Rozrywka | Sprzęt | Oprogramowanie

Wydarzenia

3rD-LIFE będzie nowoczesnym narzędziem służącym użytkownikowi do komunikacji, wymiany informacji czy nawet zasięgnięcia porady i por...

Świat 3d dla... osób starszych

one2tribe, spółka należąca do Grupy Kapitalowej Infovide-Matrix, weszła w skład międzynarodowego konsorcjum odpowiedzialnego za realizację projektu 3rD-LIFE. Wspólne prace mają na celu stworzenie wirtualnego, trójwymiarowego świata dedykowanego dla osób starszych.

01.09.2011



W myśl idei Web 2.0, 3rD-LIFE będzie nowoczesnym narzędziem służącym użytkownikowi do komunikacji, wymiany informacji i nawet zasięgnięcia porady i pomocy. Projekt jest realizowany w ramach międzynarodowego programu Ambient Assisted Living (AAL) i ma zostać wykonany w ciągu dwóch lat, a jego budżet wyniesie 1,7 mln euro, z czego 1,2 mln euro to dofinansowanie ze środków publicznych.

3rD-LIFE będzie realizowany przez międzynarodowe konsorcjum, którego liderem jest Fundacja INGEMA z Hiszpanii. Pozostałymi partnerami projektu wyłonionymi w konkursie zostały m.in.: Uniwersytet w Lublanie (Słowenia), one2tribe sp. z o.o. (Polska), Information & Image Management Systems (Hiszpania), Center for Usability Research and Engineering (Austria). Celem programu jest poprawa jakości życia osób starszych przez wykorzystanie narzędzi teleinformatycznych i wzmocnienie europejskiego przemysłu oferującego rozwiązania dla tej grupy w związku z problemem starzenia się społeczeństwa.

Celem projektu jest stworzenie wirtualnego świata dla osób w podeszłym wieku. 3rd-LIFE będzie narzędziem przy pomocy, którego użytkownicy będą mogli się komunikować, nawiązywać interaktywne przyjaźnie, dzielić się informacjami czy uzyskać pomoc i poradę. Ze względu na specyfikę grupy docelowej (60+) jednym z kluczowych elementów projektu jest stworzenie prostego, ale i funkcjonalnego interfejsu użytkownika. Za stworzenie właśnie tego elementu odpowiadać będzie one2tribe.

NO SE PUEDEN ABRIR

<http://www.info-biz.pl/%3Cb%3Epo%3C/3rd-life;czyli;wirtualny;trojwymiarowy;swiat;dedykowany;dla;osob;starszych;wiadomosc,181708.html>

<http://biznescodnia.pl/one2tribe-realizuje-miedzynarodowy-projekt.html>

(NO APARECE NADA DE 3RDLIFE)

<http://ebiznes2.pl/one2tribe-realizuje-miedzynarodowy-projekt.html>

<http://emarketing2.pl/one2tribe-realizuje-miedzynarodowy-projekt.html>

(APARECE EN LA PARTE FINAL, NO SE CM PONERLO)

<http://interaktywnie.com/biznes/newsy/prportal/one2tribe-realizuje-miedzynarodowy-projekt-21345>

<http://wyborcza.biz/biznes/1,100969,10221436,Przegląd wiadomosci z sektora TMT Produkty i wdrożenia.html>

2. 3RD LIFE PROJECT CONTRIBUTION'S IN CONFERENCES AND CONGRESSES

2.1. WUD – WORLD USABILITY DAY (SLOVENIA)

WUD 2012 Slovenia

World Usability Day 2012

Title: User-Centered Design of a 3D Multiuser Virtual Environment for Social Interaction of Older Adults

Date: November 5th, 2012

User-Centered Design of a 3D Multiuser Virtual Environment for Social Interaction of Older Adults

Matevž Pustišek, Ph.D, University of Ljubljana, Slovenia




2.2. WCAA - 8TH WORLD CONGRESS ON ACTIVE AGEING (GLASGOW)

WCAA 2012 Glasgow

8th World Congress on Active Ageing
Poster and Oral Communication

 Date: **3th-17th August 2012**

 Oral Communication Title: **3rD LIFE 3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE**

 Poster Title: **3RD LIFE: VIRTUAL PLATFORM SUPPORTING THE ACTIVE AGEING AND INCREASING THE ELDERLY INCLUSION**


3rD-LIFE: VIRTUAL PLATFORM SUPPORTING THE ACTIVE AGEING AND INCREASING THE ELDERLY INCLUSION

Laskibar, I.(1); Morales, B.(1); Vaca, R.(1); Pustiček, M.(2); Rycharska, M.(3); Perez, M.(4); Yildizoglu, U. (5)

(1) Ingema Foundation, San Sebastian, Spain.

 Contact: iker.laskibar@ingema.es

(2) University of Ljubljana, Ljubljana, Slovenia.

(3) one2tribe Sp. z o.o., Warsaw, Poland.

(4) Information & Image Management Systems, S.A., Barcelona, Spain.

(5) Center for Usability Research & Engineering, Vienna., Austria

Introduction

The main objective proposed by WHO (2002) during the Second United Nations World Assembly was to promote the healthy aging optimizing opportunities for health, participation and security throughout the life course. According to Cornwell & Waite, (2009) social isolation and infrequent participation in social activities pose health risks and reduce quality of life of elders. Therefore, improving social network and preventing social isolation are important factors where Information and Communication Technology (ICT) play an important role, also for older people Zinnikus, (2009). In an attempt to address the needs, 3rD-LIFE project promote the development of a 3D virtual tool which consist of a social platform, where aging people can increase their social interaction and active ageing.



Methods



Interviews and focus groups were carried out at INGEMA (Spain) and at CURE (Austria) with 54 participants. The users, showing a normal cognitive aging, had previous technological experience and were asked about: communication habits with friends and family, social relationships, usage of Internet, social network sites and attitude toward technologies.

Results

In both countries the participants reported having close relationships with friends and children. In Spain, traditional channels of communicating are still most frequent used, e-mail is used to some extend. In Austria, older people use the Internet in their daily life for financial issues, social networking and gaming. Regarding attitude towards internet the Spanish sample had less positive attitude than the Austrian. The participants perceived cultural, educational or entertainment activities as attractive 3rD-LIFE tools. They expressed the wish to meet new people with similar hobbies in 3rD-LIFE, and have a place for sharing information and some applications like e-learning and serious games.



Conclusion

3rD-LIFE will promote the opportunities for active aging and could increase the quality of life of elderly through its wide range of possibilities.

References

- Cornwell, E.Y. and Waite, L.J. (2009). Social disconnectedness, perceived isolation, and health among older adults. *Journal of Health and Social Behavior*, 50(1), 31-48.
- Zinnikus, I., Fischer, K., Alexandersson, J., & Diaz, U. (2009). Bringing the elderly into the mainstream project of e-society: the VITAL project. *IADIS International Journal*

2.3. CSS – 2012 – COLLABORATION, SOFTWARE AND SERVICES IN INFORMATION SOCIETY (SLOVENIA)

CSS' 2012 Slovenia

Information Society 2012 – Collaboration, Software and Services in Information Society Paper

Date: 8 - 12th October 2012

Paper Title: **DEVELOPMENT OF A 3D MULTIUSER VIRTUAL ENVIRONMENT FOR OLDER ADULTS**

DEVELOPMENT OF A 3D MULTIUSER VIRTUAL ENVIRONMENT FOR OLDER ADULTS

Maja Isaković, Iker Laskibar, Markus Garschall, Măgarișoara Ecaterina, Manuel Pérez, Matej Fustilek
Faculty of Electrical Engineering, University of Ljubljana, Tržaška cesta 25, 1000 Ljubljana, Slovenia
Tel: +386 1 4768 411; fax: +386 1 4264 630
E-mail: maja.isakovic@lfta.org

ABSTRACT

This paper presents the concept and applied methodology in developing a 3D multiuser virtual environment intended to improve the quality of life of older adults. The User Centered Design was utilized as the development approach for the implementation of the first prototype and the final system as well as for their evaluations. User Centered Design ensures user involvement throughout the development process, to maximize the usability of a product and the usefulness of a service. The project cycle is divided in three main phases consisting of the user requirements analysis, the user input for the design phase and the evaluation of the developed system. The evaluation had provided invaluable information which helped us enhance and improve the final system.

1. INTRODUCTION

On account of the demographic changes in modern society, there is an increasing number of aging adults lacking social support and experiencing social isolation. Social integration and participation of older adults in society are frequently seen as indicators of productive and healthy aging. It is widely accepted that social support has a strong protective effect on health [1]. Some of the current tools specifically designed for meeting new people and maintaining contact with friends and family members, like social networking websites, are becoming increasingly popular with older generations. However, they do not offer an immersive, sensitive and realistic experience, made possible by a 3D virtual environment. The main aim of the 3rD-LIFE project is to develop a 3D virtual environment providing a tool for entertainment, education, communication and other functionalities to improve the quality of life of older adults (aged 60-75 years).

2. MULTIUSER 3D VIRTUAL ENVIRONMENT

There are many definitions of a virtual world, but possibly the most accurate would be a synchronous, persistent

network of people, represented by avatars and facilitated by networked computers. Virtual worlds offer an awareness of space and distance along with co-existence of other participants, giving a sense of environment. A virtual world is considered synchronous in the sense of a common time, which allows for mass group activities and other coordinated social activities, while the term persistent refers to the fact that the virtual world continues to exist and function after the user has left it [2]. When compared to the conventional 2D Web, virtual worlds offer many advantages, such as multi-media content navigation, playing multi-player games, social skills development, etc. The term virtual world has become largely synonymous with interactive 3D virtual environments, where the users take the form of avatars.

3. METHODOLOGY

Within the 3rD-LIFE project the consortium has chosen to apply a User Centered Design (UCD) process, which is a development approach that focuses on the end users that will use the product or service created [3]. The aim of UCD is that the product/service developed should suit the user, rather than making the user gain the product/service. This is accomplished by employing techniques, processes, and methods throughout the life cycle of the product/service, that maintain the focus on the user from the very beginning until the end. The following are three key principles of UCD regarding [3] that we apply throughout the project.

3.1. An Early Focus on Users and Tasks

The first principle focuses on the systematic and structured collection of users' requirements. By involving the user in the development from the beginning, the usability of a product and the usefulness of a service are maximized. It is also an effective procedure since the sooner the end user is involved in the process, the earlier useful input is known and makes it possible to avoid developing in a direction that must be altered after the user evaluation phase. The first step realized in 3rD-LIFE

Development of a 3D Virtual Environment for Older Adults



2.4. IFA – 11TH GLOBAL CONFERENCE ON AGEING – AGEING CONNECTS (CZECH REPUBLIC)

IFA 2012 Czech Republic

IFA 11th Global Conference on Ageing - Ageing Connects

Poster

Date: **May 28th - June 1st 2012**

Poster Title: **3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE**



3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE

J. Yanguas (Presenter)¹, C. Buiza¹, M. Pustisek², M. Rycharska³, V. Delaval⁴, U. Yildizoglu⁵,
 B. Morales¹, L. Frid¹, R. Vaca¹, G. Zamora¹

¹INGEMA, San Sebastian, Spain, ²University of Ljubljana, Faculty of Electrical Engineering, Ljubljana, Slovenia, ³One2trbe, Warsaw, Poland, ⁴I&IMS, Barcelona, Spain, ⁵CURE, Vienna, Austria

*Corresponding author : jyanguas@ingo-ita.com

Acknowledgements: The authors would like to take the opportunity to thank the participants in this study who collaborated voluntarily and without direct benefits.

OBJECTIVES

The aim of the 3rD-LIFE project is to improve the quality of life of older adults providing them with a virtual tool to interact with other users and to use other functionalities based on their own interests.

MATERIAL AND METHOD

It will be achieved through the development of a tool consisting in a 3D virtual environment (based on existing 3D platforms) especially adapted to the usage of older adults. The users will be located in their own homes while interacting with the system. With only a computer and an Internet connection, they will be able to communicate with other users, as well as realizing audio and video calls to real world terminals. The virtual environment will offer the user e-learning tools, cognitive games and other applications that will be implemented. Accessibility, usability and navigation will be central points in the project.



RESULTS

The results will enhance the quality of life of older people, as the final system will improve their interactions with friends, family relatives, other older people and also people from other generations. The system developed will allow older people to continue having an active and socially rich life-style. This objective will be reached by providing them the needed tools to bridge distances and discover new paths for social participation, being active e-learners and share knowledge, etc. The primary user group in the project is defined as the so-called young-old (60-75), but the impact is also expected in the older-old (75+), to support their active ageing.



REFERENCES

1. Cornwell EY, White LJ. Social Disconnectedness, perceived isolation, and health among older adults. *J Health Soc Behav*. 2009; 50: 31-48.
2. Fernández-Sanfex D, Almirante-Gómez M, Alonso-Chi A, Blanco-Mesa B. Factores psicosociales presentes en la senectud. *Rev Cuba Hig Epidemiol*. 2001; 39: 77-81.
3. Courage C, Baxter K. *Understanding Your Users: A Practical Guide to User Requirements Methods, Tools, and Techniques*. San Francisco: Morgan Kaufmann; 2005.

CONCLUSION

The results achieved in the 3rD-LIFE project will be a first step in the technology development of ICT-based tools for supporting the socialization and interaction of older people, using the virtual world. The project seeks to impact the ICT sector by adapting existing technologies according to older users' needs.



2.5. ERK – 22ND INTERNATIONAL ELECTROTECHNICAL AND COMPUTER SCIENCE CONFERENCE (SLOVENIA)

ERK 2012 Slovenia

ERK 22nd International Electrotechnical and Computer Science Conference

Paper

Date: **XX/XX/XXX**

Paper Title: **Multuser 3D Virtual Environments for Social Interaction of Older Adults**

Multiuser 3D Virtual Environments for Social Interaction of Older Adults

Maša Isakovič¹, Iker Laskibar, Markus Garschall, Małgorzata Rycharska, Manuel Pérez, Matevž Pustišek

¹ Faculty of Electrical Engineering, University of Ljubljana, **Tolstova cesta 25, 1000 Ljubljana**
E-mail: masa.isakovic@uljfe.org

Our objective was to develop an application which would aid older adults in combating social isolation and intergenerational gaps. Second Life - a 3D virtual environment - was chosen as an appropriate way of connecting the older and younger generations.

The first prototype of the application was developed with the help of the User Centered Design method, which provided the information on the users' wants and needs. There were three different areas specified on the island, reflecting the main activities supported by the 3D environment. To ensure the best functionalities, a split architecture design was used, which allowed us to develop the desired functions for specific applications. These applications were later tested with end-users. Based on the results and user feedback, we defined further usability related improvements and development of the system.

1 Introduction

Due to the demographic changes of modern society, there is an increasing number of aging adults lacking social support and experiencing social isolation. Social integration and participation of older adults in society are frequently seen as indicators of productive and healthy aging. It is widely accepted that social support has a strong protective effect on health [1]. Some of the current tools specifically designed for meeting new people and maintaining contact with friends and family members, like social networking websites, are becoming increasingly popular with older generations. However, they do not offer an immersive, intuitive and realistic experience, made possible by a 3D virtual environment.

In light of this, the 3rD-LIFE Project's [2] main objective is to improve the quality of life among the aging population by providing them with a virtual tool to help them combat social isolation and loneliness. The target group consists of people from 60 to 75 years of age, without specific cognitive problems. One of the goals of the project is improving interaction between the aging users and their friends and family members. The aim is to provide aging people with a tool to bridge distances as well as taking on new roles in society, developing new interests, participating in active e-learning and stimulating intergenerational interaction.

Following the User Centered Design (UCD) approach [3], personal interviews and focus groups with end users were conducted in order to establish which

type of device they would prefer to use for maintaining contact with distant relatives or establishing new friendships. After analyzing this information and developing the first prototype, the trials were carried out. For the first prototype, special consideration was put into developing applications and constructing an environment that would be useful and interesting to the **aged** users. The trials indicate that the users prefer a realistic environment, easily accessible objects and some form of transport, for easier exploration of the 3D virtual environment. Furthermore, they also expressed a desire for a personal space for private activities.

2 Multiuser Virtual Environments

There are many definitions of a virtual world, but possibly the most accurate would be a synchronous, persistent network of people, represented by avatars and facilitated by networked computers. Virtual worlds offer an awareness of space and distance along with co-existence of other participants, giving a sense of environment. A virtual world is considered synchronous in the sense of a common time, which allows for mass group activities and other coordinated social activities, while the term persistent refers to the fact that the virtual world continues to exist and function after the user has left it [4]. When compared to the conventional 2D Web, virtual worlds offer the advantages of multimedia content navigation, playing multi-player games, social skills development, etc. The term virtual world has become largely synonymous with interactive 3D virtual environments, where the users take the form of avatars.

In the initial phase of the project, a development platform had to be chosen and Second Life [5] was decided upon. Compared to other considered platforms (e.g. Open Simulator or Open Wonderland), it provides better scalability and operational stability. Additionally, Second Life is arguably the most popular virtual world platform, with an important emphasis on social interaction.

2.1 Environment

The Second Life virtual world simulates the real world, consisting of interlinked regions that contain land, water and sky.

Multiuser 3D Virtual Environments for Social Interaction of Older Adults



2.6. SEGG – CONGRESS OF THE SPANISH GERONTOLOGY AND GERIATRICS ASSOCIATION (SPAIN)


SEGG 2012 Spain

Congress of the Spanish Gerontology and Geriatrics Association Poster and Oral Communication

Date: 6 – 8th June 2012

Oral Communication Title: **3rD-LIFE: entorno virtual para la interacción social entre personas mayores**

Poster Title: **3rD-LIFE: una isla virtual para el encuentro entre personas mayores**



3rD-LIFE: una isla virtual para el encuentro entre personas mayores

Raúl Vaca Bermejo, MsC^{1(a)}; Ulcay Yildizoglu, MA^{2(b)}; Linnea Frid, MsC^{3(c)}; Blanca Morales Bravo, MsC^{1(a)}; Iker Laskibar, MA^{1(b)}

¹Fundación Instituto Gerontológico María – INGEMA, Donostia – San Sebastián, Gipuzkoa, España.
²Center for Usability Research & Engineering – CURE, Viena, República de Austria.
³Autor de contacto: raul.vaca@ingema.es

Agradecimientos: Los autores agradecen sinceramente a todas las personas que han participado en este estudio de manera voluntaria y desinteresada.

INTRODUCCIÓN

Los cambios sociodemográficos actuales están obligando a la sociedad y a sus miembros a modificar la manera en que las personas interactúan entre ellas. Han aparecido diferentes riesgos para las personas mayores tales como la soledad y el aislamiento, pero al surgir de las denominadas tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen a sus usuarios una amplia oferta de nuevos medios y formas de interacción.

Con el objetivo de desarrollar servicios adaptados e interesantes para los usuarios primarios (personas entre 60 y 75 años) se está desarrollando el proyecto 3rD-LIFE, siguiendo los deseos y necesidades de estos usuarios se les diseñó una isla virtual en la que podrán conocer a nuevas personas. De este modo se persigue que aumenten sus redes sociales conectando con personas de su misma edad e incluso más jóvenes con las que comparten intereses y aficiones. Además, en la isla cuentan con una serie de aplicaciones y servicios tecnológicos seleccionados a partir de las preferencias mostradas tanto por los usuarios primarios como por los secundarios (jóvenes miembros jóvenes de la red social de los usuarios primarios).

MÉTODO Y MATERIALES

Entre España y Austria se entrevistó a 53 usuarios primarios (Media: 66,15; Des. Tip: 4,16) y a 53 usuarios secundarios (Media: 34,61; Des. Tip: 8,81). No existen diferencias estadísticamente significativas entre los usuarios del mismo grupo en función de su país de procedencia.

Se utilizó un cuestionario específicamente diseñado en el que se preguntó a los participantes sobre la frecuencia con la que utilizan diferentes aplicaciones y soluciones tecnológicas para comunicarse con otras personas.

Finalmente, se realizaron una serie de grupos de discusión en los que se debatieron las posibles razones que explican las diferencias encontradas en el uso de las diferentes aplicaciones y servicios tecnológicos.

RESULTADOS

Los usuarios primarios utilizan la telefonía fija con una frecuencia significativamente mayor que los usuarios secundarios ($p < 0,05$). Por su parte, estos utilizan con mayor frecuencia ($p < 0,05$) el servicio de mensajería de texto (SMS) y multimedia (MMS) de los teléfonos móviles, las redes sociales virtuales, la videoconferencia y los chats. Estas diferencias siguen siendo significativas cuando se analizan las diferencias de medias entre los usuarios primarios y secundarios en función del país de origen con excepción de las relativas al uso de Email y video, siendo significativas únicamente para los usuarios austriacos.

Los datos obtenidos indican que los usuarios secundarios en ambos países utilizan canales de comunicación más modernos o basados en las nuevas tecnologías para interactuar con sus iguales, esto es, personas menores de 60 años.

Por otra parte, los usuarios secundarios utilizan los diferentes servicios que están disponibles en Internet, con excepción de los juegos, con una frecuencia media significativamente mayor que los usuarios primarios ($p < 0,05$). Al analizar las diferencias entre los dos grupos de usuarios en función del país de origen, se observa que únicamente existen diferencias significativas en la frecuencia de uso de las redes sociales virtuales entre ambos grupos de usuarios tanto en España como en Austria, siendo los secundarios quienes hacen un mayor uso de ellas. Finalmente, se pueden observar diferencias significativas ($p < 0,05$) entre los usuarios primarios de ambos países en la frecuencia media de la utilización de Internet para usos personales, para interactuar con otras personas a través de las redes sociales y para jugar, siendo las personas austriacas quienes hacen un mayor uso de dichos servicios.




Tabla 1. Frecuencia de uso de diferentes canales de comunicación en los grupos de usuarios en ambos países.

	Usuarios primarios		Usuarios secundarios	
	Media	Des. Tip.	Media	Des. Tip.
Telefonía fija	1,47*	0,33*	0,59*	0,30*
Des. Tip.	1,06	1,08	0,74	1,06
Telefonía móvil	0,86	0,81	0,81	0,75
Des. Tip.	1,08	0,76	0,87	0,81
Videoconferencia	0,27*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55
Chats	0,26*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55
Redes sociales virtuales	0,26*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55
Videoconferencia (WebEx, etc.)	0,26*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55
Chats	0,26*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55
Redes sociales virtuales	0,26*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55
Chats	0,26*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55
Redes sociales virtuales	0,26*	0,21	0,04*	0,07*
Des. Tip.	0,55	0,55	0,26	0,55

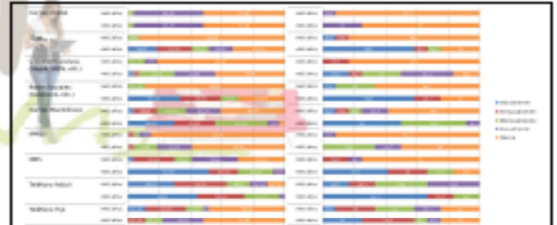


Figura 1. Frecuencia de uso de diferentes canales de comunicación en los usuarios secundarios españoles en función de la edad del país con el que quieren interactuar en España (España) y en España (Austria).


CONCLUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten indicar que las personas entre 60 y 75 años de edad utilizan para interactuar con otras personas las TIC a las que están más habituadas y de las que poseen un conocimiento más amplio. Este hecho parece verse reforzado por la diferencia observada en los canales de comunicación utilizados por parte de los denominados usuarios secundarios en función de la edad de las personas con las que quieren interactuar. Dicho de otro modo, parece observarse un mayor uso de los canales tradicionales cuando se interactúa con personas entre 60 y 75 años de edad. Este hecho parece generar la efectividad de la interacción entre las personas, evitando la aparición de potenciales problemas surgidos del desconocimiento de los canales y dispositivos elegidos.

Es importante señalar la amplia variedad encontrada en la frecuencia de utilización de los canales de comunicación y de los diferentes servicios disponibles en red. De este modo se puede afirmar que, al menos para un sector de los usuarios primarios, existe un interés por las TIC y los servicios que éstas ofrecen lo cual les permite utilizar y aplicar al manera de interactuar con otras personas, evitando los riesgos asociados a la soledad y el aislamiento social. Para asegurar la utilización efectiva de estos dispositivos es preciso conocer las necesidades, preferencias y deseos de ambos grupos y ofrecerles en una serie de nuevas aplicaciones tecnológicas adaptadas a sus particularidades respecto a la edad y a la capacidad de interacción. Este primer estudio ofrece, mediante conocimiento, el primer paso de crear una red social virtual en 3D a las personas entre 60 y 75 años y representa un claro ejemplo de la tendencia actual del diseño de aplicaciones centrado en los usuarios finales.

BIBLIOGRAFÍA

1. Corrao FJ, Valle LJ. Social Desembarazadas, personal isolation, and loneliness among older adults. J Health Soc Behav. 2008; 10: 21-48.
2. Penabaz-Casas R, Álvarez-Osuna R, Alonso-Che A, Blanco-Mesa M. Factores sociodemográficos predictores de la soledad. Rev Cub Hig Epidemiol. 2001; 38: 77-81.
3. Orange C, Reale X. Understanding User-Centred Usability Data in User-Centred Methods, Tools and Techniques. San Francisco: Morgan Kaufmann; 2008.



2.7. AAL SUMMIT 2012 – HEALTH AND WELFARE DEMANDS (SPAIN)

AAL Summit 2012 Spain

AAL SUMMIT 2012 Health and Welfare Demands

Poster and Oral Communication

Date: **27 – 29th June 2012**

Oral Communication Title: **3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE**

3rD-LIFE: AN INNOVATIVE WAY FOR SOCIAL INTERACTION DESIGNED FOR OLDER PEOPLE.

**LASKIBAR, I. ^{1A}, FRID, L. ^A, PUSTIŠEK, M. ^B, RYCHARSKA, M. ^C,
PÉREZ, M. ^D AND YILDIYOGLU, U. ^E**

A- Instituto Gerontológico Matia - Ingema, Spain
B- University of Ljubljana, Slovenia
C- One2Tribe, Poland
D- Information & Image Management Systems, Spain
E- Center for Usability, Research and Engineering, Austria

Keywords: older people, virtual environment, social interaction

ABSTRACT

Introduction: 3rD-LIFE is a project funded by the AAL Joint Programme and consists in the development of a 3D virtual tool aimed for the use of older people. With only a computer and an internet connection, 3rD-LIFE propose an innovative way to communicate and interact with other users.

Objective: The aim of the project is to enhance the quality of life of older people between 60-75 years, by encouraging their social interaction with friends, family and to extend the users' social network and social support through the establishment of new contacts.

Methodology: User Centered Design is applied throughout the project which means a development approach that focuses on the end users (Courage & Baxter, 2005). The iterative cycle provides feedback straight from the target group into the technological development.

Results: The first end user requirements needs and wishes collected through focus groups show an interest for serious games, social interaction and participation, e-learning and sharing information about events. These are now developed and integrated as a prototype in the 3D-platform, to become further tested and validated by the end users.

¹ Corresponding author: Laskibar, I., INGEMA, iker.laskibar@ingema.es



2.9. AAL FORUM 2011 (ITALY)

AAL Forum 2011 Italy

AAL Forum 2011

Poster and Paper

Date: 26 – 28th September 2012

Poster Title: 3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE

Paper Title: "INTRODUCING 3rD-LIFE: A 3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE"

3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE



3rD-LIFE improves the quality of life of ageing people (60-75 yrs). A virtual tool for interacting with other users and taking part in virtual activities. 3D virtual environment in which you can communicate with other users, make audio and video calls, learn and play. Create your own avatar and explore this new and wondrous aspect of online life!



Internal Communication

External Communication

E-learning

Music

Games (cognitive and entertainment)

Etc...

Communication:
use your voice to connect with other users in real world.

Entertainment:
play games, listen to the music, go to museums, etc.

Learning:
with e-learning tools.

Planning:
weather forecasts, travel maps, etc.

Other applications:
online shops, flight tickets and reservations etc.


3rD-LIFE
www.3rd-life.eu

PARTNERS:

 University of Jyväskylä

 ingoma

 cure

 IAENS

 one2tribe

Paper submitted to the AAL forum 2011 (Leece)

Title:

"INTRODUCING 3rD-LIFE: A 3D VIRTUAL ENVIRONMENT FOR SOCIAL INTERACTION OF ELDERLY PEOPLE"

Authors: Bulza, C.1, Yildizoglu, U.2, Ozimek, W.3, Kervina, D. 4

Affiliation:

1 Instituto Gerontológico Matia-INGEMA. Usandizaga, 6-bajo. 20002-Donostia, Spain. Phone: +34 943 22 46 43. Contact: cristina.bulza@ingema.es

2 CURE - Center for Usability Research & Engineering, Modecenterstraße 17 / Object 2, 1110 Vienna, Austria, phone: +43 (0)1 743 54 51. Contact: yildizoglu@cure.at

3 one2tribe – one2tribe Sp. z o.o., Bodycha 77, 05-816 Michałowice, Poland. Phone: +48 22 723 49 56. Contact: gosia@one2tribe.pl

4 University of Ljubljana, Tržaška 25, 1000 Ljubljana, Slovenia. Phone: +386 1 4768144. Contact: damir.kervina@itfe.org

Introduction

The main aim of the 3rD-LIFE project is to improve the quality of life of ageing people through a 3D virtual desktop environment providing them with a tool for entertainment, education, communication and other functionalities. With only a computer and an internet connection, people aged between 60 and 75 without specific cognitive impairment exceeding the expected level due to the healthy ageing process will be able to communicate, make audio and video calls to external telecommunication devices from their own homes and through their own voices, and live a more joyful and active life thanks to the applications that will be implemented. The 3D environment will help the users to communicate in the "natural way" (the project will concentrate on user interface usability), through the well designed virtual world and spacial navigation. This will differentiate the solution from the typical, portal like 2D, text-based tools.