

**Titel:**

Persuasive Computing und virtuelles Coaching zur Unterstützung eines aktiven und gesunden Lebensstils

**Inhaltliche Zusammenfassung:**

Aufgrund der demographischen Entwicklung steigt der Stellenwert chronischer Erkrankungen in unseren Breiten stark an. EU-weit werden aktuell etwa 70 bis 80 Prozent der Gesundheitsbudgets für die Behandlung chronische Erkrankungen aufgewendet, landesweite Präventionsprogramme unterstützen dabei, dem weiteren Anstieg chronischer Beschwerden entgegenzuwirken. Auslöser für diese Beschwerden ist sehr oft ein ungesunder Lebensstil bzw. die damit verbundenen Risikofaktoren wie Rauchen, Übergewicht, Alkohol, Stress etc. Digitale Technologien können hier einen signifikanten Beitrag zur Führung eines aktiveren bzw. gesünderen Lebensstils leisten. Virtuelle Coaches vereinen multidisziplinäres Expertenwissen in einem System und machen dieses Wissen so einer großen Masse an Menschen kostengünstig zugänglich. Wie effektiv diese Systeme wirklich sind ist Gegenstand aktueller Forschung und hängt sehr stark von der Fähigkeit der Technologie ab, sich an die Bedürfnisse und an die Persönlichkeit des Benutzers bzw. der Benutzerin anzupassen.

**Kurzlebenslauf:**

**Dipl.-Ing. Dr. Johannes Kropf**

hat an der TU Wien in Technischer Mathematik promoviert und ist Experte für Data Science, Affective Computing und Ambient Assisted Living (AAL). Er arbeitet als Wissenschaftler am AIT Austrian Institute of Technology und ist seit über 10 Jahren maßgeblich an nationalen und internationalen Forschungsprojekten zum Thema AAL und Virtual Coaching beteiligt. Kürzlich wurde das Projekt „Train&Win“, dass sich mit der Verbesserung der Fitness von Senioren mithilfe eines Avatar-basierten Trainingssystems beschäftigt, unter seiner Leitung erfolgreich abgeschlossen. Derzeit arbeitet er an einem EU Projekt zur virtuellen Unterstützung von Patienten nach einer Rehabilitation im Zuge von kardiovaskulären und neurologischen Erkrankungen.

