



2025  
**AALVision**   
**WWW.AALVISION.AT**

**Entwicklung einer AAL Vision 2025 für Österreich unter Einbeziehung  
aller Stakeholder und internationaler Trends**

## **Glossar zur Befragung**

**AAL** – „Active and Assisted Living“ (AAL) beschreibt das Forschungsfeld, das sich auf die Entwicklung von altersgerechten Assistenzsystemen richtet. Darunter werden Technologien verstanden, deren Ziel es ist, SeniorInnen das selbstständige Leben im eigenen Zuhause zu ermöglichen, die Lebensqualität von älteren Menschen zu erhalten bzw. zu erhöhen sowie formelle und informelle PflegerInnen zu unterstützen.

**Co-Creation** – Co-Creation ist ein Ansatz der Produktentwicklung, bei dem KundInnen bzw. NutzerInnen in den Entwicklungsprozess miteinbezogen werden.

**Crowd Investing** – Mit Crowd Investing wird eine Finanzierungsform bezeichnet, bei der sich eine hohe Anzahl an Personen mit eher geringen Geldbeträgen an einem jungen Unternehmen (Start-up) beteiligen.

**Defizitmodell des Alterns** – Das Defizitmodell des Alterns begreift Altern als einen Abbauprozess, in dem kognitive und körperliche Fähigkeiten in einem eindimensionalen Prozess abnehmen.

**Design for All/Universal Design** – Design for All ist die bewusste und systematische Anwendung von Prinzipien und Methoden des Universal Designs, bei dem die Gestaltung von Produkten, Geräten, Gebäuden etc. für möglichst viele Menschen – insbesondere ältere Menschen und Menschen mit Behinderungen – im Mittelpunkt steht.

**Digital divide** – Der digital divide bezeichnet die Ungleichheit im Zugang und der Nutzung von IKT.

**IKT** – Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sind eine multiple, universelle und ubiquitäre Basistechnologie, die in unterschiedlichsten Bereichen Anwendung findet. Unter IKT werden alle Produkte summiert, die Informationen in digitaler Form verarbeiten, z.B. Computer, Digital TV, Emails etc.

**Business Angels** – Als Business Angels werden Personen bezeichnet, die Unternehmen finanziell, durch Know-how oder Kontakten typischerweise in einer sehr frühen Phase unterstützen.

**Open Innovation** – Der Begriff Open Innovation beschreibt die Öffnung des Innovationsprozesses von Organisationen für KundInnen, LieferantInnen, PartnerInnen u.a. Im Vordergrund steht die aktive strategische Nutzung der Außenwelt zur Vergrößerung des Innovationspotenzials.

**Serious Games** – Unter Serious Games werden Spiele verstanden, die nicht primär der Unterhaltung dienen, sondern für Trainingszwecke, Lernen/Bildung oder Informationsvermittlung verwendet werden.

**Silver Economy** – Die „Silver Economy“ umfasst die bereits existierenden und aufkommenden ökonomischen Möglichkeiten, die mit dem demografischen Wandel und den spezifischen Bedürfnissen von Personen über 50 Jahren in Verbindung stehen. Es ist ein strategisches Ziel, die Kaufkraft der älteren Generation für Produkte und Dienstleistung zur Erhaltung ihrer Lebensqualität zu mobilisieren, wobei dies die öffentlichen Kosten senken und gleichzeitig die Wirtschaft fördern soll.

**Smart Homes** – Smart Home Lösungen bestehen aus Teil- und Gesamtlösungen der Automatisierung und Fernsteuerung für das Zuhause. Darunter fallen etwa die Kontrolle und Automatisierung von Licht, Heizung, Raumklima und Sicherheit sowie die Steuerung von Wasch-/Spülmaschinen, Kühlschränken etc. Die Steuerung findet zumeist über Smartphones, Tablets oder Computern statt. In Smart Home Gesamtlösungen sind sämtliche Geräte miteinander vernetzt, während unterschiedliche Komfortlösungen unabhängig voneinander gesteuert werden

**Soziale Innovation** – Soziale Innovation bedeutet die Verbreitung und Durchsetzung neuer sozialer Praktiken in unterschiedlichen gesellschaftlichen Bereichen.

**Telemedizin/Telehealth/Telemonitoring** – Telemedizin/Telehealth ist die gesundheitliche Behandlung, Diagnostik und Therapie in einer räumlichen oder auch zeitlichen Distanz zwischen Arzt/Ärztin und PatientIn mittels IKT. Telemonitoring ist ein Teilaspekt der Telemedizin; darunter wird die Fernüberwachung des/der PatientIn verstanden.

**Telecare** – Unter Telecare werden Technologien verstanden, die Unabhängigkeit und Sicherheit im eigenen Zuhause ermöglichen. Darunter fällt etwa das Monitoring von Lebensfunktionen, das auch mit intelligenten Notruffunktionen verbunden sein kann.

**User-Centred Design** – User-Centred Design (UCD) ist ein technologischer Entwicklungsprozess, bei dem die intendierten NutzerInnen von Anfang an in die Entwicklung miteinbezogen werden. Dadurch wird die Berücksichtigung ihrer Bedürfnisse sichergestellt.

**Wearables** – Wearables sind tragbare Computersysteme, die meist am Körper des/der BenutzerIn befestigt werden. Beispiele dafür sind etwa Fitnesstracker, Smart Watches u.ä.