

<b>10/10 - 1ª sessão - Sala Verde - Tema: Realidade Virtual, Videogames, Acessibilidade e Design de ambientes</b>		Local
17:00 às 17:07	Comparar o efeito de dois treinamentos cognitivos motores: Real e virtual no controle postural de idosos: ensaio clínico não randomizado	Sala verde
17:08 às 17:15	Uso da realidade virtual como recurso terapêutico com idosos na atuação da terapia ocupacional	
17:16 às 17:23	Efeitos dos videogames interativos na função dos membros superiores, destreza, funcionalidade, equilíbrio, fadiga e dor de indivíduos com síndrome pós poliomielite: Ensaio clínico aleatorizado	
17:24 às 17:31	Sensação de presença e tolerabilidade de duas tarefas de orientação espacial em ambiente virtual imersivo em idosos robustos	
17:32 às 17:39	Xbox 360 kinect na estimulação do desempenho funcional de idosos saudáveis	
17:40 às 17:47	Eficácia da realidade virtual no equilíbrio do idoso	
17:48 às 17:55	Longevidade e dignidade: Um “Serious Game” para abordar ageismo e violências contra pessoas idosas	
17:56 às 18:03	Princípios de design em ambiente multissensorial para idosos institucionalizados com demência moderada ou grave	
18:04 às 18:11	Co-designing the beneficial use of everyday recorded sounds with people with dementia and their carers	
18:12 às 18:19	Ambiente enriquecidos e a qualidade no encontro dos sujeitos	
<b>10/10 - 2ª sessão – Tema: Mobilidade</b>		
18:20 às 18:07	Rastreio de risco de quedas e idosos caidores com uso de sensores inerciais de baixo custo	
18:08 às 18:15	Aplicabilidade, segurança e aceitabilidade do sistema imersivo cognitive-motor immersive system cogmis para o controle postural de idosos: Estudo piloto	
18:16 às 18:23	Avaliação do immersive rehabilitation system para o treinamento motor e cognitivo de idosos	
18:24 às 18:31	O uso do celular e seu impacto na mobilidade funcional de idosos portadores de insuficiência renal crônica	
18:32 às 18:39	O efeito do uso do celular na performance motora de indivíduos em hemodiálise	
18:40 às 18:47	Avaliação da mobilidade funcional de idosos: Efeito de digitar e dialogar ao celular	
18:48 às 18:55	O efeito do uso do celular na marcha de idosos	
18:56 às 19:03	Intervenção psicoeducativa e tecnológica para prevenção de quedas em idosos	
19:04 às 19:11	Caminhabilidade e o idoso no espaço urbano: O que considerar?	
19:15	Encerramento	

<b>10/10 - 3ª sessão - Tema: Economia do Envelhecimento, Marketing, Tecnologia para o viver melhor, Tecnologia Assistiva</b>		
17:00 às 17:07	Análise da concepção social da velhice e do envelhecimento	Sala Havana
17:08 às 17:15	Programas de preparação para aposentadoria: Uma análise qualitativa mediante as obras normativas da literatura gerencial	
17:16 às 17:23	Relação da qualidade de vida de pessoas engajadas e não engajadas digitalmente - Um estudo transversal	
17:24 às 17:31	Comunicação e narrativas digitais no contexto do cuidado em demência	
17:32 às 17:39	Uma experiência interdisciplinar com projetos de tecnologia assistiva para idosos de uma instituição psiquiátrica em Santa Catarina	
17:40 às 17:47	Tecnologia assistiva para idosos com artrite reumatoide e osteoartrite	
17:48 às 17:55	Trabalhar como motorista de empresas-aplicativo: Uma alternativa e um problema para o sujeito mais velho	
17:56 às 18:03	Mapeamento sistemático sobre o estado da arte das narrativas digitais e demência	
18:04 às 18:11	Educação financeira de idosos com uso de tecnologias digitais	
18:12 às 18:19	Os alunos de meia idade e idosos no ensino superior e o acesso à tecnologia	
18:20 às 18:27	Estudo comparativo da percepção de pessoas idosas brasileiras e finlandesas sobre a tecnologia aplicada à serviços de saúde em casa	
18:28 às 18:35	Aplicativos móveis de transição do cuidado	
18:40	Encerramento da sessão	

<b>11/10 - 4ª sessão – Tema: Tecnologia Assistiva, Tecnologia na saúde e bem-estar, Tecnologia na Reabilitação e Segurança, Tecnologias e inovação no cuidado</b>		Local
17:00 às 17:07	Broder: aplicativo mobile para conectar estudantes e idosos para acompanhamento e auxílio em atividades externas do cotidiano	Auditório Amarelo
17:08 às 17:15	APLICATIVO (APP) SOUVÓ	
17:16 às 17:23	Intervenção digital com tablets para estimulação cognitiva de idosos	
17:24 às 17:31	Treino cognitivo de idosos a partir do uso de um aplicativo móvel	
17:32 às 17:39	O exergame na estimulação cognitiva de idosos saudáveis	
17:40 às 17:47	Keep, lose, change como método para levantamento de requisitos de um aplicativo de atividade física	
17:48 às 17:55	Playful data-driven active urban living (paul): Pesquisa orientada por dados sobre esportes e vida saudável	
17:56 às 18:03	Longevo: Um aplicativo para a avaliação da capacidade funcional da pessoa idosa	
18:04 às 18:11	A influência de músicas nas habilidades comunicacionais de idosos	

18:12 às 18:19	Envelhecimento bem-sucedido: Um estudo sobre a autoeficácia de idosos no uso de jogos digitais	
18:20 às 18:27	Percepções sobre o uso de aplicativo móvel no cuidado em demência: A experiência do smai cuidador	
18:28 às 18:35	Demandas informacionais de cuidadores de idosos e a construção de um website de apoio	
18:36 às 18:43	O uso da tecnologia móvel como apoio no cuidado de idosos com demência	
18:44 às 18:51	Sistema de monitoramento de idosos integrado a dispositivos móveis	
18:55	Encerramento da sessão	

<b>11/10 - 5ª sessão - Tema: Inclusão Digital e Tecnologias Digitais, Aceitabilidade e Uso de tecnologias</b>		Local
17:00 às 17:07	Conhecimento sobre e-lixo pela população idosa de um pequeno município do interior do rs	Auditório Vermelho
17:08 às 17:15	Redes sociais e a população idosa	
17:16 às 17:23	Benefícios e dificuldades do idoso conectado	
17:24 às 17:31	Inserção das redes sociais no cotidiano da população idosa	
17:32 às 17:39	Perfis de idosos usuários do facebook	
17:40 às 17:47	Uso do autoatendimento bancário por idosos de uma cidade do interior paulista	
17:48 às 17:55	Infoinclusão: Barreiras e motivações enfrentadas pelos idosos	
17:56 às 18:03	Estratégias de ensino-aprendizagem de uma oficina de inclusão digital	
18:04 às 18:11	Letramento digital de idosos e seus efeitos sobre frequência e autoeficácia na utilização de recursos do smartphone	
18:12 às 18:19	Efeitos de uma intervenção em letramento digital de idosos sobre a utilização de smartphones e indicadores cognitivos, de saúde e de bem-estar de idosos	
18:20 às 18:27	O lúdico como método de avaliação em um projeto de inclusão digital de idosos	
18:28 às 18:35	Isolamento social entre idosos e o uso de ferramentas tecnológicas: Revisão de literatura	
18:36 às 18:43	Participação social de idosos e aprendizado de tecnologia: Percepções de integrantes de oficinas de inclusão digital	
18:44 às 18:51	A instrumentalização tecnológico digital móvel pelo idoso: Relato de caso	
18:52 às 18:59	O uso de tecnologias de informação de comunicação por pessoas idosas que participam do programa esporte e saúde na melhor idade no município de dois irmãos, RS	
19:00	Encerramento da sessão	