

# **Aplikacje mobilne w ramach treningu poznawczego w chorobach otępiennych**

*Klaudia Leś<sup>\*1</sup>, Julia Lipska<sup>1</sup>*

*1. Studenckie Koło Naukowe Neurologii, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, Lublin*

**Wstęp:** W ostatnich latach na całym świecie zwiększa się liczba osób starszych w populacji. W związku z tym rośnie także zachorowalność na choroby otępienne. Innowacje w technologii medycznej prowadzą do tworzenia metod, mających na celu ułatwienie wczesnej diagnozy, rehabilitacji, leczenia i opieki nad pacjentami. Badacze na całym świecie coraz częściej analizują możliwość wykorzystania aplikacji mobilnych do prowadzenia skutecznego treningu poznawczego u osób starszych i osób z otępieniem. Rosnąca powszechność urządzeń mobilnych czyni platformy mobilne obiecującym narzędziem do prowadzenia treningu poznawczego również w grupie osób starszych. Niniejszy przegląd ma na celu podsumowanie wniosków z literatury, dotyczącej dostępnych na rynku aplikacji mobilnych stworzonych w celu prowadzenia treningu poznawczego.

**Metody:** Przeszukiwanie bazy PubMed i Google Scholar oraz przegląd aplikacji mobilnych w sklepach Google Play Store/Apple App Store.

**Wyniki:** Przegląd przedstawia przykłady komercyjnie dostępnych gier mobilnych przeznaczonych do treningu i ćwiczeń poznawczych oraz omawia ich potencjalne zalety i wady w kontekście terapii stymulujących poznawczo u osób starszych.

**Wnioski:** Niektóre aplikacje mobilne i technologie wirtualnej rzeczywistości wykazały pozytywny wpływ na funkcje poznawcze u osób starszych. Mogą one potencjalnie pomóc zatrzymać postęp chorób neurodegeneracyjnych, ułatwić diagnozowanie pacjentów i zapewnienie im odpowiedniej opieki.

**Słowa klucze:** *trening poznawczy, otępienie, mHealth, aplikacje mobilne, wirtualna rzeczywistość*