

תוכן עניינים

פרק 1: הרעיון.....	3
1.1 הבעיה והפתרון.....	3
1.2 תופעת הבדידות.....	3
1.3 מקור הרעיון.....	4
1.4 מה הייחודיות של הרעיון.....	4
1.5 היזמית.....	4
פרק 2: תיאור מפורט של המוצר או השירות.....	5
2.1 תיאור הקונפסט.....	5
2.2 מרכיבי המוצר.....	5
2.3 איך הוא עובד.....	6
2.4 פיתוח טכנולוגיה.....	6
2.5 עלות יצור יחידת מוצר.....	6
פרק 3 : השוק.....	7
3.1 סקירה על שוק מוצר ה- VR.....	7
3.2 גודל שוק.....	7
3.3 קהל יעד.....	7
3.4 אסטרטגיה שיווקית - שיתופי פעולה.....	8
3.5 מאמצי שיווק.....	8
3.6 ערוצי שיווק.....	9
פרק 4: המסגרת הארגונית: הזהות המשפטית של המיזם חברה בע"מ ובעלי המניות.....	10
4.1 המסגרת הארגונית.....	10
4.2 החזון, המטרות והיעדים.....	10
4.3 המבנה הארגוני של החברה.....	11
4.4 אנשי המפתח.....	11
פרק 5: עיקרי המשמעות הפיננסית.....	12
סיכום.....	14
ביבליוגרפיה.....	15

פרק 1: הרעיון: תיאור התופעה, תיאור הרעיון, מקור הרעיון, ייחודיות ומקוריות הרעיון, זהות ופרטי היזמית.

1.1 הבעיה והפתרון

הגיל השלישי, בני 65 ומעלה מהווים כעשרים אחוזים מהאוכלוסייה במדינות מערביות תוך שחזוי גידול מתמיד בשכיחותם של אלו בעקבות ההתקדמות בעולם הרפואה אשר מגדיל את תוחלת החיים הממוצעת. אחת הבעיות מהם סובלים קשישים היא בדידות. קשישים רבים חיים בגפם ואלו מהם אשר מוגבלים מבחינה פיזית ובריאותית א מתקשים ביצירת אינטראקציות חברתיות ומתמודדים עם בדידות מתמדת. קשישים רבים מוגבלים פיזית ונמצאים בביתם / בבית חולים / בבית אבות בחוסר מעש, לעתים במצב סיעודי לעתים במצב פיזי ירוד ובבדידות ושעמום. בנוסף לכל אלו, ישנם קשישים פעילים אשר מחפשים דרכים נוספות להעשיר את יומם ולגוון את פעילותיהם.

חברת Seniors vision מייצרת עבורם משקפי מציאות מדומה (VR) אשר יסייעו לצמצם את תחושת הבדידות בקרב קשישים ויאפשרו לאוכלוסייה זו ליהנות מאינטראקציות חברתיות מכל מקום בו הם נמצאים פיזית.

הפתרון של חברת Seniors vision מורכב מחומר ותוכנה גם יחד.

ברמת החומרה יוצרו משקפיים מיוחדים אשר אותם ירכשו המשתמשים בתשלום חד פעמי. משתמש שירצה יוכל לרכוש שירות של תמיכה ותיקון תקלות בביתו בתשלום של מנוי חודשי קבוע. המשקפיים יחוברו לטכנולוגיה של מציאות רבודה.

התכנה שתפותח תפעיל מערך של תכנים אשר יפותחו על ידי החברה במחלקה ייעודית לרווחת הקשיש ותציע מגוון פעילויות חברתיות באופן שוטף. טכנולוגיית המציאות הרבודה תהא הבסיס לכל הפעילויות בתכנה. המוצר יאפשר למשתמשים לעשות שימוש בזמנם הפנוי מכל מקום ובכל שעה ולהיות פעילים חברתית עם משתמשים מהארץ ומהעולם.

מוצר זה עשוי לשפר את איכות חייהם של הקשישים בצורה משמעותית ולסייע להם לשפר את בריאותם הנפשית.

1.2 תופעת הבדידות

בדידות היא תחושה אישית של הפרט בנוגע למחסור בקשרים חברתיים. זוהי חוויה אישית של תחושת לבדיות, מדובר במצב בו אדם עשוי להיות בעל קשרים חברתיים רבים ועדיין לחוש בדידות לעומת מצב בו אדם חי עם מינימום קשרים חברתיים ואינו חש בדידות. התיאוריה הקוגניטיבית רואה בבדידות כפער בין הקשרים החברתיים שמייחל הפרט לעצמו ובין אלו שיש לו בפועל. בעת שתופס הפרט את הפער הזה כבעייתי עבורו הוא עשוי לחוש תחושת בדידות. יש אנשים אשר מדווחים על תחושת בדידות כרונית המלווה אותם שנים ארוכות ויש אנשים אשר מדווחים על תחושת בדידות במצבים מסוימים בלבד. מחקר שנערך בתחום מצא כי אוכלוסיית הקשישים מדווחת על תחושת בדידות בהיקף רחב לעומת כלל האוכלוסייה, במדינות דנמרק, שווייץ ושבדיה נמצאו 25-30% קשישים שדיווחו על תחושת בדידות. במדינות ישראל, צרפת ואיטליה קפצה השכיחות כמחצית מאוכלוסיית הקשישים (בני 65 ומעלה). בתוך כך עלה כי תחושת בדידות מייצרת השפעה על בריאותו של הפרט אשר חש אותה. השלכותיה עלו כנפשיות וכפיזיולוגיות כאחד. מחקרים אשר בדקו את הקשר בין תחושת בדידות ובין השלכות בריאותיות מצאו כי ישנו קשר בין לחץ דם גבוה ובין

תחושת בדידות, פעילות לבבית לא תקינה ושבץ מוחי, כמו כן נמצא כי תחושת בדידות מתמשכת מעלה את הסיכוי לתמותה מוקדמת. ברמה הנפשית נמצא כי תחושת בדידות קשה קשורה בדיכאון, מחשבות על מוות ורווחה נפשית ירודה (איילון ושיוביץ-עזרא, 2011).

הצורך בקשרים חברתיים הוא אך טבעי, כל אדם זקוק לו במידה שונה ובמינונים שונים. הצורך של בני האדם בקשרים חברתיים בעלי משמעות גבוהה מתחיל בגיל צעיר ואינו נחלש עם השנים, גם בגיל השלישי מצפים ומייחלים הקשישים לקשרים חברתיים משמעותיים וחזקים בעבורם. נחיצותם של קשרים אלו קשורה ברצון של אלו להימנע מתחושת בדידות וברצונם לחוש שייכות, בטחון והנאה. ניכר כי לעת זקנה התשוקה לקשרים חברתיים אף מתחזקת ויחד עם זאת אין המשימה הופכת לפשוטה יותר (רגב, 2011).

1.3 מקור הרעיון

הרעיון לבנות חברה אשר תצמצם את תחושת הבדידות של קשישים בני הגיל השלישי הגיע בתוך היחשפות אישית למצבם של הקשישים. כותבת העבודה מתגוררת בכפר בצפון אשר בו ישנו היצע נמוך מאוד לפעילויות בעבור קשישים ובכלל. השירותים החברתיים אשר מוצעים למבוגרים לא מתאימים לכולם ופעמים רבות הם חשים בדידות, עול חברתי וחסרי ערך. מעבר לכך כמתנדבת לסיוע בטיפול בקשישים ראתה הכותבת לאורך השנים מצבים רבים של ניתוק חברתי, בדידות וצימאון קשה לאינטראקציות חברתיות.

1.4 מה הייחודיות של הרעיון

הייחודיות של הרעיון נובעת מהעובדה שזה לא "עוד מאותו הדבר", לא מדובר בעוד פתרון מאותו הסוג הקיים אלא ברעיון חדש שמשלב למידה של טכנולוגיה חדשה והתאמתה לצורך של אוכלוסייה מסוימת. השימוש בטכנולוגיה מתקדמת לפתרון כאב עמוק של אוכלוסייה מסורתית ולא טכנולוגית הוא מתוחכם שכן הוא מצריך הנגשה והתאמה רבה בכדי ליצור ערך אמיתי ונאמנות לקוחות. הרעיון הנדון ייחודי בכך שהוא מאפשר לנצל טכנולוגיה של מציאות רבודה למטרה חברתית ולהשפעה על רגש פנימי של אוכלוסייה גדולה שעתידה לגדול בשנים הקרובות.

1.5 היזמית

כתושבת הצפון התנדבתי זמן ממושך בעמותה המציעה לקשישים פעילות חברתית ומאפשרת להם לצאת מביתם ולהגיע למועדון פיזי בו הם יכולים ליהנות מפעילויות שונות. המפגש הקרוב עם הקשישים והחווייה האישית של אופיים וכאבם גרם לי לחשוב רבות על אפשרויות שונות לסייע לאלו ולהציע להם רווחה נפשית ואישית טובה יותר. כחובבת טכנולוגיה מושבעת וכמי שקוראת באופן תדיר את מדורי הטכנולוגיה השונים פגשתי מספר כיוונים ראשוניים בתחילת הדרך ואולם כאשר התפתח הרעיון והתחבר עם טכנולוגיית VR באופן תיאורטי הצלחתי לגבש אותו בצורה טובה יותר לכדי מוצר של ממש אשר ניכר כי ביכולתו להעניק לקשישים במצבים בריאותיים שונים חוויה בינאישית מתקדמת ומעצימה שתאפשר להם לשפר את מצבם במהירות יחסית.