SeriousGaming

Serious Gaming für das Gangrehaprodukt PerPedes

Programm / Ausschreibung	BASIS, Basisprogramm, Budgetjahr 2017	**Status**	abgeschlossen
Projektstart	15.06.2017	**Projektende**	31.12.2018
Zeitraum	2017 - 2018	**Projektlaufzeit**	19 Monate
Keywords			

Projektbeschreibung

Besonders für die obere Extremität ist die Kombination von Serious Gaming mit Robotik bereits erfolgreich im Therapiealltag integriert. Diese Kombination stellt dort einen enormen Mehrwert für die gesamte Therapie dar, da durch das Serious Gaming in Kombination mit Robotik mehrere Ziele gleichzeitig verfolgt werden können. Die Aufmerksamkeit des Patienten wird durch die Teilnahme am Spiel auch auf die Therapie gelenkt. Durch das Design des Spiels ist es möglich die Motivation zu erhöhen um einen Fortschritt zu erzielen. Dabei kann auch auf vergleichbare Daten, entweder aus einer externen Referenz oder früheren Therapien des Patienten, zurückgegriffen werden. Die Anwendung von Serious Gaming lockert die Stimmung während der Therapie. Das Spielkonzept kann auch Therapieziele beinhalten und damit den Therapeuten entlasten (Gruppentherapie). Im Idealfall kann die Kraftmessung auch für die Bewertung eines Patientenfortschrittes herangezogen werden.

Projektpartner

- schepp medtech GmbH