

Schlaganfalltherapie

Personalisierte Schlaganfalltherapie mit Verwendung von Unterhaltungselektronik

Programm / Ausschreibung	BASIS, Basisprogramm, Budgetjahr 2018	Status	abgeschlossen
Projektstart	01.10.2018	Projektende	31.03.2020
Zeitraum	2018 - 2020	Projektlaufzeit	18 Monate
Keywords			

Projektbeschreibung

Motivation für unser Projekt ist die Entwicklung und Bereitstellung eines kostengünstigen, individualisierbaren Intensivtrainings für Schlaganfallpatienten, um eine optimale REHA durch den Einsatz neuester Technologie zu ermöglichen und das Gesundheitssystem zu entlasten. Dazu setzen wir unser Knowhow in das Projekt ein und wollen in Kooperation mit unserem Forschungspartner eine optimale Lösung entwickeln und später Patienten und Therapeuten anbieten. Durch die Digitalisierung der Therapie wäre es möglich, dem Patienten über Visualisierungen ein Feedback über die Therapie zu geben und es könnten Verlaufsparameter wie genaue Therapiezeit, erfolgreiche Wiederholungen,... aufgezeichnet und als Verlaufsdokumentation und Therapieerfolg bzw. -fortschritt angezeigt werden. Wichtig ist uns auch ein motivierender Effekt

Dadurch wäre eine Verbesserung von diskreten, aber relevanten Parametern sichtbar, die ohne digitale Lösungen oft unerkannt bleiben. Damit könnte auch abgeleitet werden, ob eine Therapie wirksam ist und ob eine Veränderung des Therapieplanes (Therapieprogramms) sinnvoll und notwendig ist.

Bis dato ist es aber nicht möglich, mit konventioneller Unterhaltungselektronik relevante Parameter über das Therapieverhalten eines Patienten aufzuzeichnen und zu analysieren. Vor allem nicht fachbereichsübergreifend, was jedoch essentiell ist, um komplexe Zusammenhänge erkennen zu können.

Um die Therapie und den Patienten besser verstehen zu können ist es wichtig, relevante Parameter wie z.B. Reaktionszeiten, Suchstrategien, Bewegungsmuster, Ermüdungen, fehlerhaft ausgeführte Übungen,... in Echtzeit zu erkennen und dadurch in der Therapiesitzung die Intensität und die Herausforderung des Trainings direkt an den Patienten anzupassen.

Projektpartner

(Gamification).

• Rewellio GmbH in Liquidation