# Entwicklung eines Gamification-basierten Unterstützungs- und Motivationsgeräts zur Rehabilitation von Schlaganfall-Patienten

- Kolloquium -

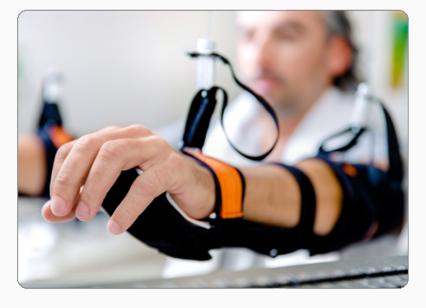
Lukas Rost

Fachbetreuer: Johannes Süpke

Außenbetreuer: Hannes Weichel (topdev GmbH)

20. März 2019

Spezialschulteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt



Therapiegerät für Armlähmungen

# Entwicklung eines Gamification-basierten Unterstützungs- und Motivationsgeräts zur Rehabilitation von Schlaganfall-Patienten

- Kolloquium -

Lukas Rost

Fachbetreuer: Johannes Süpke

Außenbetreuer: Hannes Weichel (topdev GmbH)

20. März 2019

Spezialschulteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt

## Gliederung

1. Kritische Reflexion des Erreichten

Kritische Reflexion des Erreichten

### Kritische Reflexion des Erreichten

## Bildquellen

- https://raw.githubusercontent.com/SeeedDocument/Grove-EMG\_Detector/master/img/Emg\_connect.jpg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/74/ Kotlin-logo.svg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/17/ OpenGL\_ES\_Nov14.svg
- selbst erstellt

# Entwicklung eines Gamification-basierten Unterstützungs- und Motivationsgeräts zur Rehabilitation von Schlaganfall-Patienten

- Kolloquium -

Lukas Rost

Fachbetreuer: Johannes Süpke

Außenbetreuer: Hannes Weichel (topdev GmbH)

20. März 2019

Spezialschulteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt