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

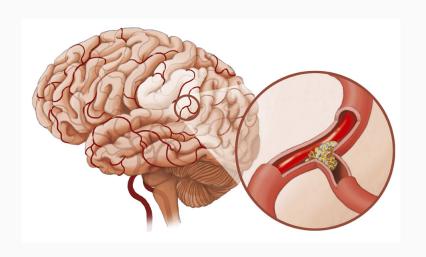
- Themenverteidigung -

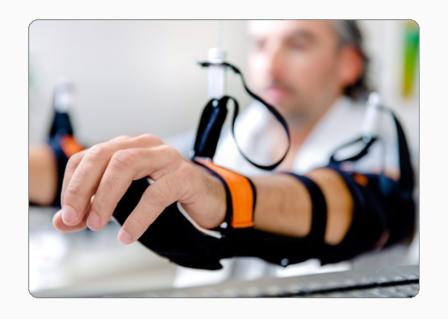
Lukas Rost

FACHBETREUER: Johannes Süpke Aussenbetreuer: Hannes Weichel

22. September 2017

Spezialschulteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt





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

- Themenverteidigung -

Lukas Rost

FACHBETREUER: Johannes Süpke Aussenbetreuer: Hannes Weichel

22. September 2017

Spezialschulteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt

Gliederung

- 1. Zielstellung
- 1.1 Gliederung der Arbeit
- 2. Einordnung und Abgrenzung
- 3. Methodisches Vorgehen
- 3.1 Zeitplan





















Gliederung der Arbeit

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung		
2	Die Erkrankung Schlaganfall und geeignete Therapiemethoden 2.1 Schlaganfall als Krankheitsbild	2 2 2	
3	Umgesetzte Konzepte 3.1 Gamification 3.1.1 Klärung des Begriffs 3.1.2 Aktivitätstracker und durch diese bewirkte Motivationssteigerung bei sportlichen Übungen 3.2 Biofeedback	2 2 2 2 2	
4	Schaltung und Implementierung des Mikrocontroller-Systems 2 4.1 Aufbau der Schaltung und der Mechanik 2 4.2 Entwicklung des Programms auf dem Mikrocontroller 2		
5	Entwicklung der Begleitapp für Android 5.1 Grundlegender Aufbau	2 2 2	
6	Zusammenfassung		

• Was die Arbeit nicht leisten soll

- Was die Arbeit nicht leisten soll
 - keine ausführliche Behandlung der Erkrankung Schlaganfall

- Was die Arbeit nicht leisten soll
 - keine ausführliche Behandlung der Erkrankung Schlaganfall
 - keine ausführliche Abhandlung aller möglichen Therapiemethoden

- Was die Arbeit *nicht* leisten soll
 - keine ausführliche Behandlung der Erkrankung Schlaganfall
 - keine ausführliche Abhandlung aller möglichen Therapiemethoden
 - keine Fitness-App für normale Sportarten

- Was die Arbeit *nicht* leisten soll
 - keine ausführliche Behandlung der Erkrankung Schlaganfall
 - keine ausführliche Abhandlung aller möglichen Therapiemethoden
 - keine Fitness-App für normale Sportarten
 - kein Anspruch auf spätere Serienfertigbarkeit

• Literaturstudium zu:

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
 - App-Programmierung für Android

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
 - App-Programmierung für Android
 - Gamification und Biofeedback

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
 - App-Programmierung für Android
 - Gamification und Biofeedback
 - Erkrankung Schlaganfall

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
 - App-Programmierung für Android
 - Gamification und Biofeedback
 - Erkrankung Schlaganfall
 - Effektivität von Schlaganfall-Bewegungsübungen

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
 - App-Programmierung für Android
 - Gamification und Biofeedback
 - Erkrankung Schlaganfall
 - Effektivität von Schlaganfall-Bewegungsübungen
 - Motivationssteigerung bei Aktivitätstrackern

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
 - App-Programmierung für Android
 - Gamification und Biofeedback
 - Erkrankung Schlaganfall
 - Effektivität von Schlaganfall-Bewegungsübungen
 - Motivationssteigerung bei Aktivitätstrackern
- Entwicklung von:

- Literaturstudium zu:
 - ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
 - App-Programmierung für Android
 - Gamification und Biofeedback
 - Erkrankung Schlaganfall
 - Effektivität von Schlaganfall-Bewegungsübungen
 - Motivationssteigerung bei Aktivitätstrackern
- Entwicklung von:
 - Programm und Schaltung für den Mikrocontroller

Literaturstudium zu:

- ATmega-Mikrocontrollern und deren Programmierung
- App-Programmierung für Android
- Gamification und Biofeedback
- Erkrankung Schlaganfall
- Effektivität von Schlaganfall-Bewegungsübungen
- Motivationssteigerung bei Aktivitätstrackern

Entwicklung von:

- Programm und Schaltung für den Mikrocontroller
- Begleitapp für Android

Zeitplan

Zeitraum	Aufgabe
September 2017 bis No-	Literaturstudium zur Programmierung des
vember 2017	Mikrocontrollers und geeigneten
	Bewegungsübungen
Dezember 2017 bis Febru-	Programmierung des Mikrocontrollers
ar 2018	
März 2018 bis April 2018	Bau der Mechanik für das Gerät
Mai 2018 bis Juni 2018	Literaturstudium zur Entwicklung der
	Android-App -> Konzept
27. Juni 2018	Zwischenstandsverteidigung
Juli 2018 bis August 2018	Entwicklung der App im Grundzustand
September 2018	Entwicklung des Minispiels
Oktober 2018 bis Dezem-	Literaturstudium zum theoretischen Teil der
ber 2018	Arbeit und Fertigstellung dieser -> Abgabe
Januar 2019 bis März	Vorbereitung auf das Kolloquium, evtl.
2019	Praxistest -> Kolloquium

Bildquellen

- http://www.lahsit-schlaganfall-reha.de/images/slider/lahsit-banner-3.png
- http://www.bayern-schlaganfall.de/fileadmin/_migrated/pics/weisser_Infarkt_02.jpg
- https://asset.conrad.com/media10/isa/160267/c1/-/de/431176_BB_00_FB/trimmer-linear-025-w-500-k-250-270-piher-pt-15-lh-500k-1-st.jpg?x=250&y=250
- http://www.microchip.com/_images/ics/medium-ATmega88PA-SPDIP-28.png
- http://bdspeedytech.com/image/cache/catalog/Bluetooth-750x750.png
- https://image.freepik.com/vektoren-kostenlos/android-boot-logo_634639.jpg
- http://www.playn-2011.appspot.com/slides/images/playn-logo.png
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/60/Google-Fit-Icon.png

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

- Themenverteidigung -

Lukas Rost

FACHBETREUER: Johannes Süpke Aussenbetreuer: Hannes Weichel

22. September 2017

Spezialschulteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt