

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

Spezialschulenteil 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

Spezialschulenteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt

1. Kritische Reflexion des Erreichten

Kritische Reflexion des Erreichten

- https://raw.githubusercontent.com/SeedDocument/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

Spezialschulenteil des staatlichen Gymnasiums "Albert Schweitzer" Erfurt