

Vielfalt in Studium und Lehre

Fachbereich Informatik und Medien / Medizininformatik

Anne Biermann, Gina Marie Gräfe, Pauline Gieseler



Das Projekt thematisiert neue Formen des Gleichgewichtstrainings für Menschen höheren Alters unter Einbeziehung der positiven Aspekte der Gamification. Im Rahmen dessen wurden verschiedene Spielprototypen entwickelt. Die Steuerung erfolgt über Gewichtsverlagerung, die von einer Kraftmessplatte Firma Flux erfasst wird. Die über die Entwicklung der Spiele hinausragende Zielsetzung des Projektes liegt in der Evaluierung quantifizierbarer Maßnahmen zur Minderung des kognitiven Abbaus bei Menschen mit leichter bis beginnende Demenz, sowie das generelle Training der dynamischen und statischen Gleichgewichtsfähigkeit. Dazu wurden Interventionen in hiesigen Pflegeeinrichtungen angesetzt. Zur Optimierung der Userinteraktion wurde die Fokusgruppenmethodik aus der medizinischen Sozialforschung herangezogen. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse flossen direkt in die iterative Entwicklung mit ein.