

Programm des Satellitensymposiums

„Virtuelle Realität in der Neurorehabilitation“

der 6. gemeinsamen Jahrestagung der DGNR e.V. und der DGNKN e.V. am 30.11.2016
 von 09:00 – 18:00 in Bad Godesberg (Bonn)

Computergraphische Techniken, insbesondere der virtuellen Realität, erfreuen sich einer rasant wachsenden Beliebtheit in der Neurorehabilitation. Das Ziel des Satellitensymposiums ist es, einen Überblick über sinnvolle Möglichkeiten des Einsatzes zu geben. Dazu möchten wir das Thema aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten und sowohl neurophysiologische Grundlagen der Interaktion als auch die Möglichkeiten neuer Technologien darstellen. Einen großen Raum soll dabei auch die Präsentation von Charakteristika und klinischen Anwendungsdaten existierender Systeme einnehmen. Hierfür haben wir deutschsprachige Redner aus dem In- und Ausland eingeladen. Die Vorträge werden durch Poster und Demonstrationen weiterer interessierter Arbeitsgruppen ergänzt. Die Einreichung von Beiträgen erfolgt über die Anmeldeplattform der DGNR/ DGNKN e.V..

	09:00 – 09:15	Einleitung durch Holger Regenbrecht und Christian Dohle
1. Block	09:15 – 10:45	Neurophysiologie der Bewegungswahrnehmung Moderation: Christian Dohle Rüdiger Seitz Bewegungswahrnehmung und virtuelle Realität Christian Dohle Neurophysiologie der Bewegungsspiegelung Robin Bekrater-Bodmann Neuropsychologische Grundlagen der körperlichen Selbstwahrnehmung - Implikationen für VR- und AR-Anwendungen
	10:45 – 11:15	Poster & Demo Session
	11:15 – 11:30	Kaffeepause
2. Block	11:30 – 13:00	Technologien der virtuellen Realität Moderation: Holger Regenbrecht Thomas Schüler Therapeutische VR Applikationen für den Alltagseinsatz entwickeln Kynan Eng Virtual Reality for Rehabilitation: from Research to Clinical and Commercial Practice Holger Regenbrecht Visualisation and Interaction Technologies for Virtual Neurorehabilitation

	13:00 – 14:00	Mittagspause
3. Block	14:00 – 15:30	Klinische Anwendung von VR in der Neurorehabilitation Moderation: Holger Regenbrecht Simon Hoermann Evaluierung der klinischen Anwendbarkeit von VR Technologie am Beispiel von Augmented Reflection Technology Friedemann Müller Wie real ist die virtuelle Realität in der Neurorehabilitation Andreas Rothgangel Gamification Against Phantom Pain (GAPP): Entwicklung einer mobilen Applikation mittels virtueller und erweiterter Realität zur Behandlung von Patientinnen und Patienten mit Phantomschmerzen nach Arm- und Beinamputation
	15:30 – 16:00	Kaffeepause
4. Block	16:00 – 17:00	Klassifizierende Konzepte Moderation: Christian Dohle Josef Wiemeyer Serious Games = VR plus Spaß? Luara Ferreira dos Santos Konzepte und Klassifikationen der Virtuellen Realitäts-basierten Rehabilitation
	17:00 – 17:45	Podiumsdiskussion
	17:45 – 18:00	Abschlussworte der Gastgeber

Dr. Robin Bekrater-Bodmann	Zentralinstitut für seelische Gesundheit, Mannheim, Deutschland
Dr. Christian Dohle	MEDIAN Klinik-Berlin Kladow, Berlin, Deutschland; Charité Universitätsmedizin Berlin, Berlin, Deutschland
Dr. Kynan Eng	University of Zurich, Zürich, Schweiz
Luara Ferreira dos Santos	Technische Universität Berlin, Berlin, Deutschland
Dr. Simon Hoermann	The University of Sydney, Sydney, Australien
Dr. Friedemann Müller	Schön Klinik Bad Aibling, Bad Aibling, Deutschland
Prof. Dr. Holger Regenbrecht	University of Otago, Dunedin, Neuseeland
Andreas Rothgangel	Zuyd University of Applied Science, Heerlen, Niederlande
Dr. Thomas Schüler	SALT AND PEPPER Software GmbH & Co. KG, Osnabrück, Deutschland
Prof. Dr. Rüdiger Seitz	LVR-Klinikum Düsseldorf, Kliniken der Heinrich-Heine Universität Düsseldorf, Düsseldorf, Deutschland
Prof. Dr. Josef Wiemeyer	Technische Universität Darmstadt, Darmstadt, Deutschland