



Virtuelle Therapie – Reale Erfolge

**Motivierend
Effektiv
Vielseitig**



CUREOSITY

Spielerische Therapie in der virtuellen Welt

CUREO® nutzt zwei wichtige Elemente für den Therapieerfolg von Patienten der Physio- und Ergotherapie sowie der Neuropsychologie: Gamifikation und Virtual Reality.

Für die Gamifikation werden verschiedene spielerische Elemente wie z.B. eine Punktevergabe benutzt. Die Virtual Reality wird durch fast lebensechte Umgebungen charakterisiert, die z.B. anregend oder beruhigend auf Patienten wirken.

Beide Aspekte fördern Ihre Motivation und sorgen dafür, dass Sie die Therapie länger und lieber durchführen und dadurch langfristig einen gesteigerten Therapieerfolg erleben.

Muskelkraft und Tonus werden durch neuroplastische Veränderungen und erhöhte Motivation verbessert, während Schmerzen durch Ablenkung und Neuroregulation signifikant reduziert werden.

Studien heben vor allem die Vorteile für die neurologische Rehabilitation sowie die bemerkenswerte Praktikabilität und Anwendungsvielfalt virtueller Tools für eine erfolgreiche Therapie hervor.



Studienergebnisse

95%

begeisterte
Patienten

97%

möchten die
CUREO®-Therapie
fortführen

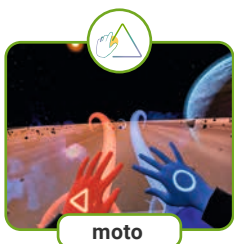
84%

zeigen klinisch relevante
Verbesserungen der
Armfunktionalität

Mehr als 50 spielerische Trainings in 7 Modulen



Das „active“-Training ist für schwerstbetroffene Patienten geeignet. Es fördert die visuelle Wahrnehmung und unterstützt dadurch die Therapie von Neglect.



Mit „moto“ kann ein motorisches Training der oberen Extremitäten durchgeführt und die zielgerichtete Beweglichkeit gefördert werden.



Das „relax“-Training unterstützt die Neuroregulation, Stressreduktion sowie Schmerzlinderung und ist für alle Patienten geeignet.

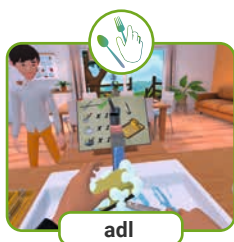


Mit „hand“ wird sowohl die Feinmotorik als auch die Beweglichkeit und Koordination der Hände und einzelner Finger trainiert.

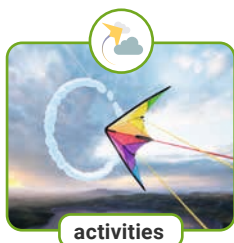
CUREO® adressiert sensomotorische, kognitive und perzeptive Beeinträchtigungen



„Cogni“ fördert die Farb- und Formerkennung, die Wortfindung, die räumliche Wahrnehmung, die Koordination sowie die Gedächtnisleistung.



In „adl“ werden in einer virtuellen Umgebung, z.B. einer Therapieküche, alltägliche Situationen geübt, wie das Nutzen von Werkzeugen und Gebrauchsgegenständen.



In „activities“ können Patienten durch das Eintauchen in multisensorische aufgebaute Landschaften kleine Aktivitäten erleben.

MEHR ZU
STUDIEN
RUND UM
CUREO®

Mehr Informationen

www.cureosity.com

Instagram: [cureosity_vr](#)

Facebook: [CUREosity](#)



WIESO
CUREO®?

- **Nachgewiesene Wirksamkeit**
- **Training der Bewegung, Kognition und Wahrnehmung**
- **Über 50 Übungen**
- **Immer so mobil und flexibel wie Sie es sind**
- **Spielerische Therapie, die Spaß macht**



ERFAHRUNGEN
MIT
CUREO®

„Mit CUREO® ist Therapie lebendiger. Die Wahrnehmung wird geweckt und der Wunsch, den Arm bewegen zu können. Man möchte sich anders bewegen, weil die Erfahrungen völlig neu und anders sind.“



Elif, 39 Jahre, Schlaganfallpatientin

MEHR AUF
SOCIAL MEDIA



CUREosity GmbH

Hansaallee 299 • 40549 Düsseldorf • info@cureosity.com
+49 211 8220466 • www.cureosity.com