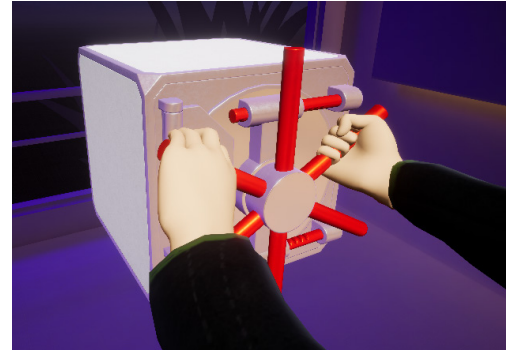


CUREO[®] 3

Virtual Therapy – Real Success



Was ist CUREO®?

Unzählige Studien belegen das hohe Potenzial immersiver Therapie auf Basis von Virtual Reality (VR). Doch bislang erfüllten die praktischen Umsetzungen noch nicht die klinischen Erfordernisse.

Mit CUREO® steht Ihnen und Ihren Patienten endlich ein innovatives, ausgereiftes VR-Therapiesystem zur Verfügung. Bestehend aus der vorinstallierten Software und Hardware, ist CUREO® sofort anwendbar und in führenden, internationalen Kliniken im Einsatz. Modular aufgebaute Trainingseinheiten in einer VR-Umgebung unterstützen spielerisch kognitive und sensomotorische Rehabilitation. Die Motorik der oberen Extremitäten sowie des Rumpfes wird gefördert. Vom Krankenhausbett in der klinischen Rehabilitation, über die ambulante Therapie z.B. im Rollstuhl, bis zur Nachsorge ist CUREO® transektoral einsetzbar.

CUREO® motiviert die Patienten und fördert so den Therapieerfolg. Therapeuten können mehrere Patienten parallel betreuen – auf diese Weise lassen sich Ressourcen optimal einsetzen und eine hochfrequente Therapie für die Patienten gewährleisten.

Die CUREO®-Software ist als Medizinprodukt CE-zertifiziert.

Unser innovativer Therapieansatz wurde mehrfach ausgezeichnet:



Der Deutsche
Innovationspreis

Kategorie:
„Start-ups“



DIGI HEALTH AWARD WINNER



Digi Health Talk

2020



CUREO® – ein System, viele Vorteile

CUREO® wurde in einem iterativen Prozess gemeinsam mit Therapeuten, Medizinern und Patienten entwickelt.

Die Einzigartigkeit von CUREO® besteht darin, dass durch den Einsatz von Virtual Reality und Gamifikation digitaler Inhalte die Wirkung vervielfacht und die Genesungszeit beschleunigt wird.

Alexander Felsenberg, Chairman WSA-Germany,
Member of the Board WSA-Global



Sofortiger Therapiebeginn

CUREO® ist krankenttuglich, bringt die Therapie zum Patienten und ermöglicht ein sofortiges, hochfrequentes Training. Es gibt keine infrastrukturellen Anforderungen.



Hohe Therapiefrequenz

Mit CUREO® kann ein Therapeut mehrere Patienten zeitgleich betreuen – für personelle Entlastung und gleichzeitig eine qualitativ sowie quantitativ verbesserte Versorgung.



Hohe Motivation

Durch das Eintauchen in immersive Welten wird die Frustration durch die pathologisierende, klinische Umgebung gesenkt. Dank Gamifikation erfahren Patienten Erfolgserlebnisse, wodurch die Motivation und der allgemeine Therapieerfolg nachhaltig gesteigert werden.



Für die Nachsorge geeignet

CUREO® ermöglicht neue Nachsorgekonzepte durch mobilen, ambulanten Einsatz beim Patienten und eine nachhaltige Versorgungsqualität.

CURE[®] Update 3.0



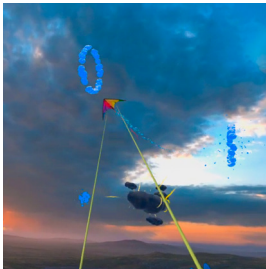
Langhaltende Motivation dank Gamifikation

Gamification hat einen positiven Einfluss auf die Motivation und den Therapieerfolg. Das belegen Studien und das Feedback unserer Patienten. Neue kompetitive Highscore-Modi aktivieren das Belohnungssystem und fördern nachhaltig Spaß, Motivation und Leistung der Patienten auch über längere Therapiezeiträume.



Zielgerichtetes Bogenschießen

- Zielscheiben und zuschaltbare Zielhilfe
- Realistischere Umgebung für mehr Immersion
- Training von Konzentration, Wahrnehmung, aufrechte Körperhaltung und für Stressbewältigung



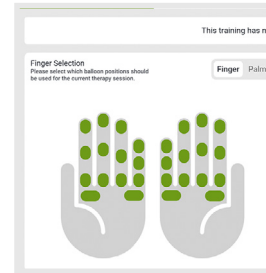
Drachenfliegen auf Island

- Punkte sammeln durch das Steuern des Drachen durch Wolken
- Besondere Herausforderungen: Gewitterwolken als disruptive Elemente
- Fördert die selektive Aufmerksamkeit



Spielerische Übungen für Feinmotorik der Finger und Hände

Im CURE[®]-Update 3 stehen weitere, zielgerichtete und für die Feinmotorik einsetzbare Fingerübungen zur Verfügung. Diese ermöglichen ein noch breiteres Spektrum an motorischen Herausforderungen sowie eine bessere Selektierung und Therapie einzelner Finger.



Erweiterung des finger-Moduls

- Sowohl auf den Fingern als auch in der Handinnenfläche sind verschiedene Punkte, die für den Ballon ausgewählt werden können
- Erleichtert die Selektion einzelner Finger
- Noch präziseres Feinmotoriktraining



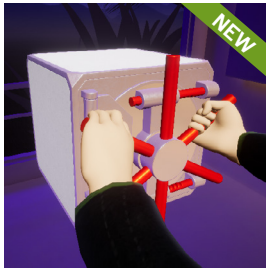
Handöffnen und -schließen

- Training von Öffnen und Schließen der Hand im Wechsel
- Training of complex, motor movements and selective perception
- Geeignet für neurologisch beeinträchtigte Patienten oder nach Hand-OPs



ADL-Cube für kognitive Herausforderungen

Während der Rehabilitation ist es wichtig, den Patienten wieder an Aufgaben zu gewöhnen, die ihm Alltag begegnen. Daher haben wir den ADL-Cube entwickelt, um diese Herausforderungen spielerisch zu meistern.

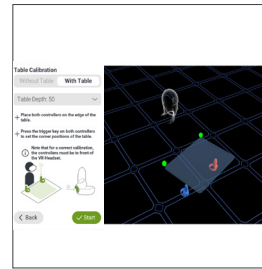


- Interaktiver Therapiewürfel mit einer Vielzahl an Feinmotorikübungen, sowohl einhändig, als auch beidhändig
- Aktivitäten des täglichen Lebens werden widergespiegelt
- Z.B: Schalter betätigen, einen Hebel bzw. Knopf drücken, oder ein Rad drehen



Schnell-Kalibrierung und Bedienungserleichterung

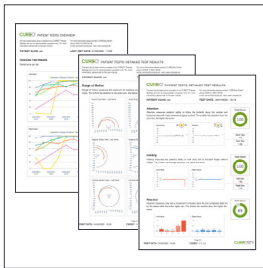
CURE® wird in vielen Kliniken täglich mit unterschiedlichsten Patienten eingesetzt. Wir freuen uns, dass wir auf Basis des Feedbacks unserer Anwender unser System kontinuierlich optimieren können. So haben wir etwa unsere Bedienbarkeit an die am häufigsten genannten Wünsche angepasst.



- Schnellere, einfacher anpassbare, zuverlässige Kalibrierung, auch im Krankenbett
- Mit nur wenigen Klicks z.B. Größe des Therapietisches festlegen; es bleibt mehr Zeit für die Therapie
- Bei Spiegeltherapie: Nicht genutzte Hand ausgeblendet, um Aufmerksamkeit stärker auf die gespiegelte Hand zu lenken



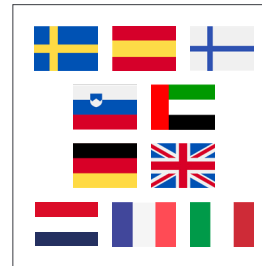
Erhöhte Datensicherheit und Dokumentation der Therapie



- Verlaufsdaten und Therapiefortschritt werden sicher und zuverlässig gespeichert, sind leicht für Behandler zugänglich
- 256-Bit-Verschlüsselung aller Daten (AES-256_CBC)
- Dokumentation erbrachter Therapieminuten bzw. der Nutzungsdauer der Module



Multilinguales System

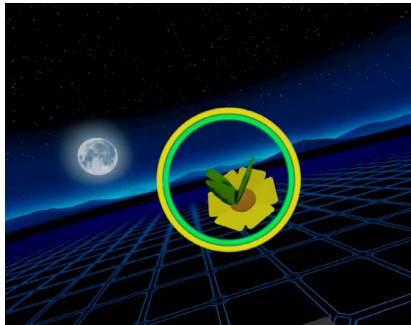


- Neue Sprachen: Finnisch, Schwedisch, Arabisch, Slowenisch, Spanisch
- Bediensprache des Tablets und die Sprache der Anweisungen für Patienten unabhängig voneinander einstellbar
- Ermöglicht Therapie von Menschen unterschiedlicher Nationalität

Zielgerichtete Module für eine erfolgreiche Therapie

CUREO® bietet 6 Module, die sich hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades flexibel und stufenlos einstellen lassen. So kann je nach Fähigkeit und Bedürfnis der Patienten ausgewählt werden, welches Modul durchgeführt wird. Kann der Betroffene beispielsweise nur seinen Kopf bewegen, bietet das „active“-Modul geeignete Übungen, bei denen nur mit dem Blick Objekte verfolgt werden. Im Spiel „Taiko“ kann beispielsweise im Rahmen des Amplitudentrainings der Standort der Trommeln auf den Bewegungsradius des Patienten angepasst werden.

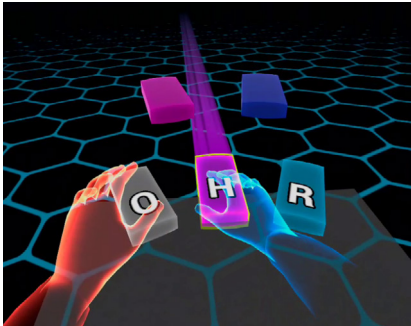
Zudem lassen sich in allen **CUREO®**-Modulen zusätzliche Funktionen, wie etwa der Spiegelmodus, hinzuschalten, um einen weiteren kognitiven und motorischen Anreiz zu schaffen. Zwischen den Übungen können Einheiten des „relax“-Moduls durchgeführt werden, um sich sowohl auszuruhen als auch die Therapiefähigkeit zu erhalten und zu erhöhen. Auf diese Weise sind unterschiedliche Therapieziele adressier- sowie realisierbar.



Das Modul „active“ ist für schwerstbetroffene Patienten geeignet. Bereits in der Frührehabilitation stimuliert und aktiviert es die Aufmerksamkeit und unterstützt die Minderung von Neglect. Die Therapie kann mittels Blickführung absolviert werden.



Das Modul „moto“ beinhaltet ein bi- und unilaterales motorisches Training der oberen Extremitäten und fördert in motivierenden Therapiespielen aktive und zielgerichtete Beweglichkeit.



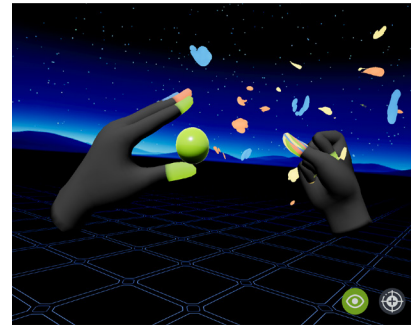
Das Modul „cogni“ bietet kognitives und sensorisches Training. Es fördert die Farb- und Formerkennung, die Wortfindung, die räumliche Wahrnehmung, die Koordination sowie die Gedächtnisleistung.



Das Modul „relax“ fördert Neuroregulation, Stressreduktion sowie Schmerzlinderung und ist für alle Patienten geeignet. Es unterstützt Compliance und Therapiebereitschaft dank explorativer Umgebungen, interaktiver Mini-Games, Atemübungen sowie Farbtherapie.



Im Modul „daily“ werden in einer virtuellen Umgebung, z.B. einer Therapieküche, alltägliche Situationen eingeübt, wie das Nutzen von Werkzeugen bzw. Gebrauchsgegenständen.



Im Modul „finger“ wird sowohl die Feinmotorik als auch die Beweglichkeit und Koordination der Hände und einzelner Finger trainiert. Durch das Ausführen manueller Tätigkeiten übt der Patient Fähigkeiten wie Halten und Greifen (z.B. Power- und Pinzettengriff).

Indikationen

Das Therapiesystem wurde für den Einsatz an Patienten u.a. für folgende Indikationen entwickelt:

- Schlaganfall ischämischer- oder hämorrhagischer Genese mit residueller Hemiplegie/-parese
- (Infantile) Zerebralparese
- Rückenmarksverletzungen (Commotio, Contusio, Compressio Spinalis)
- Schädel-Hirn-Trauma
- Muskuloskelettale Erkrankungen
- Neuropathie (Guillain-Barré Syndrom, PNP)
- Neurodegenerative Erkrankungen (z.B. Multiple Sklerose, Parkinson, ALS)
- Ataxie der oberen Gliedmaßen und des Rumpfes

Anwendungsbereiche

CUREO® adressiert kognitive, sensomotorische, perzeptive Beeinträchtigungen sowie die obere Körperregion:

- Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsstörungen
- Gedächtnis- und Lernstörungen
- Störungen in Planung und Orientierung
- Einschränkungen in der Lösung von Problemen
- Beeinträchtigungen im Bereich der Propriozeption, Form- und Farberkennung
- Neglect/ Einschränkung des Gesichtsfeldes
- Apraxie

CUREO® adressiert die obere Körperregion:

- Obere Extremitäten einschließlich Schultergürtel, Oberarm, Unterarm und Hand sowie Finger
- Rumpf sowie Kopfbewegungen

Therapieziele

Förderung von kognitiven Fähigkeiten wie z.B.

- Räumliche, Form- und Farbwahrnehmung
- Aufmerksamkeit und Wahrnehmung
- Erinnern und Lernen
- Planung und exekutive Funktionen
- Gedächtnisleistungen

Förderung der Motorik der oberen Extremitäten und des Rumpfes wie z.B.

- Bewegungsmaß, Quantität und Qualität der Bewegung
- Koordination und Propriozeption
- Posturale Kontrolle im Sitz und sturzgesichert im Stand
- Reichfunktion der oberen Extremitäten
- Hand- und Fingerfunktionen (Basis Greiffunktionen und Handöffnung)
- Feinmotoriktraining der Hand, wie z.B. Pinzetten- und Powergriff
- Fingerbewegung

Generelle Verbesserungen wie z.B.

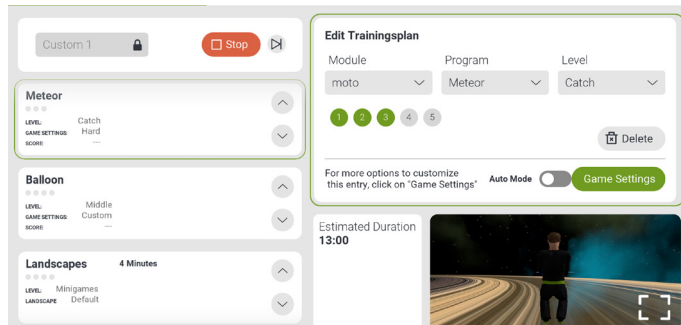
- Stress-, Angst- und Schmerzreduktion sowie die Minderung von Depression
- Körperwahrnehmung (Selbst- und Tonusregulation)
- Therapiemotivation (Compliance und Adhärenz)
- Stimmungsaufhellung
- Neuroregulation

Disclaimer: Auf unserer Webseite finden Sie eine ausführliche Auflistung über Indikationen, Therapieziele und Anwendungsbereiche. Infos unter: <https://www.cureosity.de/indikationen>

Effiziente Therapietools

Automatisierter Trainingsplan

Erhalten Sie mit dem Trainingsplan ein effizientes Werkzeug, mit dem ein personalisiertes, abwechslungsreiches Therapieprogramm zusammenstellbar ist. Der Plan passt sich an die im Therapieverlauf ändernden Bedürfnisse der Patienten an und bietet eine Entlastung im Therapiealltag.



Umfangreiche Patienten-Testungen

Mit den Patiententestungen können die sensomotorischen und kognitiven Fähigkeiten eines Patienten beurteilt und die richtigen Trainingseinstellungen vorgenommen werden. Folgende Fähigkeiten werden getestet:

- Bewegungsradius
- Aufmerksamkeit
- Gedächtnis
- Reaktion
- Halten
- Genauigkeit

Verlaufsanzeige

Nach Durchführung der Testungen können die Ergebnisse exportiert werden und bieten einen hervorragenden Überblick über den Fortschritt – sowohl für Patient:en als auch für Therapeuten.



Gruppentherapie

Mit CUREO® kann ein Therapeut mehrere Patienten gleichzeitig therapieren. Die Möglichkeit der Gruppentherapie schont wertvolle Ressourcen und hilft Ihnen, anspruchsvolle Herausforderungen im Therapiealltag zu meistern.



Einzigartige Therapiefunktionen

Embodiment über einen Avatar

- Bewegungen des Patienten werden auf einen Avatar in der VR übertragen, der Patient interagiert mit der virtuellen Welt
- Direktes visuelles, akustisches und haptisches Feedback
- Siehe auch „Ausblick“ auf Seite 13

Gamification

- Spielerische Neugierde wird geweckt
- Levelbasierte, abwechslungsreiche Spielmodule aktivieren das Belohnungssystem und sorgen für Eigenmotivation

Spiegeltherapie

- Modulübergreifende, zuschaltbare Spiegeltherapiefunktion
- Einzigartig hinsichtlich Immersion, Einstellungsmöglichkeiten und Präzision



Sonifikation

- Durch freie Bewegungen werden Töne erzeugt
- Durch Verklängen der Bewegung wird Wahrnehmung der betroffenen Extremität synästhetisch, auditiv aktiviert

Stufenlose Anpassung an jeden Patienten

- Schwierigkeitsgrad, Lokalisation und Geschwindigkeit der Übungen parametrisch einstellbar
- Auch Seitenverteilung bzw. bilaterale Gewichtung anpassbar
- Dank Automodus automatische, individuelle Anpassung an Fortschritt

Transsektoraler Einsatz

- CUREO® ist kompakt und mobil
- Lässt sich orts- und zeitunabhängig einsetzen
- Therapie lässt sich von Phase B bis F der Rehabilitation anpassen

Remote-Fähigkeit

- Therapiesteuerung auf Distanz
- Kontaktfreie Therapie mit geminderten Infektionsrisiko

Motion-Sickness-Prävention

- Einbezug neurophysiologischer und neuropsychologischer Grundlagen und Verwendung neuester Technik in Hard- und Software sorgen dafür, dass Patienten keinen Schwindel oder Motion Sickness verspüren sollen
- Entwicklungsaufwand lohnt sich und sorgt für zufriedene Patienten

Effektive und benutzerfreundliche Bedienung

- Therapeut kann Therapie fließend und störungsfrei während Therapie ändern und verschiedene Perspektiven einnehmen
- Das CUREO®-System ist multilingual: Deutsch, Englisch, Niederländisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Finnisch, Schwedisch, Slowenisch und Arabisch stehen zur Auswahl

Optimal zugeschnittene Integration von CUREO®

Immer mehr internationale Kliniken nutzen CUREO® innerhalb ihres Therapiealltags. Die Bad Segeberger Kliniken zeigen z.B., wie CUREO® effizient und individuell integriert werden kann. Es wurde ein separater Raum in der Tagesklinik für die CUREO®-Therapie eingerichtet.

Hervorzuheben ist die Deckenkonstruktion mit in der Höhe verstellbaren Seilen und Sicherungsgurten, sodass die Therapie sturzgesichert im Stand durchgeführt werden kann.



Weitere Highlights:

- Smartes Sideboard als Ablagefläche und zum Laden der Geräte
- VR-Therapie wird bei Schlaganfall-Patienten von Ergotherapeuten als motorisches Training der oberen Extremitäten verordnet
- Parkinson-Patienten werden vor allem im Stand trainiert
- Bis zu fünf Patienten können von nur zwei Therapeuten parallel betreut werden – dies spart Zeit und Ressourcen

Wir entwickeln gern mit Ihnen gemeinsam Ihr eigenes Konzept für die Integration von CUREO®.

Spieleinstellungen

Simplex	Einfach	Mittel	Schwer	Angepasst
Breite	60%	AUTO		
Höhe	50%	AUTO		
Geschwindigkeit	20%	AUTO		
Balance	100%	AUTO		

GAME MODE: [Icon] [Icon]

ACTIVE HAND: L LR R

Synchronous: Synchronous:

Hilfestellung: Hilfestellung:

00:00:50:00

Klinische Evidenz der VR-Therapie

Längst zeigt die Forschung, dass die Nutzung neuer Technologien sowie digitalisierter Applikationen die klassischen Therapiemethoden optimal ergänzen können, um so einen größeren Mehrwert für den Patienten zu schaffen.

VR-Therapie als wertvolle Rehabilitationsunterstützung

So belegt ein systematischer Review des Research Centre on Aging, dass VR-Therapieanwendungen Schmerzen reduzieren und gleichzeitig die motorischen Funktionen verbessern (Bordeleau et al. 2021). Des Weiteren beschreibt ein Artikel aus dem American Journal of Physical Medicine & Rehabilitation die Vorteile traditioneller Therapiemethoden in Verbindung mit VR-basierter Rehabilitation bei Schlaganfallpatienten. Die Autoren resümieren, dass diese Kombination die motorischen Fähigkeiten sowie das handwerkliche Geschick verbessern (Fang et al. 2021).

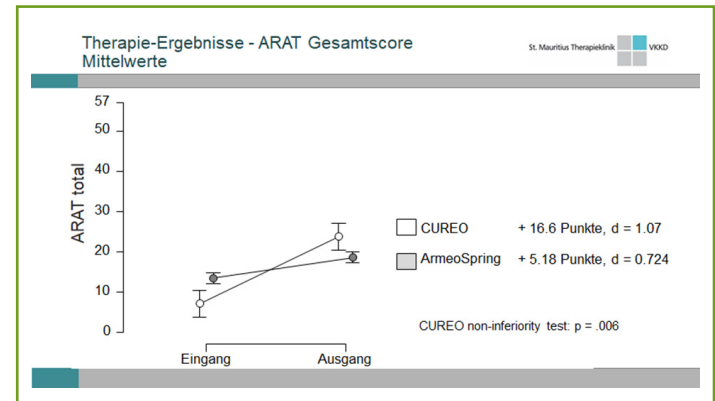
Gamification

Kooij et al. (2019) belegt, dass sich Game-Elemente positiv auf die Freude an einer Therapieübung auswirken. In der systematischen Übersichtsarbeit von Pimentel-Ponce et al. (2021) zeigen die Ergebnisse der 10 ausgewerteten Studien, dass bei neuromotorisch eingeschränkten Kindern und Erwachsenen Gamifikation die Motivation und Therapieadhärenz steigert (vgl. auch Lopes et al. 2021). Auf Basis dieser Ergebnisse sowie des Feedbacks von Patienten und Therapeuten bietet **CUREO** ebenfalls viele spielerische Inhalte, ein Highscore-System sowie stetig neue Herausforderungen, um die intrinsische Motivation auch über einen längeren Therapiezeitraum zu fördern.

Auf www.cureosity.de stellen wir aktuelle Informationen zu der Evidenz von VR in der Rehabilitation bereit. Unter cureosity.de/literaturangaben finden Sie die ausführlichen Quellenangaben.

Zwischenergebnisse Nicht-Unterlegenheitsstudie

Aktuell läuft eine Nicht-Unterlegenheitsstudie, die die Therapie mit **CUREO**® und dem Armeo®Spring – jeweils in Kombination mit einer klassischen Therapie – vergleicht. Nach Einschließen der Hälfte der Patienten wurden erste Zwischenergebnisse von Frau Dr. Bettina Studer und Frau Dr. Heidrun Pickenbrock auf der DGNR 2021 im Dezember vorgestellt.



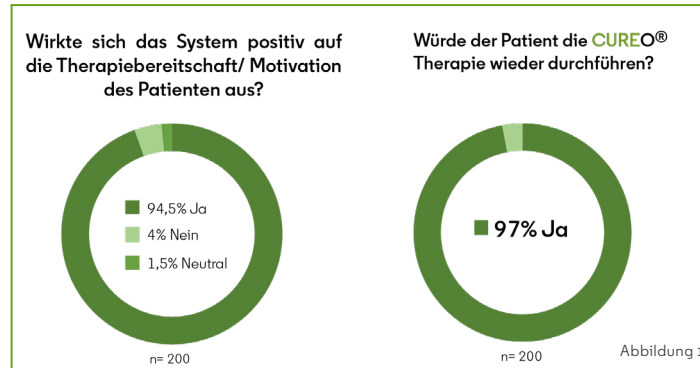
Über die gesamte Gruppe gesehen zeigt der Vorher-Nachher-Vergleich eine klare Verbesserung der Armfähigkeit mit beiden Therapien, gemessen über den Action Reach Arm Test (ARAT). Es zeichnet sich ab, dass die Therapie mit unserem VR-System **CUREO**® der Armeo®Spring-Therapie nicht unterlegen ist. Wir freuen uns sehr, dass die Rekrutierung nun final abgeschlossen wurde und auf die endgültigen Ergebnisse.

CUREO®-Akzeptanz-Umfrage

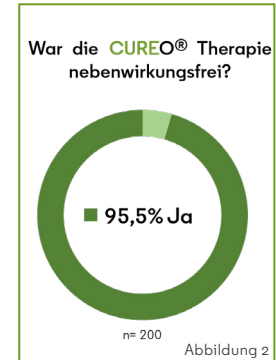
Für uns stehen Patient und Behandler im Mittelpunkt der Entwicklung von CUREO®. Deswegen haben wir Fragebögen an die Therapeuten der Sankt Mauritius Therapieklinik (STMTK) in Meerbusch mit der Bitte verteilt, diese während bzw. nach der Therapie auszufüllen. Dabei wurden über 200 Fragebögen beantwortet und von uns ausgewertet.

Das STMTK ist auf die neurologische Rehabilitation spezialisiert. Vor Ort ist die am häufigsten mit CUREO® therapierte Hauptdiagnose Schlaganfall mit ca. 85,5%. Des Weiteren wurden Patienten mit PNP/ CIP/ GBS, Rückenmarkerkrankungen, Post-Covid, Multiple Sklerose, Parkinson, Querschnittlähmung und Schädel-Hirn-Trauma mit CUREO® therapiert.

Der Patient wurde nach der Therapie befragt, ob er diese gerne erneut durchführen würde, was 97% der Patienten mit einem „Ja“ beantwortet haben. Die Therapeuten konnten zusätzlich bestätigen, dass 94,5% der Patienten eine gesteigerte Motivation durch die VR-Therapie mit CUREO® zeigten (Abbildung 1).



Wichtig bei der VR-Therapie ist zusätzlich, dass die Patienten während der Therapie kein Unwohlsein verspüren. 95,5% gaben an, dass sie keine Nebenwirkungen verspürt haben (Abbildung 2). In Anbetracht des hohen Durchschnittalters und der Schwere der Erkrankungen, freuen wir uns über das Ergebnis.



Ausblick

Uns ist es wichtig, kontinuierlich unser System auf Kundenfeedbackbasis zu optimieren und klinisch zu evaluieren. So konnten wir in 2022 die neurologische Abteilung der Charité dafür gewinnen, CUREO® unter anderem auf der Neuropalliativstation zu erproben. Mit dem Therapiezentrum Burgau starten wir in eine Wirksamkeitsstudie.

Zudem führen wir derzeit eine Studie mit der Universität Maastricht zur Untersuchung der Schmerzlinderung in Zusammenhang mit der CUREO®-Therapie durch. Hier wird das Embodiment durch einen Avatar genutzt, um die Schmerzwahrnehmung des Patienten zu ändern. Erste Zwischenergebnisse zeigen, dass unser Ansatz positive Ergebnisse im Vergleich zu konventionellen passiven VR-Methoden zeigt und sich von ihnen als aktives Konzept abhebt¹.

Pimpini, L., & Karos, K. (2022, August 30). Effects of (inter)active vs passive Virtual Reality environment on the reduction of laboratory-induced chronic pain. Retrieved from osf.io/gud45

Das CUREO®-Therapiesystem auf einen Blick

CUREosity bietet Ihnen ein kompaktes, mobiles Komplettsystem, das dank der vorinstallierten Software sofort einsatzbereit ist. Das CUREO®-Therapiesystem besteht aus der als Medizinprodukt CE-zertifizierten CUREO®-Software sowie der dazugehörigen Hardware.

CUREO®-Service

Full Service & Support Package

- Eine Initialschulung sorgt dafür, dass Sie Ihre Therapie sofort starten können
- Durch Updates und Funktionserweiterungen profitieren Sie und Ihre Patienten von allen Neuentwicklungen
- Unser technischer Telefonsupport steht für alle Fragen zur Verfügung
- Eine Anbindung an die Haustechnik wird nicht benötigt
- Individuelle Anpassungen und Ergänzungen sind auf Anfrage möglich



CUREO®-System

Gesamte, benötigte Hardware im Lieferumfang enthalten:

- Tablet
- VR-Headset mit desinfizierbarem Silikoncover
- Controller
- WLAN-Router
- Praktischer Tragekoffer
- 2,5kg leicht



Über CUREOSITY

CUREosity ist ein mehrfach international preisgekröntes Med-Tech-Unternehmen, das die Rehabilitation durch die Entwicklung innovativer Therapiekonzepte nachhaltig verändert.

Die Gründer sind selbst familiär betroffen und verfügen über jahrzehntelange Erfahrung im Therapiebereich. Sie werden von der Motivation geleitet, betroffenen Patienten zu helfen, ihre Fähigkeiten und damit ein selbstbestimmteres Leben zurückzugewinnen.

Unser VR-Therapiesystem kombiniert neurowissenschaftliche Erkenntnisse, insbesondere die Potenziale der Neuroplastizität, mit langjähriger Therapieerfahrung sowie dem technischen und kreativen Know-How unserer Entwickler.

CUREosity hat es sich zum Ziel gesetzt, Kliniken, Ärzten und Therapeuten mit innovativen Produkten zu entlasten und zu helfen, die Versorgungsqualität ihrer Patienten zu verbessern. Ein interdisziplinäres Team aus über 35 Spezialisten aus den Bereichen 3D-Visualisierung, IT, Game-Design und Medizin hat mit CUREO® ein System geschaffen, das aus virtueller Therapie reale Erfolge macht.



CUREOSITY

Hier wird CUREO® u.a. bereits angewendet:



CUREosity GmbH

Burgunderstr. 27 • 40549 Düsseldorf • info@cureosity.de • +49 211 82 20 46 6 • www.cureosity.de



Für weitere Einblicke
besuchen Sie unseren
YouTube-Kanal!

