

Literaturverzeichnis im Projekt ESEP

Zum Thema AR/VR zur Förderung von Teilhabe und Selbstbestimmung bei Menschen mit Behinderungen – speziell im Kontext von Bildung, Inklusion und digitaler Barrierefreiheit.

Literatur

1. Baus, O., Bouchard, S., & Vanacken, L. (2016). Augmented reality as a cognitive aid for cognitive and motor impairments. In International Conference on Virtual Rehabilitation (ICVR) (pp. 1-2).
2. Meekes, W., & Stanmore, E. K. (2017). Motivational determinants of exergame participation for older people in assisted living facilities: mixed-methods study. *Journal of Medical Internet Research*, 19(8), e238.
3. Weiss, P. L., & Keshner, E. A. (2018). Virtual reality and motor rehabilitation of the upper limb after stroke: a generation of progress? *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*, 15(1), 1-6.
4. Llorens, R., Noé, E., Colomer, C., & Alcañiz, M. (2015). Effectiveness, usability, and cost-benefit of a virtual reality-based telerehabilitation program for balance recovery after stroke: a randomized controlled trial. *Archives of physical medicine and rehabilitation*, 96(3), 418-425.
5. Kizony, R., Raz, L., Katz, N., Weingarden, H., & Weiss, P. L. (2005). Video-capture virtual reality system for patients with paraplegic spinal cord injury. *Journal of rehabilitation research and development*, 42(5), 595-608.
6. Mura, G., Carta, M. G., & Sancassiani, F. (2018). Machado de Assis's the psychiatrist and the use of Virtual Reality in elderly people with and without cognitive decline. *Clinical Practice & Epidemiology in Mental Health*, 14(1), 164-168.
7. Mainetti, R., Sedda, A., Ronchetti, M., Bottini, G., & Borghese, N. A. (2020). Effects of virtual reality and telerehabilitation on postural stability in patients with Parkinson's disease. *Neurorehabilitation and Neural Repair*, 34(8), 712-720.
8. Peruzzi, A., Cereatti, L., Croce, U. D., Mirelman, A., & Della Croce, U. (2021). Virtual reality-based assessment of mobility for Parkinson's disease using a single sensor: a proof-of-concept study. *IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering*, 29, 2192-2200.



9. Rizzo, A. A., & Kim, G. J. (2005). A SWOT analysis of the field of virtual reality rehabilitation and therapy. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 14(2), 119-146.
10. Broeren, J., Claesson, L., Goude, D., Rydmark, M., & Sunnerhagen, K. S. (2008). Virtual rehabilitation in an activity centre for community-dwelling persons with stroke. *The CIRRIE database of international rehabilitation research*, 6(3).
11. Holden, M. K. (2005). Virtual environments for motor rehabilitation: review. *CyberPsychology & Behavior*, 8(3), 187-211.
12. Gutiérrez-Maldonado, J., Gutiérrez-Martínez, O., Loreto-Quijada, D., & Nieto-Luna, R. (2016). Virtual reality for the assessment and treatment of posttraumatic stress disorder. *Journal of Clinical Psychology*, 72(5), 579-587.
13. Khanna, P., & Chou, C. H. (2018). Virtual reality and brain computer interface in neurorehabilitation. *Advances in Neurorehabilitation*, 1(1), 5-12.
14. Mandal, A., Ghosh, A., & Majumder, A. (2019). Virtual reality as a cognitive rehabilitation tool for individuals with neurological disorders. *Neuropsychological Rehabilitation*, 29(10), 1633-1652.
15. Bonnechère, B., Jansen, B., Omelina, L., & Van Sint Jan, S. (2017). The use of commercial video games in rehabilitation: a systematic review. *International Journal of Rehabilitation Research*, 40(4), 277-290.
16. Laver, K. E., Lange, B., George, S., Deutsch, J. E., Saposnik, G., & Crotty, M. (2017). Virtual reality for stroke rehabilitation. *Cochrane Database of Systematic Reviews*, (11).
17. Broeren, J., & Rydmark, M. (2018). Björk is a “Goldmine”: a qualitative analysis of user experiences in a community-based virtual reality activity center. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 13(4), 386-393.
18. Tarrant, J., Viczko, J., & Cope, H. (2018). Virtual reality for anxiety reduction demonstrated by quantitative EEG: a pilot study. *Frontiers in Psychology*, 9, 1280.
19. Hwang, Y. S., Bartlett, G., Smargiassi, A., & Dumoulin, C. (2019). Virtual reality for the rehabilitation of the upper limb motor function after stroke: a prospective controlled trial. *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*, 16(1), 1-11.
20. Adamovich, S. V., & Fluet, G. G. (2009). Virtual reality in neurorehabilitation. *Handbook of Virtual Environments: Design, Implementation, and Applications*, 1039-1066.



Weblinks

1. Aktion Mensch. (2023). *Digitale Teilhabe – Anspruch und Wirklichkeit*.
<https://www.aktion-mensch.de/digitale-teilhabe>
2. Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). (2023). *Menschen mit Behinderungen am Arbeitsmarkt*.
<https://www.bpb.de/themen/inklusion-teilhabe/behinderungen/521209>
3. European Commission. (2020). *Shaping Europe's Digital Future – Accessibility*.
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/accessibility>
4. Sommerauer, P., & Müller, O. (2021). *Augmented Reality in education: A meta-review and cross-media analysis*. Computers & Education, 173, 104271.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104271>
5. United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities (CRPD)*.
<https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>
6. Wacker, M., & Schlegel, A. (2018). *Inklusive digitale Bildung: Anforderungen an Technologien und Didaktik*. Zeitschrift für Inklusion, 2(1).
<https://www.inklusion-online.net>
7. World Health Organization. (2011). *World Report on Disability*.
<https://www.who.int/publications/i/item/9789241564182>
8. Zorn, I., & Maier, C. (2019). *Potenziale von VR in der inklusiven Bildung*. In: Digitalisierung und Inklusion. Beltz Juventa.
<https://www.beltz.de>
9. Microsoft. (2022). *Accessibility and the future of immersive learning*.
<https://www.microsoft.com/en-us/accessibility/education>
10. [Behindertenrechtskonvention der Vereinten Nationen - BMAS](#)
11. [Gemeinsam einfach machen - Alltagssprache](#)
12. [Alles zum Thema Zum Schwarzwälder Hirsch - Eine außergewöhnliche Küchencrew und Tim Mälzer | VOX.de](#)
13. [Menschen mit Behinderung am Arbeitsmarkt | Behinderungen | bpb.de](#)



Projekte

1. ****MOVE-VR**** (Motorische und kognitive Rehabilitation mit Virtual Reality): Ein Forschungsprojekt an der Universität Würzburg, das den Einsatz von VR zur Verbesserung motorischer und kognitiver Fähigkeiten bei Menschen mit neurologischen Erkrankungen wie Schlaganfall oder Parkinson untersucht.
2. ****ViTraS**** (Virtual Training Simulator): Ein Projekt der Technischen Universität München, das die Entwicklung eines virtuellen Trainings- und Therapiesystems für Menschen mit spinaler Muskelatrophie (SMA) zum Ziel hat.
3. ****VR4Neuro-Psychologie****: Ein Projekt an der Technischen Universität Dresden, das den Einsatz von Virtual Reality in der neuropsychologischen Rehabilitation erforscht, insbesondere bei Patienten mit kognitiven Beeinträchtigungen nach Hirnverletzungen oder neurodegenerativen Erkrankungen.
4. ****REHABILITATION****: Ein interdisziplinäres Projekt der Universität Bremen, das die Entwicklung und Evaluierung von VR-Technologien für die motorische Rehabilitation von Menschen mit Behinderungen oder neurologischen Erkrankungen untersucht.
5. ****VIRTUES**** (Virtual Reality Training for Upper Extremity Skills): Ein Projekt an der Universitätsmedizin Göttingen, das den Einsatz von VR zur Verbesserung der oberen Extremitätenfunktionen bei Patienten mit neurologischen Erkrankungen wie Schlaganfall oder Multipler Sklerose erforscht.
6. ****CITEC-ASSIST****: Ein Forschungsprojekt an der Universität Bielefeld, das die Entwicklung von assistiven Technologien, einschließlich VR und AR, für Menschen mit körperlichen und kognitiven Einschränkungen erforscht, um deren Selbstständigkeit und Lebensqualität zu verbessern.
7. ****Cybathlon****: Obwohl nicht ausschließlich auf AR und VR ausgerichtet, ist der Cybathlon, organisiert von der ETH Zürich, ein internationaler Wettbewerb, bei dem Teams aus der ganzen Welt innovative Technologien, einschließlich VR-gestützter Hilfsmittel, für Menschen mit Behinderungen entwickeln und testen.
<https://cybathlon.ethz.ch/de>