

**brainjo**

*Fitness-Studio  
fürs Gehirn*



## VR-Brainfitness

**Informationsmappe**

2021 | Verfasser: Christian Michael Gnerlich, Alexander Pilling, Markus Wensauer

- Brain.
- Body.
- Balance.

## 1 | Worum geht es?



Kognitive Fitness wird in unserer Gesellschaft immer wichtiger, wobei Gehirntrainingsaufgaben möglichst attraktiv und angemessen fordernd gestaltet werden sollten, um tatsächlich effektiv und nachhaltig wirksam zu sein.

Durch unser Virtual Reality System haben wir von brainjo nun die Weichen dafür gestellt, dass Gehirntrainings nun auch in VR-Brillen angeboten werden können und sich somit die Zugänglichkeit und Integration in den Alltag der Menschen immens erhöht. Fitness-Studios, Sportvereine, Therapiezentren und Unternehmen können künftig einfach VR-Bereiche schaffen, in welchen NutzerInnen trainieren und ihre kognitive Leistung verbessern können.

Das Faszinierende gegenüber dem nicht-virtuellen Training ist, dass eine völlig neue Dimension an Möglichkeiten entsteht und Gehirntrainings-Aufgaben auf das nächste Level gehoben werden. Neuartig ist zudem beim brainjo Angebot, dass neben dem Gehirntraining auch das Element der Bewegung eine wichtige Rolle spielt und so Körper und Geist in Einklang gebracht werden:



**BRAIN**



**BODY**



**BALANCE**

Unser interdisziplinäres Team unterstützt Ihr Unternehmen zudem bei Aufklärung und Prävention rund um das Thema Brainfitness und Mental Health.

## 2 | Allgemeines

### Unternehmensprofil Brainjo

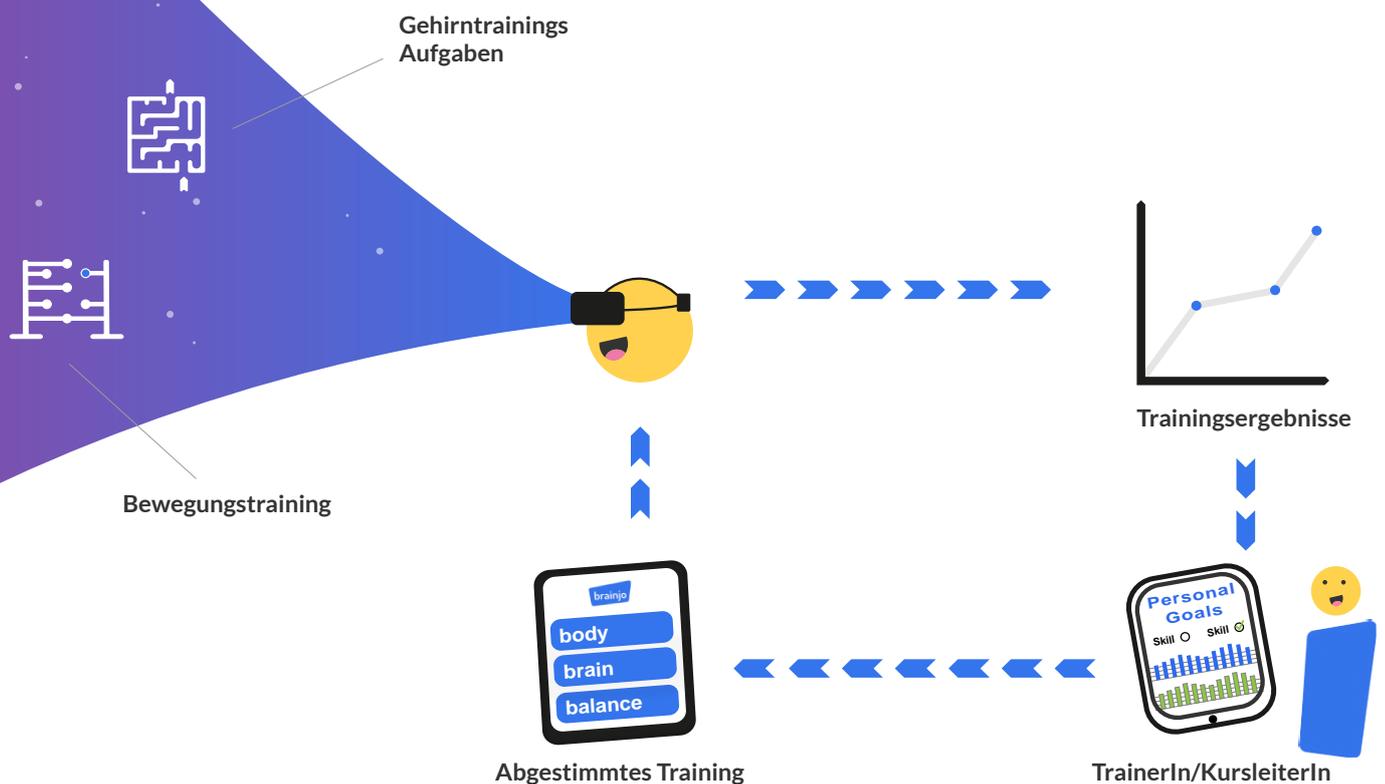
Das Startup Brainjo entwickelt Virtual Reality Anwendungen für das Training kognitiver Fähigkeiten. Neben starken Partnern wie der Infineon Technologies AG, der Barmer Krankenkasse und dem Fußball Zweitligisten Jahn Regensburg, wurde brainjo in zahlreichen Gründerwettbewerben ausgezeichnet, dazu gehörten unter anderem der bayerische „Business Plan Wettbewerb“, die „Exist“-Förderung des BMWi, dem Regensburger Wettbewerb „Hackaburg“ und der internationalen BCI Hackathon IEEE Brain BR41N.IO Prize 2020.

### Unsere Vision

Wir verfolgen das große Anliegen ein stärkeres Bewusstsein für Brainfitness zu schaffen. Durch eine Verbindung aus Gehirntrainingsaufgaben und Bewegungstraining in Virtual Reality möchten wir dieses Ziel erreichen. Unsere Message ist: „Das Gehirn kann wie ein Muskel trainiert werden und wir wollen das beste Angebot dafür schaffen“.

## 3 | Unser Angebot

Besonders für Fitness-Studios, Sportvereine, Therapiezentren und Unternehmen bietet unser Angebot eine echte Chance. Der brainjo-Trainer besteht aus dem VR-System und einer Web-Applikation, die miteinander kommunizieren. Dadurch werden eine einfache Nutzerverwaltung und Erfolgseinsicht gewährleistet.



## Integration und Support

Wir kümmern uns um die perfekte Integration des brainjo-Trainers in Ihre Einrichtung. Themen wie Internetanbindung oder Nutzerautorisierung werden dafür im Vorfeld schon geklärt und angepasst.

In Schulungen erklären unsere SpezialistInnen Ihnen die Bedienung des Systems. Darüber hinaus können wir Ihnen individuelle Service Angebote unterbreiten, welche Ihren Aufwand (Instandhaltung, Datenverwaltung) so gering wie möglich halten und spätere Anpassungen ihres Systems mit beinhalten können.

## 4 | Vorteile für AnbieterInnen

### Monetäre Vorteile

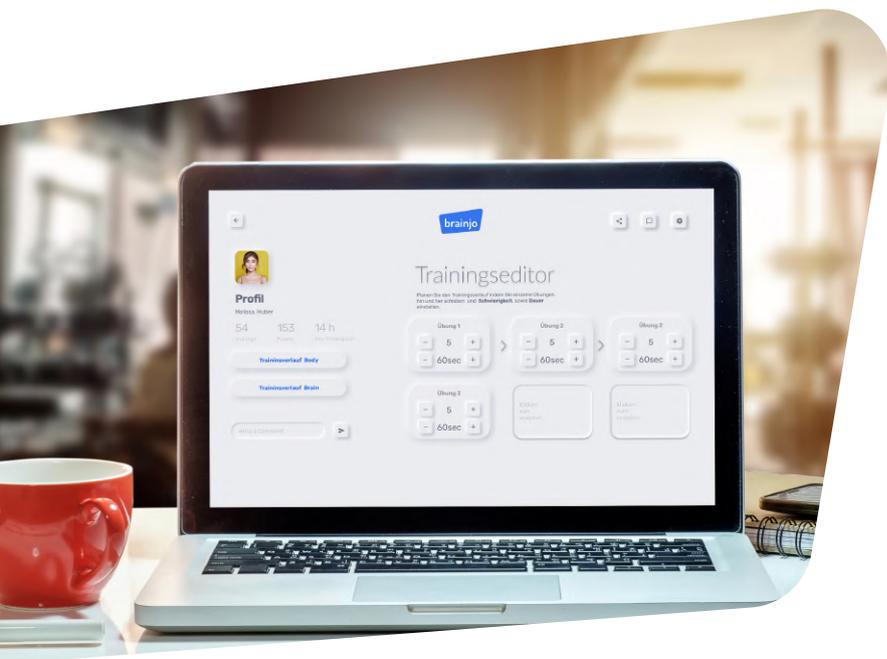
- Ersparnis in Zeit und Aufwand
- Kostenersparnis
- Quantitative Datenerfassung

\* Den Umgang mit Datenschutz von personenbezogenen Daten nehmen wir hier sehr ernst und so erarbeiten wir gemeinsam mit unserem „ELSI Advisory Board“ individuelle Konzepte für die ethische, rechtliche und soziale Implikation.

### Vorteile durch die Anwendung

- Verlauf der Trainingskurve und Export in PDF\*
- Möglichkeit von Kursangeboten, Hometraining und Selbsttraining
- Anpassungsmöglichkeiten für den Trainers / Kursleiter im Trainingseditor





## Der Trainingseditor

In einer Web-Applikation kann ein(e) TrainerIn/KursleiterIn individuelle Einstellungen zum Trainingsverlauf vornehmen.

Für jedes der zugewiesenen Trainings kann die Dauer, Art und der Intensität eingestellt werden und so die Expertise des/der TrainersIn/KursleitersIn effektiv und zeitsparend genutzt werden.

Zudem hat die/der TrainerIn/KursleiterIn die Möglichkeit Kommentare, Anregungen und personalisierte Motivationsprüche einzutragen, die während bzw. vor dem Training den/der Trainierenden/ KursteilnehmerInnen angezeigt werden.

## 5 | Vorteile für NutzerInnen

(verglichen zu nicht-virtuellen Trainings)



Messbare Erfolge



Motivation und Spaß  
beim Training



Verschiedene fordernde  
Schwierigkeitsgrade



Training, das leicht  
fällt und dennoch sehr  
wirksam ist



Erfolgseinsicht in der **App**



## 6 | Wieso Brainfitness?

### Der Nutzen einer primären Prävention vor kognitiven Leistungsdefiziten

- Konzentrationsschwäche
- Vergesslichkeit
- Schlafstörung
- Burnout und Stress

### Die Steigerung kognitiver Fähigkeiten

- Sensomotorische Koordination
- Langzeit-, Kurzzeitgedächtnis
- Räumliches Denken
- Stärken des Problemlösungspotentials

In den Abbildungen sehen Sie ein paar unserer besten Virtual Reality Brainfitness Anwendungen, wie dem 3D-Memory, dem Reaktionstraining und dem 3D-Schattenrätsel. Gerne können wir Ihnen diese auf Anfrage persönlich präsentieren.



## 7 | Weitere Möglichkeiten

Für besondere Anwendungsfälle können wir zudem unsere Expertise und Erfahrungen im Umgang mit Biofeedback einbringen. Beim Biofeedback werden körpereigene, biologische Vorgänge elektronisch erfasst und als Feedback in Form von visueller oder auditiver Darstellung zurückgegeben. Relevante Parameter zur Erfassung von Stress- oder Fokusphasen liefern z.B. Sensoren zur Messung der Hautleitfähigkeit und der Herzfrequenzvariabilität (HRV). Diese können in Echtzeit im VR-System angezeigt werden und somit durch Konditionierung verstärkt, bzw. trainiert werden.

## 8 | Team

### Alexander Pilling

VR-Trainingsentwicklung  
#Informatiker #Medizintechniker #Machine-learning

### Constantin Demigha

Backend-Entwicklung und Datenschutz  
#Medizintechniker #Informatiker #Backend

### Markus Wensauer

Backend to Frontend  
#KreativerKopf #ElektronikInformationstechnik

### Michael Pfauntsch

Akquise  
#Unternehmensberatung #Salesman

### Thomas Slawik

VR-Trainings-Entwicklung  
#Medieninformatiker

### Christian Michael Gnerlich

Geschäftsführung & VR-Entwicklung  
#Neurofeedbacktrainer #Wirtschaftsingenieur #Network

## 9 | Unterstützer



Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für  
Wirtschaft, Landesentwicklung und Energie



OSTBAYERISCHE  
TECHNISCHE HOCHSCHULE  
REGENSBURG



**BARMER**



## 10 | Kontakt

Franz-Mayer-Straße 1  
93053 Regensburg  
info@brainjo.de  
[www.brainjo.de](http://www.brainjo.de)