

memore

by RetroBrain R&D

1

memore

Alle 20 Jahre verdoppelt sich die Anzahl der Demenzerkrankungen

100 Mio. Demenzerkrankte

- Mehr als 100 Millionen Menschen werden künftig an Demenz leiden.
- Die Zahl der Demenzkranken wird sich bis 2050 verdreifachen.

Massive Überforderung des Gesundheitssystems

- Der demografische Wandel überfordert die Gesundheitssysteme.
- Demenzielle Erkrankungen allein werden 2030 in Europa 250 Mrd. € pro Jahr verschlingen.



Prävention ist die beste Option!

- Es gibt derzeit keine Therapie für Demenz. Demenz ist außerdem das größte Sturzrisiko.
- Geistige Herausforderung und Aktivitäten sind gut für die Prävention und Reduktion des Fortschreitens der Demenz.

2

Sturzfolgekosten setzen Pflegeeinrichtungen unter erheblichen Handlungsdruck

5 Mio. Stürze

- In Deutschland kommt es zu 4 bis 5 Millionen Stürzen pro Jahr
- 10% davon mit Verletzungen, die ärztlich behandelt werden müssen.

200.000 Frakturen

- Viele Stürze ziehen Frakturen nach sich – die Hälfte davon teuer zu behandelnde Oberschenkelhalsfrakturen

10.000 € pro Behandlung

- Die durchschnittlichen Kosten einer Fraktur-Operation betragen ca. 5.000 €
- Die anschließende Reha-Behandlung kostet ebenfalls ca. 5.000 €.



7 Mrd. € bis 2050

- Sturzbedingte Verletzungen betreffen besonders hochaltrige Menschen

500 Mio. € im Heim

- Allein für Bewohner von Seniorenheimen werden jährlich eine halbe Milliarde Euro für die Behandlung von Stürzen ausgegeben.

Angst & Folgekrankheiten

- Etwa 30 % der Gestürzten reduzieren angstbedingt körperliche Aktivitäten – mit Folgen wie Depression, Unbeweglichkeit und sozialer Isolation.

Wir gamifizieren therapeutische Übungen

Medizin

- Die MemoreBox reduziert die Sturzgefahr, verlangsamt Demenz und erhöht die Lebensqualität von Seniorinnen und Senioren.
- Als Plattform enthält die MemoreBox therapeutische und diagnostische Module für unterschiedliche Krankheitsbilder.

Technologie





- Wir entlasten Pflegekräfte und Therapeuten, die sich dann anderen Aufgaben widmen können.
- Dabei reduzieren wir Kosten für Pflege- bzw. Seniorenheime und steigern die Effizienz von Krankenhäusern.

Gamification

- Unsere Videospiel-Module machen Spaß und motivieren zum täglichen Training.
- Die Box ist auf die Bedürfnisse von Seniorinnen und Senioren angepasst und intuitiv zu bedienen

Die Spiele der MemoreBox beugen Stürzen und Demenz vor

Verschiedene Module und Therapieansätze

-  „Motorrad fahren“ trainiert Multitaskingfähigkeit und beugt Stürzen vor¹
-  „Kegeln“ trainiert Koordination und fördert soziale Interaktion²
-  „Tischtennis“ trainiert Reaktionsvermögen und Stand- und Gangsicherheit³
-  „Zeitungen austragen“ fordert ganzen Körpereinsatz



Einfach zu nutzen und therapeutisch effektiv

- Der Kinect-Video-Sensor ermöglicht eine komplett **gestenbasierte Bedienung**.
- Ein Knopfdruck startet das Spiel, ganz **ohne Konfiguration**

¹ basierend auf Bamidis et al, 2015

² basierend auf Lorenz et al, 2015; Moyle et al, 2015; Fritz et al, 2015

³ basierend auf Gillespie et al, 2012; LADIS Study Group 2001-11

Die Spiele auf der MemoreBox machen Spaß



„Kegeln“



„Sonntags-fahrt“



„Tisch-tennis“



„Brief-träger“

Die MemoreBox wird von drei Zielgruppen verwendet

Pflege- und Seniorenheime



- Pflege- und Seniorenheime beziehen die MemoreBox im transparenten Mietmodell als Komplettpaket.
- Dies beinhaltet neben der Hardware auch Support und Updates.

Kliniken und Krankenhäuser



- Die MemoreBox wird in Kliniken bei Reha-Patienten eingesetzt um die Therapie zu unterstützen, die Genesung zu beschleunigen und die Verweildauer zu reduzieren.

Patienten und Angehörige



- Pflegende Angehörige, pflegebedürftige und beruflich Pflegende erwerben die MemoreBox zukünftig als Endkunden für den Einsatz zuhause.

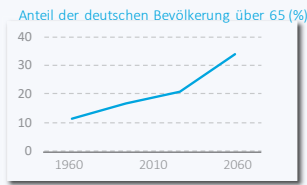
Kunden zahlen monatliche Miete, die sich nach Anzahl der Boxen und Größe richtet

Miete pro Monat (€)
Nach Größe der Einrichtung

Anzahl Boxen Rabatt %	Klein (weniger als 30 Bewohner)	Mittel (weniger als 80 Bewohner)	Groß (über 80 Bewohner)
1-3 0%	350,00	450,00	500,00
3-10 5%	332,50	427,50	475,00
11-20 10%	315,00	405,00	450,00
Über 20 15%	297,50	382,50	425,00

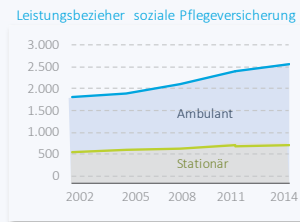
Das transparente Mietmodell ist die bevorzugte Kostenvariante aus Kundensicht. Die Komplettlösung ist einfach zu verstehen und umfasst ein Komplettpaket aus Hard- und Software inklusive Wartung, Support und Updates.

RetroBrain R&D bedient einen Markt mit garantiertem Wachstum



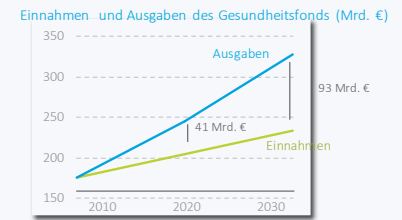
Der demografische Wandel schreitet weiter voran

Bis 2030 wird es 3,5 Mio. Pflegebedürftige in Deutschland geben. In den nächsten 5-10 Jahren wird es 27 Millionen Deutschen mit Pflegefall in der Familie geben.



Derzeitige Strukturen sind nicht in der Lage, den Pflegebedarf zu befriedigen

Der Pflegemarkt wird in den nächsten 15 Jahren um 100% wachsen. Die Überalterung der Gesellschaft überfordert Sozialsysteme und die Gesundheitswirtschaft.



Die Kostenexplosion im Gesundheitssystem

In Deutschland betragen die Gesamtausgaben für Pflege und Gesundheit 328 Milliarden Euro im Jahr 2014 – Tendenz steigend. Dieser Trend erfordert den Einsatz günstig skalierbarer Lösungen.

9

Die neue Gesetzgebung sieht eine Kostenübernahme durch die Krankenkassen vor

- Das Präventionsgesetz (2016) sieht ein Finanzvolumen von rund 21 Mrd. € pro Jahr für die Verbesserung von versicherten Pflegebedürftigen vor.
- Der Spitzenverband der Gesetzlichen Krankenversicherungen hat beschlossen, Präventionsleistungen zu fördern, die auf die Handlungsfelder Ernährung, körperliche Aktivität, kognitive Ressourcen oder psychosoziale Gesundheit gerichtet sind.
- Darüber hinaus muss es einen offenen Zugang für alle Bewohner geben, unabhängig davon, bei welcher Kasse sie versichert sind. Zudem muss die Maßnahme durch Evaluation nachgewiesen werden.



Schon jetzt bundesweit im Einsatz



Uns gibt es bundesweit in mehr als 130 Einrichtungen und es kommen stetig weitere dazu. Daneben haben wir außerdem ein starkes Netzwerk an namenhaften Freunden und Unterstützern wie:

- Barmer
- HZHG
- Humboldt Innovation
- Microsoft
- Malteser
- UKE

Unser Social Impact ist deutlich sichtbar:

Senioren und Patienten

- Erhöhte Lebensqualität
- Gesundheit & Aktivität
- Selbstbestimmtes und würdevolles Altern



Gesundheitsträger

- Entlastung und Zeitgewinn
- Bessere Versorgung & Pflege
- 24/7 zugängliche Therapien



Gesellschaft

- Skalierbare Lösung
- Kosteneffizienz des Gesundheitssystems



Unser Gamifizierungsprinzip ist für weitere Therapiebereiche und Märkte einsetzbar

Neue Krankheitsbilder

Parkinson

Mit unserem Beiratsmitglied Prof. Wahl adaptieren und testen wir Memore für den therapeutischen und präventiven Einsatz bei Parkinson

Rehabilitation

Mit der Universitäts-Klinik Oldenburg und auf Anfrage privater Klinikgruppen entwickeln wir eine (telemedizinische) Variante zum Einsatz in der Reha, z.B. nach Schlaganfällen

Internationalisierung

DACH

Ohne sprachliche und kulturelle Adaptionen werden wir schnell nach Österreich und in die Schweiz internationalisieren

Europa

Im Rahmen der European Innovation Partnership on Active and Healthy Ageing der Europäischen Kommission sammeln wir Know-How als Grundlage für die sprachlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Adaptionen in den EU-Staaten

Big Data & Pharma

Diagnostics und Analytics

Die erfassten Sensor- und Gameplay-Daten bieten großes Potenzial zur Nutzung in der Diagnostik sowie bei Medikamententests (z.B. Phase II Trials) in der Pharma-Branche