

**KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte**

Nr.	Aufgabe kategorisiert (Aufabengruppe)	Name der Technologie	Kurzbeschreibung	Aufgabe zusammengefasst	Berücksichtigte Behinderungsformen	Berücksichtigte Behinderungsformen (spez.)	KI-Komponenten nach Periodensystem der KI*	Reifegrad aktualisiert	Ersichtliche Grundvoraussetzungen zur Anwendung	Link zu Technologie, Projekt oder Hauptinformationsquelle
1	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	Abilisense	System zur Geräusch- und Gefahrenerkennung für Menschen mit Hörbehinderung	Akustische Umweltwahrnehmung und Alarmierung bei Gefahrensituationen	Sinnesbehinderungen	Hörbehinderung	Audio Recognition (+)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	nicht benannt	https://www.abilisense.com/tech
2	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	AugMir	Umfassende Sicht auf den LKW-Manöverbereich mittels AR-Brille	Unterstützung beim Manövrieren eines LKW mittels Umgebungssensoren und AR-Brille	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Image Recognition (+) Data Analytics (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Seh-, Hörkompetenz, LKW-Führerschein	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/augmir
3	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	E-Dermis	Aufsatz für Hand-Prothesen zur Empfindung von Schmerz, Oberflächen und Berührungen	Umweltwahrnehmung durch Sendung elektrischer Signale (TENS) via Finger-Aufsatz an Hand-Prothesen für Menschen mit fehlenden Gliedmaßen	Körperbehinderung	fehlende Gliedmaßen	General Recognition (+) Control (-)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	nicht benannt	https://www.bme.jhu.edu/news-events/news/new-e-dermis-brings-sense-of-touch-pain-to-prosthetic-hands/
4	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	FingerReader	Text-Lese- und Sprachausgabegerät in Echtzeit	Texterkennung und Wiedergabe als Sprache für Blinde und Menschen mit Seh- und Lernbehinderung	Sinnesbehinderungen Lernbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen Legasthenie	General Recognition (+)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	Hörvermögen, motorische Fähigkeiten	https://www.lesen.net/ebook-news/fingerreader-vorlese-ring-fuer-jede-oberflaeche-18757/
5	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	IDEA	Integriertes Diagnose- und e-Assistenzsystem für Menschen mit altersbedingter Makula-Degeneration	Unterstützung der Wahrnehmung und Diagnose von altersbedingter Makula-Degeneration durch VR-/AR-Assistenzsysteme	Sinnesbehinderung	Sehbehinderung: Altersbedingte Makula-Degeneration	General Recognition (-) Image Recognition (+) Data Analytics (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	ausgleichbare Sehbehinderung, keine Blindheit	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/idea https://idea-amd.de/
6	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	mEEGaHStim	Mobile EEG-basierte Hirnstimulation zur Verbesserung des Hörens	Unterstützung für Hörgeschädigte durch mobile EEG-basierte Hirnstimulation	Sinnesbehinderung	Hörbehinderung	General Recognition (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Resthörvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/meegahstim
7	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	SeeChart	Interface für barrierefreien Zugang zu Charts, Diagrammen und Visualisierungen	Unterstützung von blinden und sehbehinderten Menschen bei der Wahrnehmung von Diagrammen, Charts und Visualisierungen	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	General Recognition (-) Language Generation (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Hörvermögen	https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3581641.3584099
8	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	Seeing AI	Sprechende Kamera-App für sehbehinderte Menschen	Umweltwahrnehmung und -beschreibung für sehbehinderte Menschen	Sinnesbehinderung	Sehbehinderung	Image Recognition (+) Explanatory Inference (+) Language Generation (+) Face Recognition (+) Face Identification (+) Decision Making (+)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	motorische Fähigkeiten, Hörvermögen, Englisch	https://www.microsoft.com/de-de/ai/seeing-ai
9	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung	Sprachversther	Innovative Software zur Verbesserung des Sprachverstehens bei altersbedingter Schwerhörigkeit	Wahrnehmungs- und Kommunikationsunterstützung durch individuell angepasste Hörsignale für Menschen mit Hörbehinderung	Sinnesbehinderungen	Hörbehinderung	Speech Recognition (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/sprachversther
10	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung 1.2 Kommunikations-Unterstützung	AVASAG	Avatar-basierter Sprachassistent zur automatisierten Gebärdensübersetzung	Wahrnehmungs- und Kommunikationsunterstützung durch 3D Gebärdensprach-Avatar für Menschen mit schwerer Hörbehinderung	Sinnesbehinderungen	Hörbehinderung	General Recognition (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://avasag.de/
11	1.1 Wahrnehmungs-Unterstützung 1.2 Kommunikations-Unterstützung	PeopleLens	AR-Headset für blinde und sehbehinderte Menschen zur Gesichtserkennung und Personenlokalisierung im Raum	Unterstützung von Menschen mit Sehbehinderungen bei der Kommunikation durch Gesichtserkennung und Personenlokalisierung	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	Face Identification (+) Data Analytics (+)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	nicht benannt	https://www.microsoft.com/en-us/research/blog/peoplelens-using-ai-to-support-social-interaction-between-children-who-are-blind-and-their-peers/
12	1.2 Kommunikations-Unterstützung	Gesture Vocalizer	Handschuh, der Gesten in Worte wandelt	Ermöglicht Kommunikation durch Übersetzung von Gesten in gesprochene Worte über einen Handschuh für sprachbehinderte Menschen	Sinnesbehinderungen	Hör- und Sprachbehinderungen	General Recognition (+)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	motorische Fähigkeiten, Kenntnis der Gebärdensprache	https://assistivetechblog.com/2015/06/gesture-vocalizer-device-that-converts.html
13	1.2 Kommunikations-Unterstützung	IndiFon	Entwicklung von Verfahren zur individuellen Anpassung des Telefonsignals an das Gehör und die aktuelle Umgebung	Unterstützung der Kommunikation am Telefon durch individuelle Anpassung des Telefonsignals an das Gehör und die aktuelle Umgebung (ggf. für hörgeschädigte Menschen)	Sinnesbehinderung	Hörbehinderung	Audio Recognition (+) Decision Making (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Rest-Hörvermögen, Sprachkompetenz	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/indifon

**KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte**

14	1.2 Kommunikations-Unterstützung	Lorm-Glove / Lorm-Hand	Kommunikationsgerät in Form eines Handschuhs für taubblinde Menschen	Ermöglichung von medialer Kommunikation (social media) durch Übersetzung des Lorm-Alphabets in digitalen Text und umgekehrt für taubblinde Menschen	Sinnesbehinderung	Taubblindheit	General Recognition (+/-) Language Generation (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Tastsinn, Lorm-Alphabet, motorische Fähigkeiten	https://www.drlab.org/project/lorm-glove/ https://www.drlab.org/project/lorm-hand/
15	1.2 Kommunikations-Unterstützung	n.n. Hörbeh5	Mobile Anwendung und Handschuh zur Erkennung und Übersetzung von Gebärden	Ermöglicht Kommunikation durch automatische Übersetzung von Gebärden über Handschuhe	Sinnesbehinderungen	Hör- und Sprachbehinderungen	General Identification (+) Speech Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	motorische Fähigkeiten, Kenntnis der Gebärdensprache	https://ieeexplore.ieee.org/document/9357267
16	1.2 Kommunikations-Unterstützung	n.n. Sehbeh1	Android-App zur Emotionserkennung in Live-Videoaufnahmen von Gesichtern	Unterstützung von Menschen mit Sehbehinderung bei der Emotionserkennung in Videos	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	Face Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Tastsinn, oder Vibrationssensitivität	https://link.springer.com/article/10.1007/s00521-022-07807-z
17	1.2 Kommunikations-Unterstützung	n.n. Sehbeh2	Tool zur Emotionserkennung in Meetings	Unterstützung von Menschen mit Sehbehinderung bei der digitalen Kommunikation durch Emotionserkennung in Meetings	Sinnesbehinderungen	Sehbehinderungen	Face Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://dl.acm.org/doi/abs/10.1007/978-3-031-08648-9_35
18	1.2 Kommunikations-Unterstützung	n.n. Sehbeh3	Intelligentes System mit haptisches Feedback zur Darstellung von Gesichtsemotionen	Unterstützung von Menschen mit Sehbehinderung bei der Emotionserkennung in Live-Videos	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	Face Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Vibrationssensitivität	https://link.springer.com/article/10.1007/s00521-021-06613-3
19	1.2 Kommunikations-Unterstützung	Sign-IO	Handschuhe machen Gebärdensprache hörbar	Ermöglicht Kommunikation durch Umwandlung von Gebärden in gesprochene Sprache über einen Handschuh für gehörlose Menschen und Menschen mit Sprachbehinderungen	Sinnesbehinderungen	Hör- und Sprachbehinderungen	General Identification (+)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	motorische Fähigkeiten, Kenntnis der Gebärdensprache	https://sign-io.com/
20	1.2 Kommunikations-Unterstützung	UFO	VR-Trainingssystem Einsatz virtueller Realität zur Förderung von beruflicher Inklusion	Wahrnehmungunterstützung durch Erkennung von Emotionen und Verarbeitung in taktile Wahrnehmung	Lernbehinderungen Psychische Störungen	Asperger-Syndrom Aufmerksamkeits-Defizit-Syndrom	General Identification (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt, wahrscheinlich Vibrationssensitivität	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/ufo
21	2. Interaktions-Unterstützung	AICASys	Intuitiv bedienbares Blicksteuerungssystem für die Gebäudesteuerung	Unterstützung bei der Gebäudesteuerung durch tragbare Eye-Tracking-Brille (ggf. für körperbehinderte Menschen)	Körperbehinderung	nicht benannt	Image Recognition (+) Control (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Sehvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/aicasy
22	2. Interaktions-Unterstützung	AlterEgo	Wearable mit silent-speech-Erkennung zur non-verbale Gerätebedienung	Ermöglichung der Interaktion mit digitalen Geräten Messung und Übersetzung neuronaler Signale im Gesicht für Menschen mit Sprachbehinderung	Körperbehinderung	Sprachbehinderung ALS Multiple Sklerose	General Identification (+) Control (+/-)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	Hörvermögen	https://www.media.mit.edu/projects/alterego/overview/
23	2. Interaktions-Unterstützung	AMIKA	Inklusion durch Innovation: Adaptive Mensch-Maschine-Schnittstellen für komplexe Automationssysteme	Ermöglichung der Interaktion mit Maschinen über eine adaptive Benutzerschnittstelle	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Speech Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/amika
24	2. Interaktions-Unterstützung	Gazed Controlled AAC by I3DLab	Intelligentes, augengesteuertes Grafik-User-Interface für körperlich behinderte Menschen	Ermöglichung der Computersteuerung durch Blicksteuerung für Sprach- und körperlich behinderte Menschen	Körperbehinderungen	Sprachbehinderung Körperbehinderung	Image Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sehvermögen, Lesekompetenz	https://cambum.net/I3DLab/assistive.htm
25	2. Interaktions-Unterstützung	MaxIMMI	Multimodale aufgabenorientierte Bediensysteme zur flexiblen nutzerzentrierten MMI an Produktionsmaschinen	Unterstützung bei der Maschinensteuerung mithilfe von Sprachsteuerung, Raumgesten- und Mehrfingergestenerkennung	nicht benannt	nicht benannt	General Identification (+) Speech Recognition (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Lese-, Sprech- und Hörfähigkeit, Tastsinn, motorische Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/maximmi
26	2. Interaktions-Unterstützung	OSLO	Entwicklung eines Messsystems zur Steuerung interaktiver logopädischer Übungen	Lern-Unterstützung bei logopädischer Therapie durch zugengesteuerte Computer-Geschicklichkeitsspiele für Menschen mit Sprachstörungen bei ihrer Rehabilitation	Körperbehinderung	Schlaganfall	General Recognition (+) Data Analytics (+/-)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	Zungenmotorik, kognitive Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/oslo
27	2. Interaktions-Unterstützung	RoKoRa	Sichere Mensch-Roboter-Kollaboration mit Hilfe hochauflösender Radare	Unterstützung der Interaktion mit Robotern durch Verwendung von Radarsensoren	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Decision Making (+) Mobility Small (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/rokora
28	2. Interaktions-Unterstützung	Shortcut	Computer-interface für Menschen mit Prothese	Ermöglichung der Interaktion mit Computern durch Übersetzung von myoelektrischen Signalen von Prothesen in digitale Eingabebefehle für Computer für Menschen mit fehlenden Gliedmaßen	Körperbehinderung	Amputation der Hand	General Recognition (+)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	motorische Fähigkeiten	https://studio-boost.com/ottobock-digital-prosthesis/?lang=de

**KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte**

29	2. Interaktions-Unterstützung	IoTAssist	Digitale KI-gestützte Assistenzdienste für betriebliches Gesundheitsmanagement	Interaktions-Unterstützung durch intelligente, teils KI-gestützte Assistenzsysteme für betriebliches und häusliches Gesundheitsmanagement	nicht benannt	nicht benannt	Data Analytics (-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://iotsassist.de/
30	2. Interaktions-Unterstützung	ATLAS	Human-Machine-Interface (HMI) für autonom fahrende Automobile	Unterstützung von Menschen mit Sehbehinderung bei der Interaktion mit einem selbstfahrenden Auto, u.a. durch Sprachsteuerung	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	Speech Recognition (+) Image Recognition (+) General Recognition (+) Data Analytics (+/-) Decision Making (+/-) Language Generation (-)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	Hörvermögen, oder Tastsinn	https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1561787
31	2. Interaktions-Unterstützung	Deep Eyes	Computersteuerung über Eye-Tracking für Menschen mit Körperbehinderungen	Unterstützung von Menschen mit Körperbehinderungen bei der Bedienung eines Computers mithilfe von Augenbewegungen	Körperbehinderungen	nicht benannt	Image Recognition (+) Synthetic Reasoning (+/-)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	Sehvermögen	https://www.microsoft.com/en-us/research/project/project-deepeyes/
32	2. Interaktions-Unterstützung 4. Konkrete Arbeitsunterstützung 5. Lern-Unterstützung	VIGITIA	Vernetzte, interaktive Tische zur Unterstützung im Alltag	unklar	nicht benannt	nicht benannt	Image Recognition (+) General Recognition (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.vigitia.de/
33	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	ASSIST ALL	Virtueller Assistent zur Orientierung in Innenräumen für Menschen mit Behinderung	Navigation, Orientierung per Sprachausgabe für sehbehinderte Menschen	Sinnesbehinderung	Sehbehinderung	General Recognition (+/-) Language Understanding (+) Language Generation (+/-) Decision Making (+/-)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	Sprech- und Hörvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/assistall
34	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	ARIANNA+	Smartphone-basiertes AR-Navigationssystem für blinde und sehbehinderte Menschen	Navigationsunterstützung entlang vordefinierter Routen im Innen- und Außenbereich für Menschen mit Sehbehinderung	Sinnesbehinderungen	Sehbehinderungen	Image Recognition (+) Data Analytics (+/-) General Recognition (-)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	motorische Fähigkeiten, Hörvermögen	https://doi.org/10.3390/s21093061
35	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	AuRoRoll	Kamerabasiertes Sensormodul zur visuellen Navigation eines autonomen Elektrorollstuhls	Unterstützung der Mobilität von Schwerbehinderten durch neuartige Sensormodul für Elektrorollstühle	Körperbehinderung	Gehbehinderung	Image Recognition (+) Decision Making (+) Mobility Small (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/auroroll
36	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	DynaPATH	Lernendes, autonomes System zur sicheren Indoor-Routenplanung für blinde und sehbehinderte Menschen	Unterstützung von Menschen mit Sehbehinderung bei der sicheren Navigation durch auditive und semantische Hinweise	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	Decision Making (+) General Recognition (-) Data Analytics (-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Hörvermögen	https://ieeexplore.ieee.org/document/8613995
37	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	Microsoft Soundscape	App, die über binaurale Audiotöne Menschen mit Sehbehinderung bei der Navigation assistiert	Navigation, Orientierung über binaurale Audio-Informationen für Sehbehinderte	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	General Recognition (+) Decision Making (-)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel) 1) Produkt	Hörvermögen	https://www.microsoft.com/en-us/research/product/soundscape/
38	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	Mobi+	System für die barrierefreie ÖPNV-Nutzung	Unterstützung bei der Nutzung des ÖPNV durch barrierefreie Alarmer und Ansagen	Sinnesbehinderungen Körperbehinderungen	nicht benannt	General Recognition (+) Data Analytics (+) Control (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-16450-8_1
39	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	RaVis-3D	Verbundprojekt zur Entwicklung eines Navigationshilfsmittels für Menschen mit Sehbehinderung	Umweltwahrnehmung und Orientierung für Blinde und Menschen mit Sehbehinderung	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	General Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Projekt als Ziel)	Hörvermögen	http://ravis-3d.de/
40	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	Smart Assistant	Smarter Blindenstock mit Sprachsteuerung für blinde und sehbehinderte Menschen	Unterstützung von Menschen mit Sehbehinderung bei der Orientierung und Hindernisnavigation durch Audioausgabe	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	General Recognition (+) Decision Making (+) Data Analytics (+/-) Speech Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Hörvermögen, motorische Fähigkeiten	https://www.mdpi.com/1424-8220/22/11/4271

KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte

41	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung	YOLO-v3	Travel Aid für blinde und sehbehinderte Menschen zur Objekt- und Hinderniserkennung	Umweltwahrnehmung und Navigation für Menschen mit Sehbehinderung	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	Image Recognition (+) General Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Hörvermögen	https://www.mdpi.com/1099-4300/22/9/941
42	3. Navigations- /Orientierungsunterstützung 4. Konkrete Arbeitsunterstützung	CARA mit HoloLens	App und Mixed-Reality-Brille inkl. AR-Headset für Blinde	Navigation, Orientierung per Sprachausgabe (inkl. binaurale Audio-Informationen) für Sehbehinderte	Sinnesbehinderungen	Blindheit Sehbehinderungen	General Recognition (+) Image Recognition (+) Decision Making (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Hörvermögen	https://assistivetechnologyblog.com/2018/08/holoLens-blind-people-navigate.html
43	4. Konkrete Arbeitsunterstützung	activTool	Intelligenter Arbeitsplatz für ältere Mitarbeitende in der Handmontage	Ausführungserfassung und -feedback bei Handmontage über intelligenten Arbeitsplatz	Körperbehinderung	nicht benannt	General Recognition (+) Planning (+) Data Analytics (+) Mobility Small (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	motorische Fähigkeiten, Sehvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/activtool
44	4. Konkrete Arbeitsunterstützung	AMBOS-3D	Assistenzsystem für manuelle Werkstattarbeitsplätze von Menschen mit Behinderung mittels optischer 3D-Sensoren	Ausführungsfeedback bei Montagearbeiten via optische 3D-Sensoren für Menschen mit Behinderung	nicht benannt	nicht benannt	Image Recognition (+/-) Data Analytics (+)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	Tastsinn, motorische Fähigkeiten	https://ambos-3d.ipa.fraunhofer.de/
45	4. Konkrete Arbeitsunterstützung	KANTATE	Kognitive Assistenz-Technologie für ältere Arbeitnehmer*innen an Telearbeitsplätzen	Unterstützung bei Sprachverstehen, Hörkomfort, objektiver Selbsteinschätzung von Telearbeiter*innen durch kontinuierliche Sprach- und Inhaltserkennung, Dialog- und Arbeitsbelastungsanalysen und automatische Informationsbereitstellung	Sinnesbehinderung	eingeschränktes Hörvermögen	Speech Recognition (+) Synthetic Reasoning (+/-) Problem Solving (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Lese-, Hör-, Sprachvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/kantate
46	4. Konkrete Arbeitsunterstützung	Komin2Assist	Textgesteuertes, kontextbewusstes Assistenzsystem für die Montagearbeit	Arbeitsunterstützung durch Bereitstellung kontextbewusster Informationen, Wissen und Coaching sowie Gamification	Lernbehinderungen	nicht benannt	Communication (+/-) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.zukunft-der-wertschoepfung.de/projekte/kompetenzerwerb-inklusion-und-reintegration-durch-assistierte-arbeit-komin2assist/
47	4. Konkrete Arbeitsunterstützung	Sim2Log VR	Intuitive Programmierung und Anpassung von Robotern durch VR- und AR-Simulationsumgebungen, den Programmierhandschuh "TruGlove" u.a.	Unterstützung bei der Programmierung und Anpassung von Robotern mittels VR- und AR-Simulationsumgebungen, Programmierhandschuh "TruGlove" und anderen Werkzeugen	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (-) Data Analytics (-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	kognitive Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/sim2logvr https://www.fzi.de/project/sim2log-vr/
48	4. Konkrete Arbeitsunterstützung	Smart-Glasses; ADAMAAS- Datenbrille	Intelligente Brille, die Informationen ins Sichtfeld einblendet	Ausführungserfassung, -feedback und -unterstützung bei Arbeitsabläufen via AR-Brille	nicht benannt	nicht benannt	Image Recognition (+) General Identification (+/-) Data Analytics (+) Language Generation (+) Planning (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Lese-, Sprech- und Hörfähigkeit, kognitive Kompetenzen	https://www.uni-bielefeld.de/fakultaeten/sportwissenschaft/arbeitsbereiche/ab-ii/research/adamaas.xml
49	4. Konkrete Arbeitsunterstützung 6. Physische Unterstützung	3. Arm	Handwerker*innen-Kraftassistenzsystem mit adaptiver Mensch-Technik-Interaktion	Physische und kognitive Unterstützung von handwerklichen Tätigkeiten durch kraftunterstützende Exoskelett und AR-Projektion	nicht benannt	nicht benannt	Data Analytics (+/-) Planning (-) General Recognition (-) Mobility Small (-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/3-arm
50	5. Lern-Unterstützung	ARSul	AR-basierte Unterstützung für das Lernen im Sanitär-Heizung-Klima-Handwerk	Lern-Unterstützung via AR-basiertes Lensesystem mit integrierter Sensorik und unter Einbezug des individuellen Vorwissens	nicht benannt	nicht benannt	General recognition (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Sehvermögen, Hörkompetenz, kognitive Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/arsul

**KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte**

51	5. Lern-Unterstützung	Didi und DigBindiff	Personalisiertes Englisch- Lernen für die Sekundarstufe 2	Lern-Unterstützung für Schüler*innen beim Fremdsprachenlernen durch Lernsoftware mit individualisiertem automatischem Feedback	nicht benannt	nicht benannt	Data Analytics (+/-) Decision Making (+/-)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	nicht benannt	https://uni-tuebingen.de/de/169776
52	5. Lern-Unterstützung	ELISE	Interaktives und emotionssensitives Lernsystem für das Erlernen von Geschäftsprozessen	Lern-Unterstützung durch Erfassung individueller emotionaler Reaktionen und die Anpassung der Inhalte an diese	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+/-) Decision Making(+)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	emotionale Ausdrucksfähigkeit	http://elise-lernen.de/
53	5. Lern-Unterstützung	EMOTISK	Automatische Erkennung von Emotionen zum Training sozialen Verhaltens	Lern-Unterstützung beim Erlernen sozialen Verhaltens durch Emotionserkennung anhand Mimik, Gestik, Blickrichtung und physiologischer Erregung und die Anpassung der Inhalte an diese Emotionen	Psychische Störung	Autismus	General Recognition (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	emotionale Ausdrucksfähigkeit	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/emotisk
54	5. Lern-Unterstützung	EmpaT	Virtueller, emotionssensitiver Assistent zur Simulation von Dialogsituationen, speziell von Bewerbungsgesprächen	Unterstützung von Kommunikation in Bewerbungsgesprächen durch virtuellen Dialogassistenten mit Emotionserkennung	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+/-) Language Understanding (+) Decision Making (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Lese-, Hör-, Sprachvermögen, kognitive Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/empat
55	5. Lern-Unterstützung	ERIK	Interaktive Roboterplattform zur Entwicklung der sozio-emotionalen Kommunikationsfähigkeiten autistischer Kinder	Lern-Unterstützung und Förderung emotionaler und sozialer Fähigkeiten bei autistischen Kindern	Psychische Störung	Autismus-Spektrum	Speech Recognition (+) Face Recognition (+) Data Analytics (+/-) Mobility Small (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sprech-, Hör- und Sehvermögen	https://www.scs.fraunhofer.de/de/referenzen/erik.html https://www.interaktive-technologien.de/projekte/erik
56	5. Lern-Unterstützung	GLASSROOM-Projekt	Bildungskonzept, welches mit VR/AR im Verbund mit digitalen Medien die berufliche Bildung im Bereich Maschinen- und Anlagenbau unterstützt	5. Lern-Unterstützung via VR/AR im Maschinen- und Anlagenbau	Lernbehinderung evtl. Psychische Störungen	nicht benannt	General Recognition (+) Speech Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sehvermögen, Tastsinn, motorische und kognitive Kompetenzen	https://www.qualifizierungdigital.de/qualifizierungdigital/shareddocs/projekte/de/projekt Datenbank/01pd14014a.html
57	5. Lern-Unterstützung	KoBeLU	Kontextbewusste Lernumgebung für die Aus- und Weiterbildung	Lern-Unterstützung mit interaktiver Projektion, Gestensteuerung, Emotions- bzw. Stresserkennung mit spielerischem Ansatz	Lernbehinderung evtl. Psychische Störungen	nicht benannt	General Recognition (+) Data Analytics (+) Face Recognition (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Lesefähigkeit, kognitive Kompetenzen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/kobelu
58	5. Lern-Unterstützung	MAL	Gleichungen zum Anfassen – Multimodale Algebra Lernen	Unterstützung beim Lernen von Algebra-Konzepten	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+/-) Data Analytics (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Lesekompetenz, Hör- und Tastvermögen, kognitive Kompetenzen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/mal http://mal-projekt.de/
59	5. Lern-Unterstützung	MRILS	Interaktive Schulungen an Lernobjekten mittels Mixed Reality-Technologie	Lern-Unterstützung durch Mixed-Reality Simulation und Interaktion für Schulungen technischer Fachkräfte	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	wahrscheinlich Hör- oder Sehvermögen	https://mrils.de/
60	5. Lern-Unterstützung 6. Physische Unterstützung 7. Psychische Unterstützung	eReha mobil	Virtueller "Personal coach" als elektronische Rehabilitations- und Präventionslösung mit 3D-Sensoren für ortsunabhängige Therapien	Unterstützung und Motivation bei medizinischen Reha- oder Präventionsübungen über virtuellen Assistenten mit 3D-Sensorik	Körperbehinderung	nicht benannt	General Identification (+) Decision Making (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/erehamobil
61	5. Lern-Unterstützung 7. Psychische Unterstützung	E.V.A.-APP	App für Autist*innen zum Trainieren von Emotionserkennung	Psychische Unterstützung für autistische Menschen in Form einer Trainings-App für die Emotionserkennung	Psychische Störungen	Autismus-Spektrum-Störung	Data Analytics (+) Decision Making (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://mednic.de/digitales-therapie-tool-fuer-autismus-patienten/17109

**KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte**

62	6. Physische Unterstützung	AktiveGehInteraktion	Selbstbestimmtes Bewegen mit aktiven Gehorthesen	Physische Unterstützung durch Kraftumlenkungen und intelligente Antriebsinteraktion von Gehorthesen für querschnittsgelähmte Menschen	Körperbehinderungen	Querschnittslähmung andere Körperbehinderungen	General Recognition (+) Control (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.jp.fraunhofer.de/de/referenzprojekte/aktive-geh-interaktion.html
63	6. Physische Unterstützung	AMoRSA	Adaptive und hochmotivierende Rehabilitationsplattform für Schlaganfallpatient*innen mit Armlähmungen	Unterstützung der Rehabilitation von Armlähmungen nach Schlaganfällen durch Kombination von Exoskelett, Gesundheits- und Lern- und Trainingspiel	Körperbehinderung	Lähmung durch Schlaganfall	General Recognition (+) Data Analytics (+/-) Mobility Small (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	motorische Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/amorsa
64	6. Physische Unterstützung	ENGAge4Pro	Ergonomie-Navigator für die alters- und altersgerechte Produktion	Ergonomische Unterstützung durch Erfassung von Haltungs- und Bewegungsabläufen und daraus abgeleitete individuelle Beratung	nicht benannt	nicht benannt	Image Recognition (+) General Identification (+) Data Analytics (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/engage4pro https://www.iaw.rwth-aachen.de/cms/IAW/Forschung/Projekte/Projekte/~nepkp/ENGAge4Pro/
65	6. Physische Unterstützung	EPitect	Anfallsdetektion und pflegerische Unterstützung epilepsiekranker Menschen durch innovative Ohrsensorik	Unterstützung epilepsiekranker Menschen durch Anfallsprognose anhand von Ohrsensorik	Chronische Erkrankung	Epilepsie	General Identification (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Hörvermögen, Epilepsieerkrankung	https://www.epitect.de/
66	6. Physische Unterstützung	ErgoVR	Virtuelles Ergonomie-Analyse-Tool für Arbeitsplätze	Ergonomische Unterstützung durch vorgeschaltete virtuelle Ergonomie-Analyse des Arbeitsplatzes (der Produktionsanlage) via VR-Brille	nicht benannt	nicht benannt	General Identification (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sehvermögen, motorische Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/ergovr
67	6. Physische Unterstützung	ExoPflege	Exoskelett für hoch belastetes Pflegepersonal zur Umbettung bewusstloser und narkotisierter Patient*innen	Physische Unterstützung der Arme und Schultern durch adaptives Exoskelett für Pflegekräfte bei ihrer Arbeit mit bewusstlosen oder bewegungslosen Patient*innen	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Decision Making (+) Mobility Small (+)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	motorische Fähigkeiten, Sehvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/exopflege
68	6. Physische Unterstützung	Glucowise	Wearable für Diabetiker*innen: Non-invasive Methode zur Glukosemessung	Unterstützung bei der Glukosemessung von Diabetiker*innen durch Wearable mit Low-Power Radiowellen	Körperbehinderung	Diabetes	General Identification (+)	2) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (Produkt als Ziel)	kognitive Fähigkeiten	https://gluco-wise.com/
69	6. Physische Unterstützung	INERLINC	Interaktive Neuro-Orthetik für die Handfunktion nach einem Schlaganfall	Unterstützung bei der Rehabilitation der Hand- und Fingerfunktionen nach einem Schlaganfall durch interaktive Neuro-Orthetik	Körperbehinderungen	Schlaganfall mit Einschränkungen der Finger- und Handfunktion	General Identification (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/inerlinc
70	6. Physische Unterstützung	InsisT	Interaktive Brille mit sensorischem Feedback zur Therapie von Schwachsichtigkeit bei Kindern	Ergonomische Unterstützung bei der Therapie von Schwachsichtigkeit bei Kindern durch interaktive Brille mit sensorischem Feedback	Sinnesbehinderung	Amblyopie	General Recognition (+) Decision Making (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sehfähigkeit (eingeschränkt), motorische Fähigkeiten	https://www.novidion.de/insist/
71	6. Physische Unterstützung	Intakt	Interaktive Mikroimplantate für eine verbesserte Mensch-Technik-Interaktion	Unterstützung von medizinischen Anwendungen durch Interaktion mit medizinischen Implantaten	Körperbehinderung (Beschreibung ist aber sehr offen)	Beeinträchtigte Greiffunktion der Hand Tinnitus gastrointestinale Molitätsstörungen	General Recognition (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	http://intakt-projekt.de/
72	6. Physische Unterstützung	Leviaktor	Muskelgesteuertes Exoskelett zur Kraftunterstützung	Physische Unterstützung der Arme und Schultern durch adaptives Exoskelett für Beschäftigte in Industrie und Handwerk	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Data Analytics (+/-) Mobility Small (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	motorische Fähigkeiten, Sehvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/leviaktor
73	6. Physische Unterstützung	Medithena	Mobile Erfassung, Diagnose und interaktive Therapie von Nackenschmerzen im Alltag	Unterstützung bei der Therapie Nackenschmerzen durch tragbare, mobile Langzeiterfassung spezifischer Haltungsdaten und darauf aufsetzendes Biofeedback sowie interaktiver Behandlungsassistenz	nicht benannt	nicht benannt	General Identification (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	motorische Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/medithena
74	6. Physische Unterstützung	MeRoSy	Steuerung von Robotern über Kopfbewegungen mit Verfahren des maschinellen Lernens	Unterstützung der Robotersteuerung durch Kopfbewegungen	Körperbehinderung	Lähmung	Mobility Small (+) Problem Solving (+) General Recognition (+/-) Data Analytics (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/merosy

**KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte**

75	6. Physische Unterstützung	Mobil4Park	Mobilitätsassistent für an Parkinson Erkrankte	Physische Unterstützung durch Vorhersage bevorstehender Bewegungsstörungen und eine die Beinmuskulatur stimulierende Manschette für Parkinsonpatient*innen	Körperbehinderungen	Morbus Parkinson	General Recognition (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/mobil4park
76	6. Physische Unterstützung	Mobile	Physische Mensch-Roboter-Interaktion für ein selbstbestimmtes Leben	Unterstützung der Robotersteuerung	Körperbehinderungen	Querschnittslähmungen	General Recognition (+) Mobility Small (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sehvermögen, motorische Fähigkeiten des Kopfes	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/mobile
77	6. Physische Unterstützung	PCompanion	Mobiles Gesundheitssystem zur Unterstützung bei Parkinsonerkrankungen	Unterstützung der Frühdiagnostik von Parkinsonerkrankungen durch mobiles, intelligentes Screening- und Monitoringsystem	Chronische Erkrankung	Morbus Parkinson	General Identification (+/-) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Parkinson-gefährdet	http://parkinson-companion.de/
78	6. Physische Unterstützung	PowerGrasp	Intelligente Orthese mit elastischen Antrieben für den gesamten Arm	Unterstützung bei der Verrichtung belastender Tätigkeiten von Arm, Hand und Fingern durch Orthese mit Intentionserkennung und textilintegrierten Aktoren	nicht benannt	nicht benannt	General Identification (+) Mobility Small (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	motorische Fähigkeiten	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/powergrasp
79	6. Physische Unterstützung	PREfLoW	Textilbasiertes Assistenzsystem zur Analyse von körperlich anstrengenden Arbeitsprozessen	Unterstützung körperlich anspruchsvoller Berufe durch intelligente Kleidung, die Bewegungen und Belastungen analysiert und direkt Hinweise für risikominderndes Verhalten gibt (audio-visuell, taktil)	nicht benannt	nicht benannt	General Identification (+) Decision Making (+) Data Analytics (+/-)	Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/preflow
80	6. Physische Unterstützung	REHATHESE	Individuelle und adaptive Orthese zur Gangrehabilitation	Unterstützung bei der Gangrehabilitation nach Schlaganfällen durch adaptive Orthese	Körperbehinderung	Lähmungen durch Schlaganfall	General Identification (+) Planning (+/-) Mobility Small (+/-) Data Analytics (+)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	Gehvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/rehathese
81	6. Physische Unterstützung	RobDIP	Robotisches System zur Diagnose, Prävention und Rehabilitation von Knieproblemen	Physische Unterstützung durch lernendes Robotiksystem für die Diagnostik bei Menschen mit Knieproblemen	Körperbehinderungen	Knieverletzungen oder -Erkrankungen	General Recognition (+) Data Analytics (+/-) Mobility Small (-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/robdip
82	6. Physische Unterstützung	RobExReha	Robotisches Reha-System zur Unterstützung von Diagnose und Therapie der Arme	Unterstützung von Diagnose und Therapie der Arme durch roboterbasiertes Reha-System mit AR-Technologie	Körperbehinderung	Schlaganfall	General Identification (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/robexreha
83	6. Physische Unterstützung	SensA-Chair	Intelligentes Sitzsystem zur beanspruchungsorientierten Haltungsunterstützung und prospektiven Gesunderhaltung des Rückens	Physische Unterstützung durch intelligentes Sitzsystem	nicht benannt	nicht benannt	General Identification (+) Decision Making (+) Mobility Small (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/sensa-chair
84	6. Physische Unterstützung	SensHand	Entwicklung eines intuitiv zu bedienenden Handschuhs als Hebehilfe für schwere Gegenstände	Physische Unterstützung beim Heben und Greifen	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Decision Making (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	motorische Fähigkeiten der Hand	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/senshand
85	6. Physische Unterstützung	SensO-FeeT	Sensorisch aktive Sprunggelenk-Orthese mit Feed-back über Vibratoren und App	Physische Unterstützung in Form von Warnungen vor Gelenk- Überlastung durch Vibratoren an und eine App zu einer Sprunggelenk-Orthese	Körperbehinderungen	Sprunggelenkstrauma	General Recognition (+) Data Analytics (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/senso-feet
86	7. Psychische Unterstützung	Emma-App	Emotionaler mobiler Avatar als Coaching-Assistent in der psychologischen Unterstützung	Unterstützung in emotional schwierigen Situationen am Arbeitsplatz für psychisch Kranke	Psychische Störung	nicht benannt	Data Analytics (+) General Recognition (+) Speech Recognition (+) Decision Making (+/-)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	Seh-, Hör-, Lese- und Sprechkompetenz	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/emma https://www.charamel.com/research-and-development/emma

**KI-Kompass Inklusiv - Liste der im Monitoring recherchierten KI-gestützten Assistenztechnologien (Stand: 10/2023)
Forschungsprojekte**

87	7. Psychische Unterstützung	Emma-Biofeedback	Stressmanagement-Training mit Biofeedback und Avatar am Arbeitsplatz	Training für emotional schwierige Situationen am Arbeitsplatz für psychisch Kranke	Psychische Störung	Depression Posttraumatische Belastungsstörung Aufmerksamkeitsdefizit-Hyperaktivitätsstörung Herz-Kreislauf-Erkrankungen	General Recognition (+) Data Analytics (+) Decision Making (-)	5) Forschungs- und Entwicklungsprojekt mit Prototyp	Seh- und Hörvermögen	https://doi.org/10.1145/3395035.342522
88	7. Psychische Unterstützung	EmotAsS	Emotionssensitives Assistenzsystem zur Unterstützung von Menschen mit Einschränkungen	Emotionsanalyse über Interaktion mit Sprachassistent und daraus abgeleitete Anpassung von Arbeitsschritten an den Menschen mit Einschränkungen	Körperbehinderung Lernbehinderung Psychische Störungen	eingeschränkte Lesefähigkeit Demenz	Speech Recognition (+) Data Analytics (+) Decision Making (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sprachvermögen, emotionale Ausdrucksfähigkeit	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/emotaas
89	7. Psychische Unterstützung	EXGAVINE	Interaktive VR-Spiele mit Bewegungstracking und intelligenten Wearables für Therapie neurologischer Erkrankungen	Unterstützung bei der Therapie neurologischer Erkrankungen mit VR-Bewegungsspielen	Körperbehinderung Psychische Störungen	Demenz Morbus Parkinson	General Recognition (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/exgavine
90	7. Psychische Unterstützung	MindMarker	Intelligentes Interaktionssystem zur sprachbasierten Erkennung von Depressionserkrankungen	Unterstützung bei der Erkennung depressiver Erkrankungen mittels Sprachroboter und maschinellem Lernen	Psychische Störung Chronische Krankheit	Depression	Speech Recognition (+) Decision Making (+) Language Generation (+) Language Understanding (+)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	Sprechvermögen	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/mindmarker
91	7. Psychische Unterstützung	OPTAPEB	Optimierung der Psychotherapie durch agentengeleitete patientenzentrierte Emotionsbewältigung	Unterstützung bei der Psychotherapie von Angststörungen durch Emotionserkennung und virtuelle Agenten	Psychische Störungen	Angststörungen: soziale Phobie, Agoraphobie, weitere spezifische Phobien	General Recognition (+) Planing (+/-) Language Understanding (+) Data Analytics (+/-)	3) Forschungs- und Entwicklungsprojekt (als Projekt)	nicht benannt	https://optapeb.de/index.php
92	7. Psychische Unterstützung	SenseEmotion	Entwicklung eines automatischen Systems zur Schmerzerkennung	Emotionsanalyse und Aktivitätsempfehlungen anhand eines dialogischen Avatars auf der Grundlage von paralinguistischen, psychobiologischen und visuellen Parameter	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+) Data Analytics (+) Decision Making (+/-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	http://www.sense-emotion.de/
93	7. Psychische Unterstützung	Smart Kita	Gesundheitsfördernde Assistenztechnologie unterstützt das Personal in der Kindertagesstätte	System zur Minimierung berufsbedingter Belastungen wie Lärm, Stress u.a. bei Erzieher*innen	nicht benannt	nicht benannt	General Recognition (+/-) Data Analytics (-)	3) Projekt ohne Reifegradangabe	nicht benannt	https://www.interaktive-technologien.de/projekte/smart-kita