

3. Forschungssymposium ‚Metaverse meets Health‘

Termin: 29. September 2026, 09:00–17:00 Uhr

Veranstaltungsort: Campus der FernUniversität in Hagen

Weitere Infos und Anmeldung: <https://e.feu.de/metaverse-meets-health>

Thema

Immersive Technologien wie Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) und Mixed Reality (MR), sowie die Nutzung von Künstlicher Intelligenz (KI) haben in den letzten Jahren erheblich an Bedeutung gewonnen und verändern die Art und Weise, wie wir arbeiten und lernen – auch und insbesondere im Gesundheitswesen. Erste Pilot- und Forschungsprojekte erproben bspw. wie Beschäftigte durch AR-Brillen in der Bedienung komplexer Medizingeräte unterstützt werden können (Heo et al. 2022), ob Übungen in der Rehabilitation durch VR zu mehr Trainingsmotivation führen (Howard, 2017), oder wie es sich auf den Lernerfolg auswirkt, wenn Studierende und Auszubildende in Übungssituationen über MR zstzl. Informationen eingespielt bekommen (Gerup et al. 2020). Auch der Einsatz von Künstlicher Intelligenz im Gesundheitswesen nimmt zu. Beispielsweise ermöglicht der Einsatz von KI-Technologien eine signifikante Verbesserung der diagnostischen Genauigkeit bei der Erkennung von Krankheiten (Keyl et al., 2022). Aber auch sog. *präventive* KI wird genutzt, um Krankheiten frühzeitig zu erkennen (Wiese et al., 2024). Die Anwendungsmöglichkeiten von Klund immersiven Technologien im Gesundheitsbereich sind mannigfaltig und ihr Potential bei Weitem nicht ausgeschöpft (z.B. Prajapati & Kumar, 2025).

Ziel des Symposiums

Um den Austausch zu innovativen Ideen sowie Pilot- und Forschungsprojekten in diesem Bereich zu fördern, richtet der Forschungsschwerpunkt ABD: Digital Health (<https://e.feu.de/digitalhealth>) der FernUniversität in Hagen dieses anwendungsorientierte Forschungssymposium aus. Hier kommen Wissenschaftler:innen und Praktiker:innen aus den unterschiedlichen Bereichen des Gesundheitswesens zusammen, um professions- und disziplinübergreifend das Potenzial und die zukünftigen Herausforderungen Immersiver Technologien und KI in ihrer Anwendung im Gesundheitswesen zu erkunden.

Aufruf zur Einreichung von Beiträgen

Wir laden Sie ein, Ihre spannenden Forschungs- und Pilotprojekte zum Einsatz immersiver Technologien in den Anwendungsbereichen wie Medizin, Pflege, Rehabilitation oder Rettungsdienst einzureichen und Ihre innovativen Ansätze für Forschung und Praxis zu präsentieren. Ein wichtiger Bestandteil der Präsentation soll die kritische Reflexion des vorgestellten Projekts sein im Sinne von bereits bewältigten oder auch zukünftig abzusehenden Herausforderungen.

Sie können für die Präsentation Ihrer innovativen Forschungs- und Pilotprojekte zwischen zwei Formaten wählen:

- a) Präsentation im Rahmen der interaktiven Ausstellung mit Ausstellungsstand, (Forschungs-) Postern und Demonstratoren. Zusätzlich geben Sie zum Auftakt der Ausstellung einen 5-minütigen Pitch vor dem Publikum.
- b) Präsentation in einem (Forschungs-)Vortrag (10 Minuten Vortrag und 10 Minuten Diskussion). Die (Forschungs-)Vorträge werden in thematische Sessions von max. 3 Vorträgen integriert.

Bitte reichen Sie Kurzbeschreibungen (Abstracts) Ihrer Forschungs- und Pilotprojekte von max. 250 Wörtern sowie zstzl. folgenden Angaben ein: Titel, Autor:innen, Institutionen, Art des Beitrags ein. Die Einreichung strukturierter Kurzbeschreibungen wird begrüßt.

Bitte reichen Sie Ihren Beitrag **bis zum 15.06.2026** unter folgendem Link ein:

<https://e.feu.de/mmh2026-einreichung>

Nach Ablauf der Einreichungsfrist werden alle Einreichungen zeitnah begutachtet und die Autor:innen hinsichtlich einer Akzeptanz ihres Beitrags informiert.

Referenzen

Gerup, J., Soerensen, C. B., & Dieckmann, P. (2020). Augmented reality and mixed reality for healthcare education beyond surgery: an integrative review. *Int J Med Educ, 11*, 1-18. <https://doi.org/10.5116/ijme.5e01.eb1a>

Heo, S., Moon, S., Kim, M., Park, M., Cha, W. C., & Son, M. H. (2022). An augmented reality-based guide for mechanical ventilator setup: Prospective randomized pilot trial. *JMIR Serious Games, 10*(3), e38433. <https://doi.org/10.2196/38433>

Howard, M. C. (2017). A meta-analysis and systematic literature review of virtual reality rehabilitation programs. *Computers in Human Behavior, 70*, 317-327. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.013>

Keyl, J., Kasper, S., Wiesweg, M., Götze, J., Schönrock, M., Sinn, M., Berger, A., Nasca, E., Kostbade, K., Schumacher, B., Markus, P., Albers, D., Treckmann, J., Schmid, K., Schildhaus, H., Siveke, J., Schuler, M. & Kleesiek, J. (2022). Multimodal survival prediction in advanced pancreatic cancer using machine learning. *ESMO Open, 7*(5), 100555. <https://doi.org/10.1016/j.esmoop.2022.100555>

Prajapati, M., & Kumar, S. (2025). Virtual reality revolution in healthcare: a systematic review. *Health and Technology, 15*(2), 231-242. <https://doi.org/10.1007/s12553-025-00941-3>

Wiese, L., Diehl, A., & Huster, S. (2024). *Disease Interception als Chance und Herausforderung*. Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Company KG.