

Interaktive Museumstechnik hilft schwer kranken jungen Menschen

Interaktive Touchtische und Exponate findet man heute verbreitet in Museen und öffentlichen Ausstellungen. Das westfälische Unternehmen heddier electronic GmbH produziert diese schon seit über 30 Jahren und hat schon viele Kundenwünsche umsetzen dürfen.

Man war aber erstaunt, als im Frühjahr diesen Jahres das Clemenshospital aus Münster den Kontakt suchte. Nach den Vorgaben des BOK + Gärtner Gestalterteams aus Münster sollte

Welchen Stellenwert das Projekt hat, zeigt die Tatsache, dass die Toni Kroos Stiftung das Clemenshospital, das in Trägerschaft der Alexianer steht, mit einer großzügigen Spende unterstützt hat. Die Stiftung des Fußballstars, der derzeit bei Real Madrid unter Vertrag steht, unterstützt sechs ausgewählte Einrichtungen in Deutschland. Dank der tatkräftigen Mitarbeit der Alexianer Werkstätten wurde das Projekt für die kinderneurologische Frührehabilitation im Clemenshospital in Rekordzeit umgesetzt. Zunächst wurde ein Funktionsmuster aus einem

preiswerten Holzwerkstoff erstellt. Nachdem alle Funktionen getestet und optimiert waren, wurden die Wandelemente aus einem hygienischen und robusten Kunststoff gefertigt. Versteckt hinter diesen Elementen wurden diverse Sensoren, Controller, Treiber und Audio-player aus dem Hause heddier electronic montiert.

Priv.-Doz. Dr. Otfried Debus, Chefarzt der Klinik für Kinder- und Jugendmedizin, und Dipl.-Ing. Clemens Heddier, Geschäftsführer der heddier electronic, freuen sich,

dass die Technik, die man sonst nur in Museen findet, den jungen Menschen bei der Linderung ihrer Probleme hilft. Es ist faszinierend, wenn man sieht, wie gut die moderne Technik aufgenommen wird.

heddierelectronic GmbH

Clemens Heddier, Dipl.-Ing., Geschäftsführer

Raiffeisenstraße 24, 48734 Reken

Tel 0049 | 2864 | 95178-11

www.human-detector.com

info@human-detector.com

clheddiere@heddiere.com



© Clemenshospital Münster

ein riesengroßes Touchexponat gebaut werden. Eine fast sieben Meter lange und zweieinhalb Meter hohe Wand muss bei Annäherung oder Berührung interaktiv reagieren. Dreidimensionale Tiergrafiken und verschieden farbige Lichtquellen sollten hierzu genutzt werden. Aus der Erfahrung vieler anderer Projekte wussten die heddier-Elektroniker, dass so etwas nicht einfach umzusetzen ist. Zu groß ist die Gefahr von Störungen durch das LED-Licht oder andere technische Geräte in einem modernen Krankenhaus.

Als der Zweck der interaktiven Wand klar wurde, war man sich einig, hier möchte und muss man helfen. Die Touchwand ist das zentrale Element eines Raumes, in dem Kinder und Jugendliche mit Hirnschädigungen Therapien erfahren. In der gemütlichen Atmosphäre können sie bei Berührungen der Tiermotive deren Stimmen lauschen und die entspannenden Lichtwechsel genießen. Komplettiert wird der Raum durch ein schwingendes Bett, eine Sprossenwand und eine große Liege.