



Voll im Bild: Virtuelle Medizin mit Auszeichnung

In den vergangenen Jahren hat sich die Hochschule Flensburg zu einer angesehenen Expertin in Sachen „Medizinische Visualisierung“ entwickelt. Einen wesentlichen Beitrag dazu leisten: die Studierenden.

Die optimale Verbindung von Forschung und Lehre: Die erlebt derzeit Michael Teistler. „Die Forschung muss in die Lehre eingebunden sein, die Studierenden müssen mitmachen“, sagt der Professor für Angewandte Informatik an der Hochschule Flensburg. Und seine Studierenden im Master Angewandte Informatik machen mit. Erfolgreich. Und auf internationaler Bühne.

Davos in den Schweizer Alpen. Matthias Süncksen nimmt den erstmals verliehenen „AOTrauma Innovation in Education Award“ entgegen. AOTrauma ist eine internationale Konferenz von Chirurgen, Orthopäden und Ärzten weiterer Fachbereiche, auf der eine hochkarätige Jury aus 19 Bewerbungen aus aller Welt den Preisträger gewählt hat. Süncksen ist Student und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Projekt „Neue Mensch-Computer-Schnittstellen in der Medizinischen Bildgebung“ und hat im Rahmen eines Master-Projekts zusammen mit Teistler und Prof. Klaus Dresing von der Uni-Klinik Göttingen einen virtuellen Trainingsraum für interoperative Bildgebung entwickelt. OP-Personal soll geschult werden, während eines chirurgischen Eingriffs Röntgenaufnahmen durchzuführen.

Das Schulungstool wurde bereits bei zwei Fortbildungen an der Uni-Klinik Göttingen eingesetzt. Das Konzept stellte Süncksen zudem auf Einladung in Basel auf der Tagung der Schweizer Gesellschaft für Chirurgie sowie auf dem Kongress für Unfallchirurgie in Berlin mit Live-Demonstrationen vor. Auf der IEEE-Konferenz „Serious Games and Applications for Health“ in Wien wurde Süncksens wissenschaftlicher Beitrag aus rund 40 Beiträgen zum „Best Paper“ gekürt. „Das ist schon was

Abteilung Kommunikation
Kanzleistraße 91 – 93
24943 Flensburg
presse@hs-flensburg.de
www.hs-flensburg.de

Torsten Haase
Leitung
+49 461 / 805-1304

Kristof Gatermann
+49 461 / 805-1229

Flensburg, 10.01.19

Besonderes. Es ist selten, dass Studierende auf internationalen Tagungen vortragen und dann auch noch ausgezeichnet werden“, freut sich Teistler.

Was vielen ungewöhnlich erscheinen mag, ist für den Flensburger Professor fast schon normal. Denn auf besagter IEEE-Konferenz hielten Master-Studierenden auch einen Vortrag zum „Sono-Game“. Sie haben ein bestehendes – ebenfalls von Studierenden entwickeltes – Tool, mit dem die Erstellung und der Umgang mit Ultraschall-Schnittbildern eingeübt werden, in den virtuellen Raum verlegt. Unter dem Gesichtspunkt der Gamification müssen angehende Mediziner in einer Spielzeugfabrik beispielsweise Kisten scannen und die Inhalte anhand von Schnittbilder erkennen. „Der Bedarf, das räumliche Verständnis zu schulen, als Grundstein für den Ultraschall, ist auf jeden Fall vorhanden“, sagt Teistler. Das haben etwa die Auftritte des Professors zusammen mit Sascha Reinhold (Wissenschaftlicher Mitarbeiter) und Studierenden auf dem Europäischen Kongress für Radiologie in Wien und dem Kongress „Ultraschall 2018“ in Basel gezeigt. Anfragen für Fortbildungen in Kliniken aus ganz Deutschland lägen schon vor.

„Forschung funktioniert in diesem Bereich nicht losgelöst von der Praxis“, sagt Teistler. Diesen Anspruch habe man im Master-Studiengang Angewandte Informatik. Und es scheint zu funktionieren. Das findet zumindest auch die Marga und Walter Boll-Stiftung aus Kerpen, die das Projekt „Medizinische Visualisierung“ seit Jahren unterstützt: Für die kommenden drei Jahre werden nun weitere 430.000 Euro Fördergelder zur Verfügung gestellt. Genug finanzieller Spielraum, um das Themengebiet „Virtuelle Medizin“ weiter voranzubringen und weiteren Studierenden den Einstieg in die Forschungswelt zu ermöglichen.