



VIRTUAL REALITY TRAINING

**Future Sax  
Innovationsbörse**

13.05.2022  
Anika Ochsenfahrt









- > 1000 neue Patient:innen täglich

- Verlust der Selbständigkeit

- Ø 30 Min Therapie alle 2 Wochen



- Zuhause wird nicht geübt

- Langweilige Alternativen

- Erfolge schwer sichtbar



- Halbseitige Lähmung

- Spiegeltherapie

- Monoton

# Marktgröße

Neue Patient:innen

**450.000\***

in DE

1.500€ Beh.-Kosten Ergoth./Patient:in\*\*

+50%  
bis  
2050

\*Fallpauschalenbezogene Krankenhausstatistik vom Statistischen Bundesamt, 2016

\*\*Kosten pro Patient der Gesetzliche Krankenversicherung (AOK) / [AOK Heilmittelbericht 2017](#)



# WÄHLEN SIE STRATEGISCH

strategischen Optionen aufgelistet  
die erfolgreich ist. Die Grafik stellt  
es sich um ein „Reverse Engin  
ntscheidung für die Umbenen

erfüllt sein müssen,  
zu finden -  
semble diesen  
) nutzte.

ungen müssen erfüllt s  
erfolgreich sein kann?

## ANALYSE D KUNDENNUTZ

FACHKRAFT  
GESUCHT

## VERTRIEBSKAN

Worauf mü  
unsere A  
Vert

reak-



 **Rehago**  
VIRTUAL REALITY TRAINING





# Alleinstellungsmerkmale

Selbstständigkeit

Motivation

Mobilität



# Partner + Kunden

10.000+ Stunden Training mit Rehago



300+ Partnerzentren



5171008

Kasse

1801-325 325

s dem Festnetz  
abweichungen bei  
funknetzen.

**AK**

Unternehmen Leben



VERSICHERT



Techniker  
Krankenkasse

Gesund in die Zukunft.



**AOK**  
Die Gesundheitskasse.



d  
n

B



# Hochmotiviertes Team

## Gründer:innen



**Philipp Zajac**  
CEO



**Anika Ochsenfahrt**  
COO



**Johannes Höfener**  
CTO

## Berater



**Angelika Lattner**  
Mentor für Social  
Media & Marketing



**Astrid Frevel**  
Ergotherapeutin  
Lehrerin für  
Gesundheitsfachberufe



**Ahadreza Liaghat**  
Quality Management



**Theresa Kreidler**  
Science Management



**Thilo Simmerlein**  
Software Development



**Anne Triebel**  
HR and Finances



**Thien-An Nguyen**  
Sales Management



**17 people**  
in total

Die Zukunft von

 **Rehago**

VIRTUAL REALITY TRAINING



# Danke

Für Ihre Aufmerksamkeit

Have fun, get well!