

# GAME DAYS 2007

31. Mai - 2. Juni, ZGDV Darmstadt



DO 31. MAI

## SCIENCE MEETS BUSINESS

Fokusthema: Serious Games

- Grußwort "aus der Politik"
- Keynotes zu Märkten, Technologien und Trends
- Fachvorträge aus Wirtschaft und Forschung zu ausgewählten Serious Games Anwendungsbereichen, z.B.: E-Learning, Werbung, Simulation, Gesundheit & Sport
- Round Table: games@Hessen
- Scientific Workshop: "The Pisa-Quest" - Besser Lernen von und mit Games?

FR 1. JUNI

SA 2. JUNI

## FAMILIENTAG

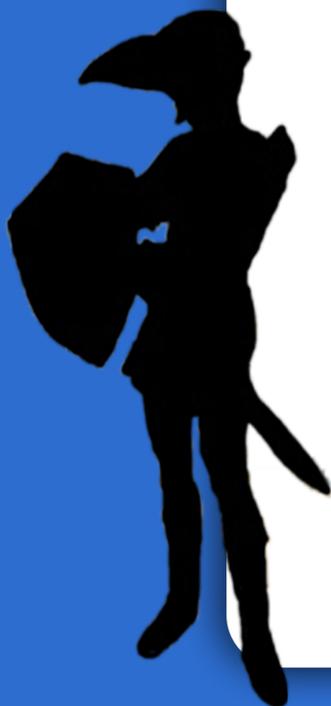
- TAG DER OFFENEN TÜR
- VORTRÄGE, WORKSHOPS & LIVE-DEMOS
- SPIELHÖHLE: SPIELE ZUM ANFASSEN

## AUSSTELLUNG AN ALLEN 3 Tagen...

Einladung zur Präsentation von aktuellen Spielen und neuesten Erkenntnissen aus Forschung und Entwicklung.  
Kontakt: [stefan.goebel@zgdv.de](mailto:stefan.goebel@zgdv.de)

Die Game Days 2007 werden veranstaltet vom  
ZGDV e.V. Darmstadt und Fraunhofer IGD in  
Kooperation mit hessen-it und der TU Darmstadt.

[www.zgdv.de/GameDays2007](http://www.zgdv.de/GameDays2007)





## Workshop: „The PISA-Quest“ - Besser Lernen von und mit Games?

Das schlechte Abschneiden der deutschen Schüler bei der PISA-Studie wirft die Frage nach den Ursachen dieser Entwicklung auf. Als Gründe für die mangelhaften Leistungen werden in erster Linie der hohe Medienkonsum und die intensive Nutzung digitaler Medien - insbesondere Bildschirmspiele - genannt.

Andererseits wird die Forderung nach neuen und effektiveren Lernmethoden laut. Bieten aber nicht gerade digitale Spiele neue Ansätze für einen Ausweg aus dieser Problematik? Die gegenwärtige Schüलगeneration stellt durch ihr Mediennutzungsverhalten andere Erwartungen an Lernangebote. Ließen sich diese neuen Bedürfnisse befriedigen, indem Game-Konzepte dazu eingesetzt werden, Lernangebote attraktiver zu gestalten?

Im Workshop „The PISA Quest – Besser lernen von und mit Games?“ sollen aktuelle Entwicklungen dieser Thematik in Impulsvorträgen vorgestellt und diskutiert werden. Beiträge u.a. zu den folgenden Themen werden erbeten:

- Gameanalyse aus didaktischer Sicht
- Didaktische Möglichkeiten virtueller Räume
- Kooperationsförderung und Kompetenzerwerb
- Adaptivität, Game-Balancing und Motivationsförderung
- LCMS und Games
- Lernspiele und Gamelogik
- Qualitätsbewertung von Lernspielen
- Qualitätssicherung von Lernspielen
- Autorenumgebungen für Lernspiele
- Narration und Storytelling in Lernanwendungen

Der Workshop wird am **1. Juni 2007** im Rahmen der GameDays 2007 in Kooperation mit dem Graduiertenkolleg E-Learning und Forschungsschwerpunkt E-Learning der TU Darmstadt ausgerichtet.

Einreichungen (4-6 Seiten, PDF und zusätzlich in Word oder LaTeX) senden Sie bitte per Email bis zum 15. April 2007 an die Workshop-Organisatoren:  
**[GameDays2007\\_PISA-Quest@zgdv.de](mailto:GameDays2007_PISA-Quest@zgdv.de)**

Ausgewählte Beiträge werden in Form eines Technical Reports und online auf den Webseiten der Game Days 2007 sowie des Graduiertenkollegs E-Learning der TU Darmstadt veröffentlicht.



# GAME DAYS 2007

31. Mai - 2. Juni, ZGDV Darmstadt

## Donnerstag, 31. Mai



- 10:00** Begrüßung
- 10:10 Grußwort: Games -Eine ernstzunehmende Branche in Hessen  
*Gabriele Gottschalk, Hessisches Wirtschaftsministerium*
- 10:30 Serious Games - wirtschaftliche Betrachtung  
*Frank Holz, 10TACLE STUDIOS AG*
- 11:00 Spielerlebnis und Graphik - wirtschaftliche Betrachtung  
*Sven Liebich, EA PHENOMIC*
- 11:15 Serious Games - wissenschaftliche Betrachtung  
*Steffen Walz, ETH Zürich*

### 12:30 Mittagspause

- 12:30 Demos & Ausstellungen während der Mittagspause

### Session I CG & Games

- 13:30 Crytek - Make it Real, Next Generation Spiele Entwicklung  
*Sten Hübler, Crytek GmbH*
- 14:00 CG for Games  
*Philipp Slusallek, Uni Saarbrücken*

### Session II Training und Simulation

- 14:30 Spielend lernen - Simulationen in der Berufsbildung  
*Oliver Korn, Till Becker, Korion*
- 15:00 Didaktische Möglichkeiten virtueller Räume  
*Uwe Katzky, Ray Sono AG*
- 15:30 Game Design eines Polizeispiels  
*Armin Burger, Deck13 Interactive GmbH*

### 16:00 Kaffeepause

- 16:00 Demos & Ausstellungen während der Kaffeepause

### Session III Marketing und Werbung

- 16:30 Serious Games - Lernspiele im Vertrieb  
*Gisela Buschmann, Christian Eichel-Streiber, Union Investment*
- 17:00 Nutzung von 3D Game Engine Technologien für Serious Games  
*Dirk Krause, Pixelpark*
- 17:30 Markenpräsentation im Metaversum  
*Renate Grof, T-Online*

### 18:00 Social Event

- Live-Band: pornophonique  
*"Gameboy meets Lagerfeuer"*

Besuch Cybernarium



[www.zgdv.de/GameDays2007](http://www.zgdv.de/GameDays2007)

# GAME DAYS 2007

31. Mai - 2. Juni, ZGDV Darmstadt

## Freitag, 01. Juni



### Session IV Ausbildung und games@Hessen

10:00 Ausbildung -- Traumjob Spieleentwickler?  
*Thomas Dlugaiczyk, Games Academy*

10:45 games@Hessen, Aktivitäten & Ausbildungsangebote in der Region  
*Christian Flory, hessen-it, Stefan Göbel, ZGDV*

### Session V Edutainment

11:15 Edutainment - Unterhaltung für Kids, mehr als ein Nischenmarkt?  
*Stephan Winter, Limbic Entertainment GmbH*

11:45 Eduventure  
*Ulrich Wechselberger, Uni Koblenz-Landau*

12:15 Pädagogische Bewertung von Educational Games, Gütesiegel  
*Regina Bruder, TU Darmstadt*

### 12:30 Mittagspause

### Session VI PISA Quest Workshop - Besser Lernen von und mit Games?

13:45 Educational Games, Keynote  
*Simon Egenfeldt-Nielsen, Serious Games Interactive*

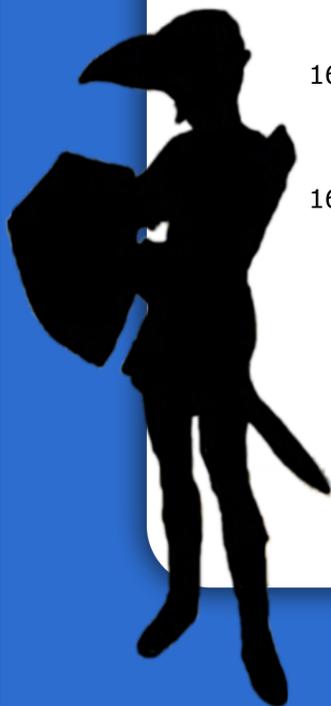
14:30 Virtuelles Lernen - Reales Wissen?  
*Steffen Malo, Fraunhofer IGD Rostock*

15:00 Fluglotsenplatz der Zukunft  
*Robert Mayer, Weltenbauer*

15:30 Emergency - Serious Games im Katastrophenschutz und Sicherheitswesen  
*Ralph Stock, Promotion Software GmbH*

16:00 Training zur Brandbekämpfung  
*Harra Kucharzewski, MarineSoft GmbH, Dirk Sedlacek, ISV, Eik Deistung, ZGDV Rostock*

16:30 Serious Games bei Lufthansa - erste Praxisbeispiele & Ausblick  
*Udo Sonne, Deutsche Lufthansa AG*



[www.zgdv.de/GameDays2007](http://www.zgdv.de/GameDays2007)

# GAME DAYS 2007

31. Mai - 2. Juni, ZGDV Darmstadt

## Freitag, 01. Juni

### Session VII Gesundheit und Sport

15:30 Emotion und Interaktion in Serious Games  
*Jörg Voskamp, Holger Diener, Fraunhofer IGD Rostock*

16:00 Spielerisches Bewegungslernen  
*Josef Wiemeyer, TU Darmstadt*

16:30 Deutschland bewegt sich - spielerische Gesundheitsprävention  
*Reinhold Schmucker, Barmer*

### 17:00 Podiumsdiskussion

Serious Games, mehr als ein Nischenmarkt?

### 18:00 Social Event

Grillparty



[www.zgdv.de/GameDays2007](http://www.zgdv.de/GameDays2007)

# GAME DAYS 2007

31. Mai - 2. Juni, ZGDV Darmstadt

## Samstag, 02. Juni



### Live-Demos und Vorträge für Jedermann

- 10:00 Computergraphik & Spiele  
*Ralf Dörner, FH Wiesbaden*
- 10:30 Demo Crysis  
*Crytek GmbH*
- 11:00 Modellierung, Animation und Virtuelle Charaktere  
*Tilman Kohlhaase, Hochschule Darmstadt*
- 11:30 Demo Racing
- 12:00 Interactive Storytelling und Games  
*Stefan Göbel, ZGDV Darmstadt*
- 13:30 Ab 13.30 weitere Demos

### Workshops

- 10:00 Familien-Workshop: Verantwortungsbewusster Umgang mit Online-Spielen: Chancen und Gefahren Für Eltern und Kinder (5-8 Jahre)  
*Carola Klingbeil, Hochschule Darmstadt*
- 10:00 Spieleentwicklung mit RPG Maker (8-12 Jahre)  
*Felix Tscheulin, Marcel Herbig*
- 13:30 Familien-Workshop: Erkundung des virtuellen 3D-Lernraums Second Life (ab 10 Jahre)  
*Martin Leidl, Antje Müller, TU Darmstadt*
- 13:30 Spieleentwicklung mit Game Maker (12-16 Jahre)  
*Robert Arthur Konrad, ZGDV Darmstadt*
- 13:30 Spieleentwicklung mit GameStudio 3D (ab 15 Jahre)  
*Andre Tisler, Florian Lindner, TU Darmstadt*
- 13:30 Spieleentwicklung mit Flash (13-17 Jahre)  
*Wolfgang Baier, buon giorno! design und Carsten Feig, Eyedentity 01*
- 13:30 Modellierung und Animation (ab 16 Jahre)  
*Tilman Kohlhaase, Hochschule Darmstadt*

### 16:45 Siegerehrung Workshops



[www.zgdv.de/GameDays2007](http://www.zgdv.de/GameDays2007)