

Veranstaltungsort

Technische Universität Darmstadt
Gebäude S3-20
Rundeturmstr. 10

D-64283 Darmstadt



Die Anfahrtsbeschreibung finden Sie unter:

www.innogames-forum.de/gamedays

Anmeldung

Anmeldung erfolgt über das Internet:

www.innogames-forum.de/gamedays

Erwachsene:

Teilnahme an allen 3 Tagen inkl. Tagungsunterlagen: 180 €/ ⁽¹⁾
Teilnahme pro Tag (28. Mai; 29. Mai): 100€ ⁽¹⁾

Ermäßigt für alle 3 Tage: 120€/ ⁽¹⁾ (gilt für Hochschulen sowie G.A.M.E. und InnoGames Mitglieder)

Ermäßigt pro Tag (28./29. Mai): 75€/ ⁽¹⁾ (gilt für Hochschulen sowie G.A.M.E. und InnoGames Mitglieder)

Nur 30. Mai (Vorträge, Demos, Preisverleihung): Eintritt frei!

Nur 30. Mai (Vorträge, Demos, Preisverleihung, Workshop): 30€*

Jugendliche, Azubildende, Schüler und Studenten

Alle 3 Tage inkl. Tagungsunterlagen: 50€/ ⁽¹⁾

Pro Tag für 28. und 29. Mai: 30€/ ⁽¹⁾

Nur 30. Mai: Eintritt frei!

Nur 30. Mai (Vorträge, Demos, Preisverleihung, Workshop): 30€*

Kostenlose Teilnahme im Klassenverbund am 29. Mai.

Anmeldung dringend erforderlich (Kontingent begrenzt).

E-Mail: gamedays@innogames-forum.de

Ansprechpartner:

Dr.-Ing. Stefan Göbel 06151-16 6149
Dipl.-Inform. F. Mehm 06151-16 6885

*inkl. Verköstigung

⁽¹⁾ Workshopteilnahme nicht inbegriffen

In Kooperation mit:



GameDays

Science meets Business

28. - 30. Mai 2009

in
Darmstadt

Veranstalter:  **INNOGAMES**
Informations- und Kooperations-Forum
für Bildung, Gesundheit und Sport 

PROGRAMM

PROGRAMM

Donnerstag, 28. Mai 2009

Keynote Session - Moderation Dr.-Ing. Stefan Göbel, TU Darmstadt u. InnoGames Forum

- 10:00 Uhr **Begrüßung**
Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz, TU Darmstadt
Prof. Dr. Hans Jürgen Prömel, Präsident, TU Darmstadt
- 10:10 Uhr **Grußwort**
Staatssekretär Gerd Krämer
Hessisches Ministerium für Wissenschaft und Kunst
Gabriele Gottschalk,
Hessisches Wirtschaftsministerium (angefragt)
- 10:30 Uhr **Keynote Serious Games - Neue Möglichkeiten für
Prävention und Rehabilitation**
Prof. Dr. Josef Wiemeyer, TU Darmstadt
- 11:15 Uhr **Keynote Achieving Personalisation in Digital
Educational Games-The Elektra and 80 Days Approach**
Dr. Owen Conlan, Trinity College Dublin
- 12:00 Uhr **Podiumsdiskussion „Quo Vadis Serious Games?“**
Moderation: Dr. Gerhard Dotzler, dot Verlag
Prof. Dr. Maic Masuch, Uni Duisburg-Essen
Bruno Kollhorst, Techniker Krankenkasse
Markolf Heimann, Braingame Publishing
- 12:30 Uhr **Mittagspause + Demos**
- Session I: Bildung - Moderation Roman Müller, didaktech**
- 14:00 Uhr **Games in school: Teacher, can I have more homework?**
Paul von Zoggel, Game- & Interaction Design
Research Group (GAIN) Utrecht
- 14:45 Uhr **Konstruktivismus in Educational Games**
Roman Müller u. Wolfgang Langer, didaktech
- 15:30 Uhr **Kaffeepause**
- Session II: Gesundheit und Sport - Moderation
Prof. Dr. Josef Wiemeyer, TU Darmstadt**
- 16:00 Uhr **Gesunde Technologien - Sensoren und Spiele**
Gerald Bieber u. Holger Diener,
Fraunhofer IGD, Rostock
- 16:45 Uhr **Motivationsförderung für Fitneß; Gesundheit,
Ernährung und Sport**
Bodo Zillig, OK-Vital
- 17:30 Uhr **Social Event**

28.-30. Mai 2009 Ausstellung und Spielhöhle

Freitag, 29. Mai 2009

Keynote Session - Moderation Holger Diener, Fraunhofer IGD Rostock

- 10:00 Uhr **Keynote „Einstieg in die Games Branche“**
Thomas Dlugaiczyk, games academy
- Session III: Best Practice Serious Games - Moderation
Dr.-Ing. Stefan Göbel, TU Darmstadt**
- 10:45 Uhr **Mini-Budget Games**
Robert Konrad, Kontechs
- 11:00 Uhr **Schavis - Serious Game zur Vorbeugung von
Hochwasserschäden,**
Prof. Dr. Ralf Dörner, FH Wiesbaden
- 11:20 Uhr **Techforce - Abenteuerspiel der Metall- und
Elektroindustrie**
Jirka Dell'Oro-Friedl, EnterTain Software GmbH
- 11:45 Uhr **Flugsimulation und U-Bahn Simulator**
Winfried Diekmann, Aerosoft GmbH
- 12:15 Uhr **games@Hessen**
Christian Flory, Hessen-IT und
Dr.-Ing. Stefan Göbel, TU Darmstadt
- 12:45 Uhr **Mittagspause + Demos**
- Session IV: Trends: Networked Gaming - Moderation
Dr.-Ing. Christoph Rensing, TU Darmstadt**
- 13:45 Uhr **Trends in Networked Gaming**
Stephan Winter, limbic entertainment
- 14:30 Uhr **Networked Gaming: Virtueller Kontext und
Community-Mitwirkung**
Sonja Bergsträsser u. Tomas Hildebrandt,
TU Darmstadt
- 15:00 Uhr **Kaffeepause**
- Session V: Trends: Technologie - Moderation
Oliver Korn, KORION**
- 15:30 Uhr **Create, Share Play: Konstruktion als Spielgedanke,
Motivationselement und Lernparadigma**
Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seeger, macromedia
Hochschule für Medien und Kommunikation,
Campus Hamburg
- 16:00 Uhr **Anforderungen und Trends in der betrieblichen
Weiterbildung**
Hajo M. Noll, WEBACAD
- 16:15 Uhr **Standardisierte 3D Web-Technologie für
Simulation und Training**
Oliver Korn, KORION
- 17:00 Uhr **Come Together**

Serious Games für Jedermann

lautet das Motto der diesjährigen GameDays.

Schon bei einfachen Spielen mit Lernaspekten für die ganz Kleinen stellen sich für Eltern Fragen nach Aufklärung bezüglich der Einstufung von Spielen:

Können Angaben wie USK und FSK hier Hilfe leisten? Gibt es Richtlinien oder gar Gütesiegel? Steht ein geringer Preis im Widerspruch zur Qualität?

Diese Fragen stellen sich aber natürlich auch Entwicklern und Publishern, Forschern als auch Firmenverantwortlichen aus den Bereichen Bildung, Training und Marketing.

Beispiele umfassen Lernspiele, spielerisches Training und Planspiele bis hin zu aufwändigen Simulationen oder auch PR-Spiele zur Präsentation einer Unternehmensmarke, zur Kundenbindung und -gewinnung.

Einen weiteren aktuellen Aspekt in Bezug auf „Serious Games“ stellt das Thema Gesundheit und Sport dar.

Hierzu gehören unter anderem Bewegungsbeispiele als Motivations-Instrument, zur Trainingsunterstützung oder spielerischen Gesundheitsprävention.

Samstag, 30. Mai 2009

- 10:00 Uhr **Demos, Best Practice**
Dr.-Ing. Stefan Göbel u. Florian Mehm,
TU Darmstadt
- 11:00 Uhr **InnoGames - Nicht alle Spiele sind böse**
Dr.-Ing. Stefan Göbel, TU Darmstadt u.
InnoGames Forum
- 11:30 Uhr **Best-Practice „Frag doch mal.. die Maus!“
Lernspiele für die ganze Familie**
Tobias Müller, Outline Development
- 12:00 Uhr **Best-Practice Vortrag und Demo (angefragt)“
Lernspiele für die ganze Familie**
Tobias Müller, Outline Development

Workshops

- 13:00-16:00 Uhr **Workshop Spieleentwicklung, Crytek**
Michael Endres, Crytek
- 13:00-16:00 Uhr **Workshop Spieleentwicklung, GameMaker**
Luca Salvatore u. Sabrina Radke,
MedCom und htcc
- 13:00-16:00 Uhr **Workshop Spieleentwicklung, GameStudio**
Florian Mehm, TU Darmstadt