

Siegerehrung GameDays 2013



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Darmstadt, 23. März 2013

Impulsvortrag Serious Games

Grußwort

Team- und Einzelwertung

GameDays – Samstag, 23. März, 10 – 15:30 Uhr



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Serious Games (Team) Challenge und Workshops

- Einzelwertung (Altersklassen <12, 12-16, 16+)
- Team-Wertung (3 Personen, z.B. Familie)
- Geo-Caching einzeln/Team
- Workshops, u.a. „eigenes Darmstadt Spiel erstellen mit StoryTec“

Preise

- Darmstadt Jugendstil Box
- Über 50 Spiele (USK 0 bis USK 16)



PROGRAMM

GAMEDAYS 2013

Serious Games (Team)
Challenge in Darmstadt

10:00 – 15:30	Rallye Serious Games (Team) Challenge in Darmstadt
10:00 – 12:30	Workshop Urheber-Rechtsschutz für Spiele-Software – Konzept und Wirklichkeit
10:00 – 12:30	Workshop StoryTec: Erstelle dein eigenes Darmstadt Spiel
13:00 – 15:30	Workshop Collaborative Multiplayer Serious Games in der Schule und Lehre
15:30 – 16:00	Grußworte & Impulsvortrag Serious Games
16:00	Siegerehrung der Serious Games (Team) Challenge

Sa., 23. März 2013
Serious Games Rallye und Workshops in der Darmstädter Innenstadt
www.gamedays2013.de

Darmstadt ist...
WISSENSCHAFT

Wissenschaftsstadt Darmstadt



Siegerehrung GameDays 2013



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Darmstadt, 23. März 2013

*Serious Games –
Nicht alle Spiele sind böse und machen dumm*

Dr. Stefan Göbel, TU Darmstadt

Multimedia Technologien & Serious Games

Wirtschaft

- Spiele- und Unterhaltungsmarkt
 - (> 2 Mrd. EUR in Deutschland) > Kino
 - >10.000 Mitarbeiter, 150 Firmen
- Serious Games als vielversprechender Nischenmarkt

Forschung & Technologie

- Spielertechnologie als treibende Kraft der Informatik
 - Game Engines & Middleware, Konsolen, Browser
 - Smartphones, Sensorik & Interfaces

Gesellschaft & Anwendungsgebiete

- Demografische Trends, Bildung (PISA), Bewegungsmangel (WHO)
 - Altersgerechte Assistenzsysteme (AAL)
 - Fachkräftemangel (MINT)

„Jeder dritte Deutsche spielt Computer- und Videospiele“

→ Serious Games als „Motivationsinstrument“



Cry Engine, Crytek, 2011

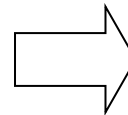


Serious Games – Einführung

Welches Spiel war das wichtigste Spiel in der game history?



Alexei Pachitnow: Tetris, 1984



Serious Games – *More than fun!*

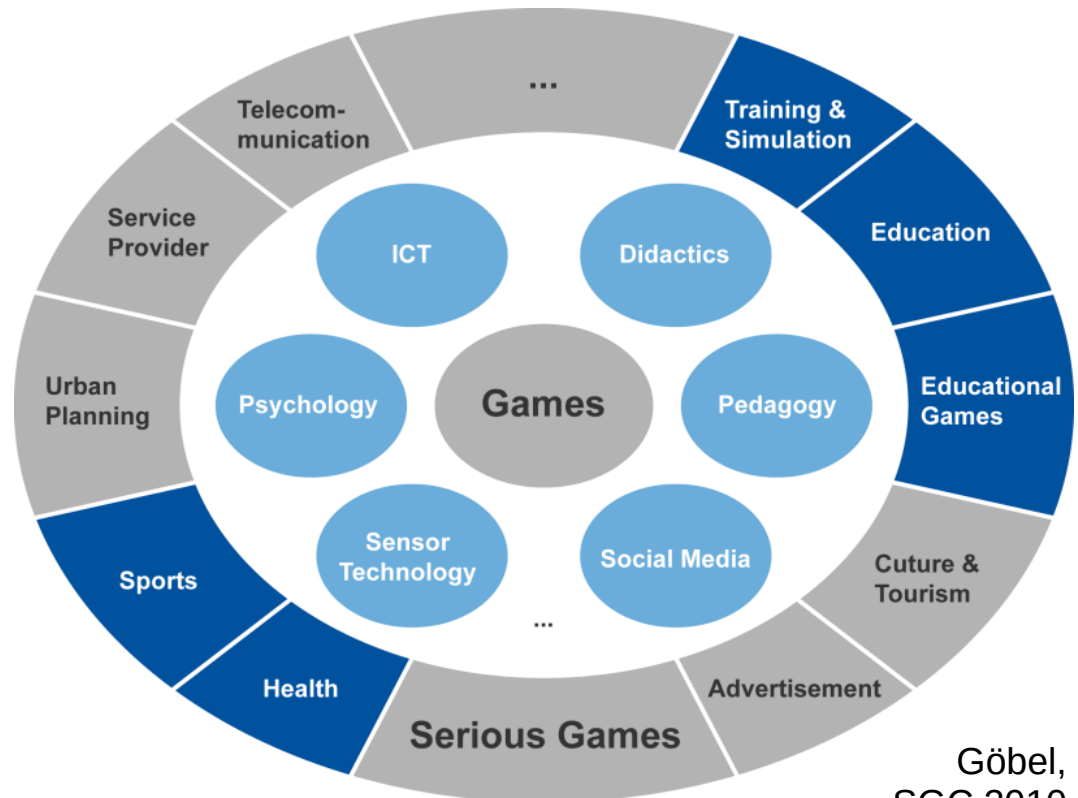
Ansatz

- Game Technologie & Konzepte + weitere Technologie & Forschung
→ Anwendungsgebiete

Serious Games Genre

- Training & Simulation
- Ausbildung, Lernen
- (Kultur-)Tourismus
- Marketing, Werbung
- Sport und Gesundheit

*Serious Games sind für alle
Anwendungsbereiche sinnvoll?*



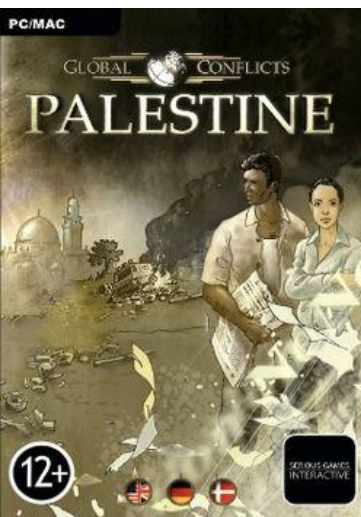
Göbel,
SGC 2010

Serious Games – Social Impact Games

Politik, Wahl- und Bürgerbeiligung
Klima(wandel), Energie
Religion



Global Conflicts: Palestine,
Serious Games Interactive



EnerCities, EU-Projekt, FP7



logo! Wahlcity, ZDF



Serious Games – Training & Simulation

Einsatzkräftetraining
Dienstleistungspersonal
Information, Werbung und Recruiting



Mission Rehearsal, ICT of USC



ViPol, TriCat



World of Subways, Aerosoft



Serious Games – Ausbildung

(Berufliche) Ausbildung
(Hochschul-)Lehre

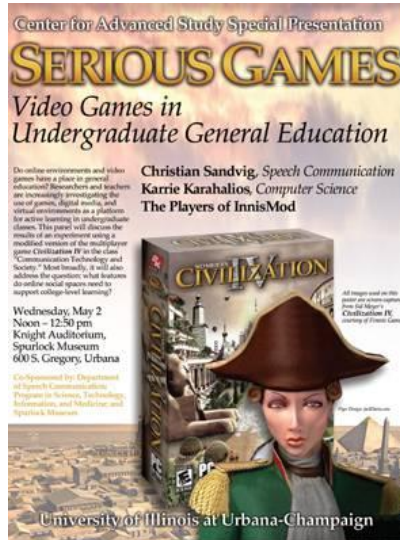
Unterstützung für Lernende und Ausbilder



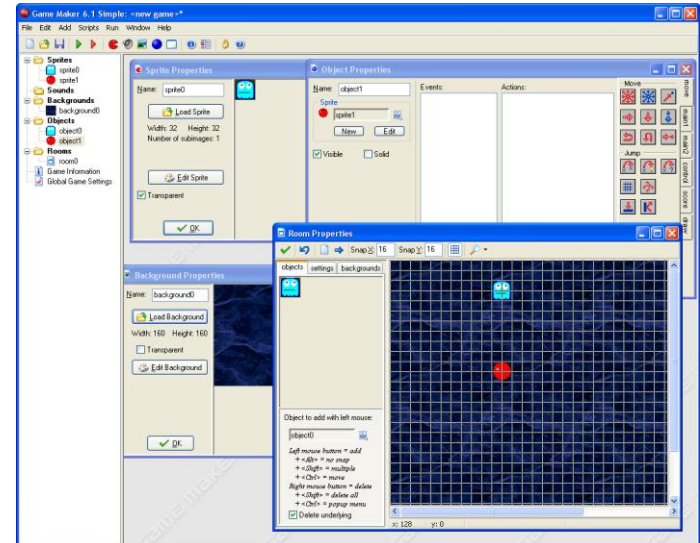
TechForce, GESAMTMETALL



Civilization, MicroProse



gamemaker, yoyogames (M. Overmars)



Serious Games – Lernspiele

Schule und Nachmittagsmarkt
Casual Games

Personalisiertes Lernen

Unterstützung für Lehrer und Lerngruppen



Dr. Kawashimas Gehirnjogging, Nintendo



80Days, FP7, IST, TEL



Willi wills wissen, USM



Serious Games – Gesundheit

Prävention, Rehabilitation und Therapie
Sport und Gesundheit, Ernährung

→ *Quality of Life*



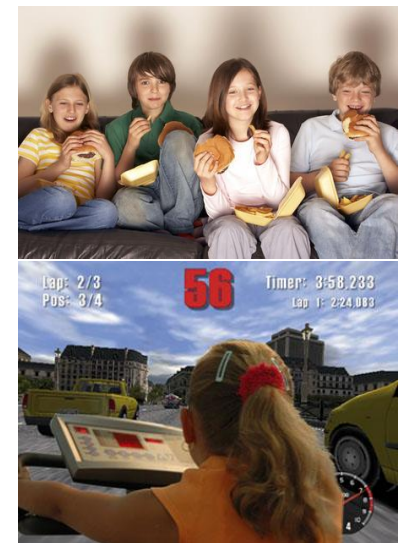
Re-Mission, Hope Lab



Gluco Boy, nintendo,
Hospital Washington



Body Racer, OK-Vital



Serious Games – Lernspiele

80Days (EU, FP7, STREP, TEL, 2008-2010)



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Geo Lernspiel „*Save the Earth!*“

- Curriculum → Mikro Missionen
 - Story-, Spiel- & Lernsituationen
 - Personalisierung & Adaption
 - Spielerisches Assessment (Testen)
 - Kosteneffiziente Produktion
 - Zielgruppe: Kinder ~12 Jahre, m/w
- Autoren: Lehrer, Game Designer



Darmstadt Online Game

Spielerische Erkundung von Darmstadt

- Storytelling:
 - Einbettung in eine spannende Geschichte
- Lernen:
 - Informationen zu Darmstadt
- Spielen:
 - Verschiedene Interaktionsformen

Einsatz zum Marketing

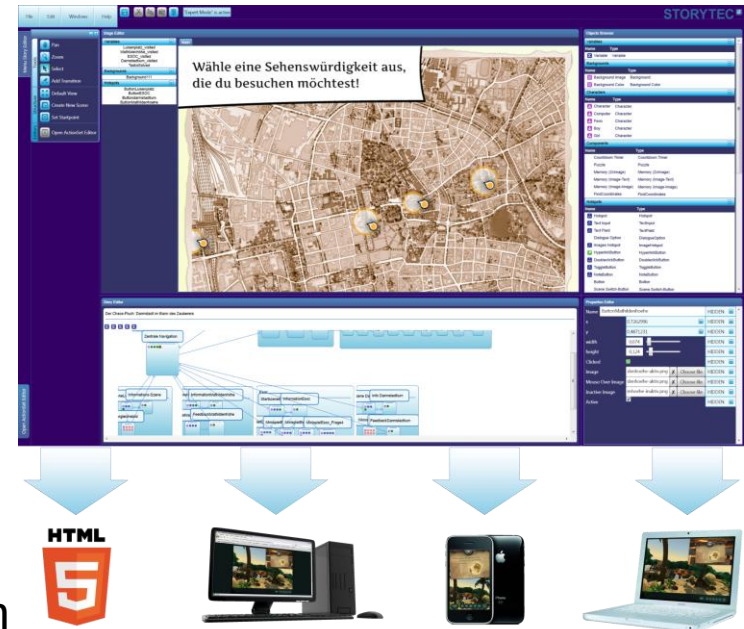


What's behind?

Spielidee, Konzept, Design, Umsetzung
.. im interdisziplinären Team
.. in Forschung und Industrie

Tools, z.B. StoryTec

- Einfache Erstellung von Spielen, auch für Nichtprogrammierer
- Vordefinierte Interaktionsformen, z.B. Puzzle
- Veröffentlichung auf verschiedene Plattformen
- Personalisierung & Adaption, Spieler- und Lernermodell



Gerne ausprobieren

- StoryTec frei zum download
- www.storytec.de



GameDays – Historie

Seit 2005

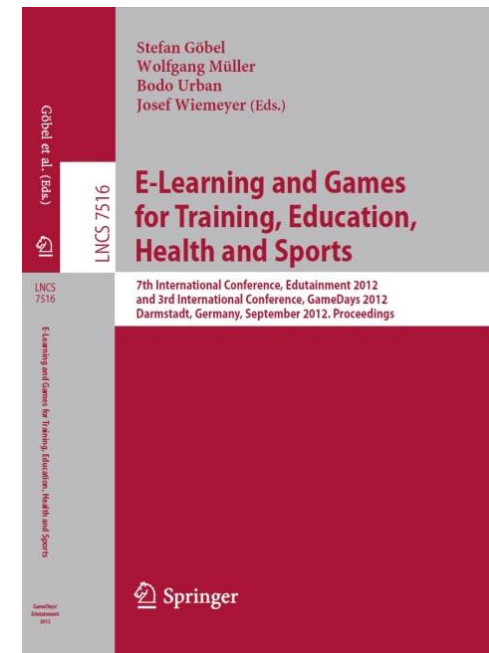
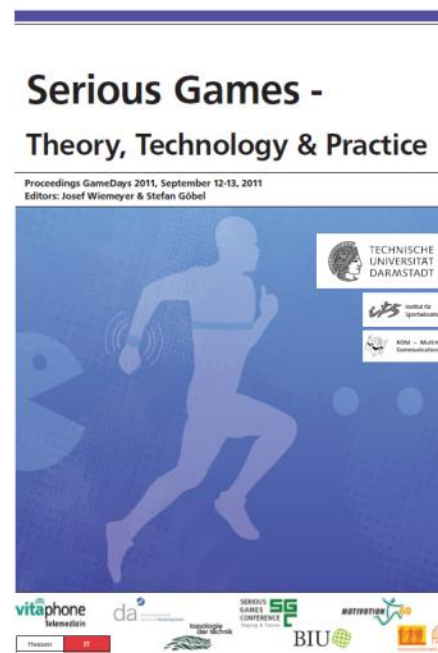
- Jahr für Jahr

Formate

- Science meets Business
- Publikumstag
- Spielhö(h)l(l)e, (Kinder-)Vorlesung
- Spieleentwicklungs-Workshops
- Expertenrunden, Panels
- Workshops, z.B. GI & Games, Urheberrecht, SG4Schools

2010 – 2012

- Internationale Konferenz
- 2012: 40 Einreichungen (18 Länder)
- 4+ Gutachter, ca. 40% Akzeptanz
- Springer LNCS, Journale



Siegerehrung GameDays 2013



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Darmstadt, 23. März 2013

Grußwort

Jochen Partsch, Oberbürgermeister der Wissenschaftsstadt Darmstadt

Siegerehrung GameDays 2013



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Darmstadt, 23. März 2013

.. wir bedanken uns bei..

100 Teilnehmern an der Rallye

..Teilnehmern an den Workshops

allen Ausstellern der 28 Exponate (an fünf Stationen)

und den zahlreichen Helfern !!!

GameDays Partner – Vielen Dank!



GameDays – Siegerehrung Rallye



GameDays – Siegerehrung Workshop StoryTec



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

1. Platz
2. Platz
3. Platz



GameDays – Siegerehrung Workshop StoryTec



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

3. Platz

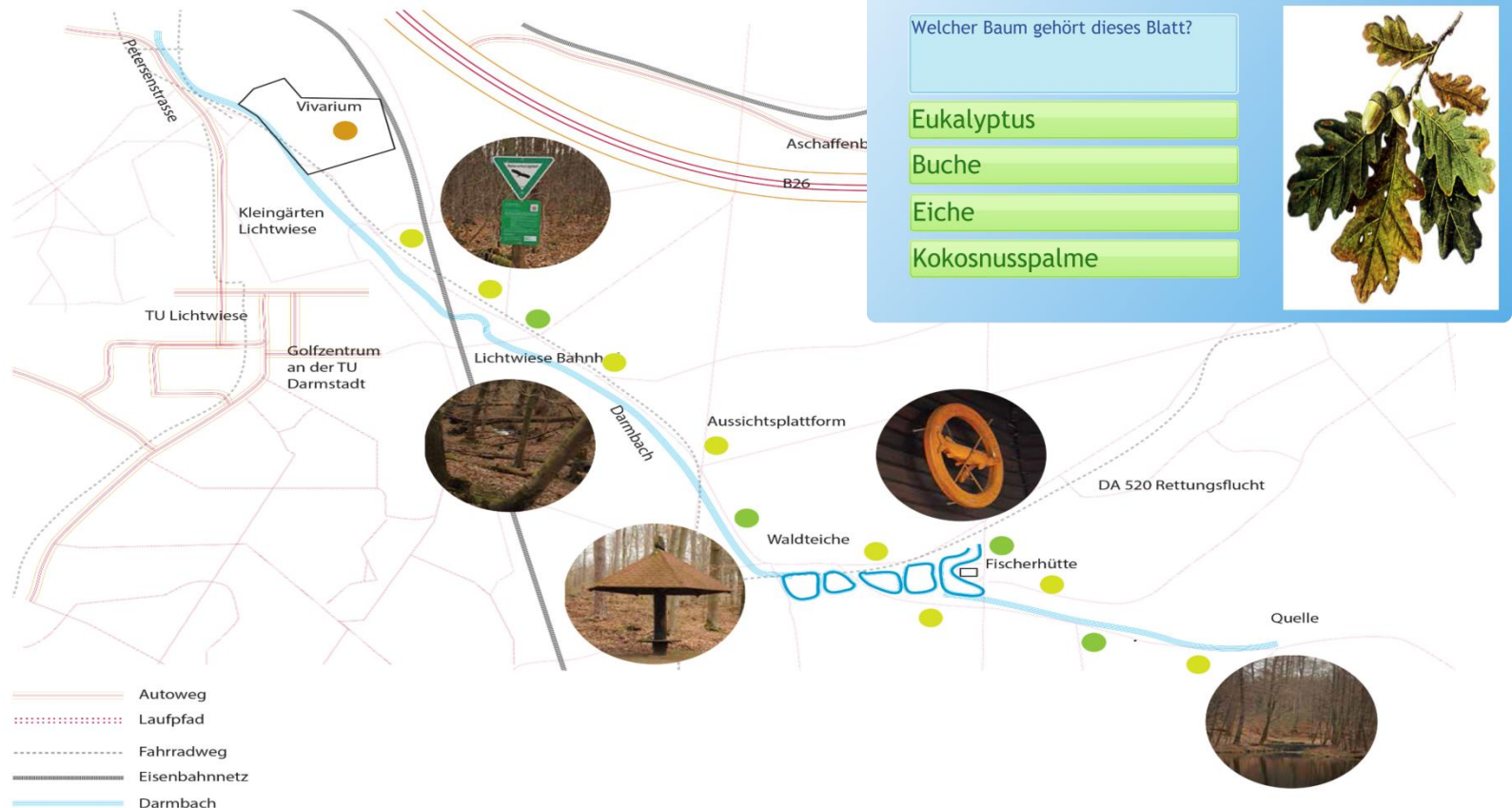


GameDays – Siegerehrung Workshop StoryTec



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

2. Platz

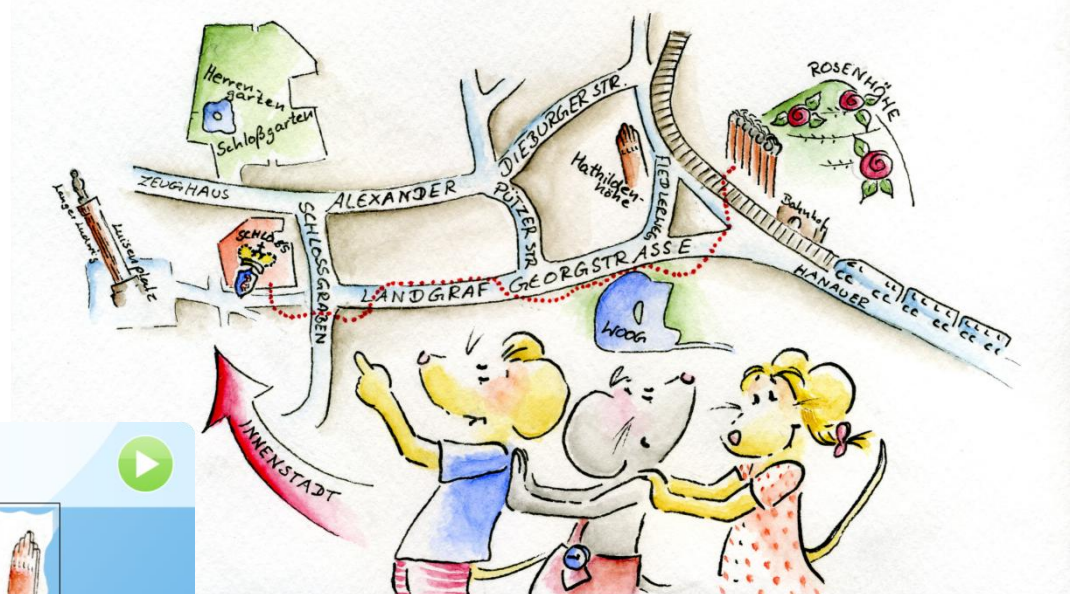


GameDays – Siegerehrung Workshop StoryTec

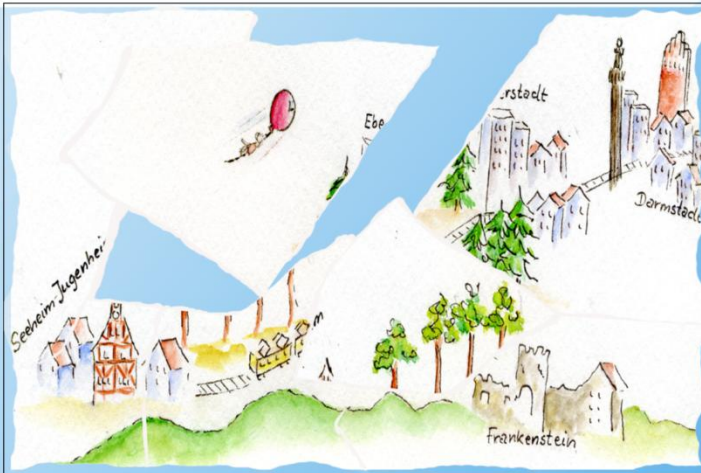


TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

1. Platz



Title



GameDays – Siegerehrung



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

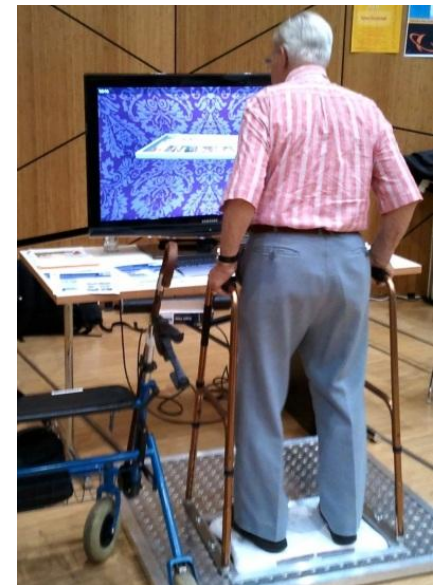
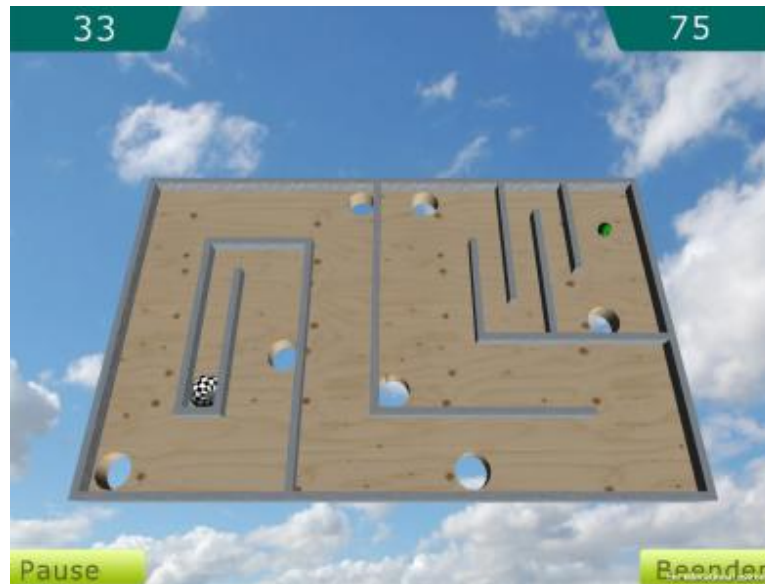
ErgoActive

1. Platz
2. Platz
3. Platz



BalanceFit

1. Platz
2. Platz
3. Platz



GameDays – Siegerehrung, Geo-Caching



Serious Games @ TU Darmstadt



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT



Interdisziplinäre Forschung, FIF

- Forschungsschwerpunkt „Serious Games“ seit 2011
- Ca. 15 Forschungsgruppen beteiligt
- www.serious-games.tu-darmstadt.de
- serious-games@fif.tu-darmstadt.de



KOM – Multimedia
Communications Lab

FG Multimedia Kommunikation

- www.kom.tu-darmstadt.de/serious-games
- stefan.goebel@kom.tu-darmstadt.de
- www.storytec.de (Autorenwerkzeug → eigene Spiele)
- www.spielendfit.de (ErgoActive, BalanceFit)

