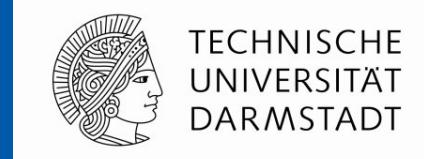


# Siegerehrung GameDays 2014



Darmstadt, 5. April 2014

*Potpourri: Best-Practice Serious Games*

**Grußwort**

*Siegerehrung Team, Einzel und Workshops*

Dr.-Ing. Stefan Göbel

GameDays2014\_Siegerehrung\_2014.04.05

© author(s) of these slides including research results from the KOM research network and TU Darmstadt; otherwise it is specified at the respective slide

Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz  
KOM - Multimedia Communications Lab

Template all v.3.4



## Serious Games (Team) Challenge u. Workshops

- Einzelwertung (Altersklassen <12, 12-16, 16+)
- Team-Wertung (2-4 Personen, z.B. Familie)
- Workshops
  - Spieleentwicklung mit Game Maker (10-14)
  - Lernspiele für Kinder mit StoryTec

## Preise

- Über 30 Spiele (USK 0 bis USK 16)
- Sonderpreis Darmstadt Jugendstil Box



Wissenschaftsstadt  
Darmstadt



# Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

GameDays 2014

*Serious Games in der beruflichen Bildung*

*Torsten Zimmermann, AVM Rüsselsheim*

Dr.-Ing. Stefan Göbel

Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz  
KOM - Multimedia Communications Lab

# Serious Games – Ausbildung



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

## Ziel

- Entwicklung von Methoden und Konzepten für Training mit Hilfe von Multiplayer Spielen
  - Genre: 3D Action Adventure
  - Zielgruppe: Kleine Lerngruppen
  - Berücksichtigung und Training von Soft Skills
  - Spezifischer Lerninhalt
  - Integration des Lehrers / Trainers

## “Woodment”

- Multiplayer Serious Game
  - 4-6 Spieler
  - Abgeschlossene 3D Spielwelt
  - Wirtschaftssimulation-Spielprinzip
- Frei konfigurierbarer und austauschbarer Lerninhalt
- Game Master Frontend für den Lehrer/Trainer





## Evaluation

- In Zusammenarbeit mit AVM Rüsselsheim
- Zielgruppe:
  - Auszubildende Metallbauer/Metallbearbeiter
  - Alter ca. 16-24
- Setting:
  - 5 Gruppen a 6 Personen + Lehrer/Ausbilder
  - Spezifisches Fragenset
    - Bzgl. Ausbildungsrichtung und Klasse
    - Erstellt vom jeweiligen Lehrer
  - Ablauf:
    - 5 min Einweisung, 30 min Spielzeit, 10 min *Aufgabe / Fragebogen*



Bild: <http://www.echo-online.de>; Evaluation am 10.4.2013 bei AVM, Rüsselsheim

## Ergebnisse

- Schüler hoch motiviert / Spass
- Lernerfolg messbar
- Gute Interaktion zwischen den Schülern

# Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

GameDays 2014

*Spielerisches Ausdauertraining*

*Sebastian Becker, Darmstädter Kinderkliniken*

Dr.-Ing. Stefan Göbel

GameDays2014\_Siegerehrung\_2014.04.05

© author(s) of these slides including research results from the KOM research network and TU Darmstadt; otherwise it is specified at the respective slide

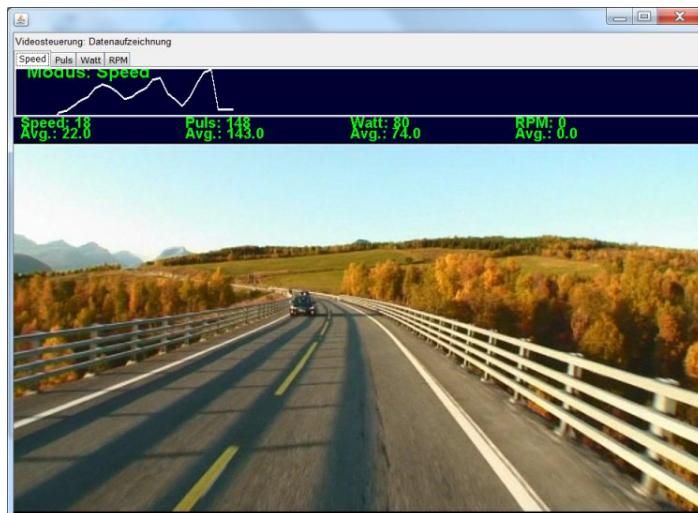
Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz  
KOM - Multimedia Communications Lab

Template all v.3.4

# ErgoActive – Konzept u. Varianten



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



# ErgoActive – Akzeptanz u. Studien



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



# Ernährungstagebuch



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Patient neu anlegen

Patient auswählen

**Maximilian Mustermann**



Geburtsdatum: 24.04.2000  
Größe: 150 cm  
Gewicht: 70,00 kg  
Startgewicht: 80,00 kg  
Registriert seit: 15.08.2011

[Weitere Details anzeigen](#)  
[Bearbeiten](#)

**Filter**

- Gesamt
- Letzte Woche
- Letzter Monat
- Zeitraum auswählen

Zeitraum Beginn:  

Zeitraum Ende:  

## SG4Health

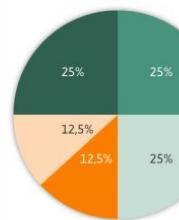
Das Portal für Ärzte und Therapeuten

Übersicht Lernspiel Bewegungsspiel Ernährungstagebuch

Detaillansicht Analyse Einstellungen

### Überschrift 1

#### Kreisdiagramm



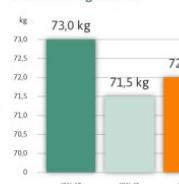
Legendenpunkt	Anteil (%)
Legendenpunkt 1	25%
Legendenpunkt 2	25%
Legendenpunkt 3	25%
Legendenpunkt 4	12,5%
Legendenpunkt 5	12,5%

Legendenpunkte: Legendenpunkt 1, Legendenpunkt 2, Legendenpunkt 3, Legendenpunkt 4, Legendenpunkt 5

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt.*

Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend.

#### Balkendiagramm



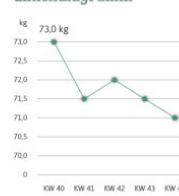
Woche	Wert (kg)
KW 40	73,0 kg
KW 41	71,5 kg
KW 42	72,0 kg

Legendenpunkte: Legendenpunkt 1, Legendenpunkt 2, Legendenpunkt 3, Legendenpunkt 4, Legendenpunkt 5

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt.*

Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend.

#### Liniendiagramm



Woche	Wert (kg)
KW 40	73,0 kg
KW 41	71,5 kg
KW 42	72,0 kg
KW 43	71,0 kg
KW 44	70,5 kg
KW 45	70,5 kg

Legendenpunkte: Legendenpunkt 1, Legendenpunkt 2, Legendenpunkt 3, Legendenpunkt 4, Legendenpunkt 5

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo. Nullam dictum felis eu pede mollis pretium. Integer tincidunt.*

Cras dapibus. Vivamus elementum semper nisi. Aenean vulputate eleifend tellus. Aenean leo ligula, porttitor eu, consequat vitae, eleifend.

# Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

GameDays 2014

*Spielerisches Balance-Training*

*Sandro Hardy, Multimedia Communications Lab, TU Darmstadt*

Dr.-Ing. Stefan Göbel

GameDays2014\_Siegerehrung\_2014.04.05

© author(s) of these slides including research results from the KOM research network and TU Darmstadt; otherwise it is specified at the respective slide

Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz  
KOM - Multimedia Communications Lab

Template all v.3.4

# Spielerische Sturzprävention - Zielgruppe



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



# Spielerische Sturzprävention - Umsetzung



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Aktueller Benutzer: 6714

Hintergrund-Textur	back00	?
Ball-Textur	ball00	?
Spielbrett-Textur	board00	?
Rand-Texture	border00	?
Balance-Bord-Mod	1.5	?
Max Board Winkel	35	?
Schwierigkeit	1.0	?
Smoothness	0.5	?

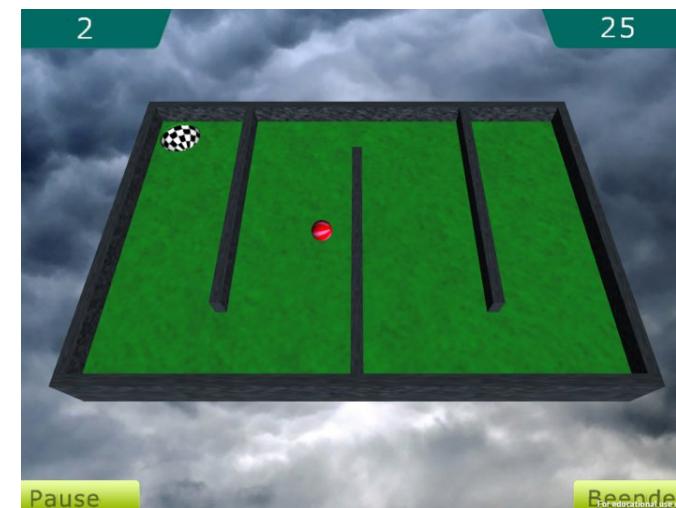
Speichern Abbrechen  
For educational use only



Aktueller Benutzer: 6714

Hintergrund-Textur	back02	?
Ball-Textur	ball01	?
Spielbrett-Textur	board03	?
Rand-Texture	border01	?
Balance-Bord-Mod	0.6	?
Max Board Winkel	21	?
Schwierigkeit	0.6	?
Smoothness	0.3	?

Speichern Abbrechen  
For educational use only



# Spielerische Sturzprävention - Akzeptanz



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



# Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

GameDays 2014

*Spielerische Assistenzsysteme für die  
Alltags- und Freizeitmobilität*

*Anja Herdel, Darmstadt Marketing*

Dr.-Ing. Stefan Göbel

Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz  
KOM - Multimedia Communications Lab

GameDays2014\_Siegerehrung\_2014.04.05

© author(s) of these slides including research results from the KOM research network and TU Darmstadt; otherwise it is specified at the respective slide

Template all v.3.4



## Regionale Alltags- und Freizeitmobilität für Senioren am Beispiel der Stadt Darmstadt

- Nahtloser Übergang zwischen AAL-Räumen
- Routing und personalisierte Fahrgastinformation
- „Menschzentrierte“ Dienste: Helfernetz, adhoc-Netze
- Benutzerzentriertes Design: Experten, Senioren
- Szenarien (Alltag, Events) und Persona – Prinzip
- Fachschalen für Tourismus und ÖPNV



inDAgo

[www.indago-projekt.de](http://www.indago-projekt.de)

**HEAG** MOBILo

**tim**  
traffic  
information  
and  
management  
GmbH

**UID**



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

**Fraunhofer**  
IGD

**da**<sup>u</sup>  
Wissenschaftsstadt  
Darmstadt Marketing GmbH

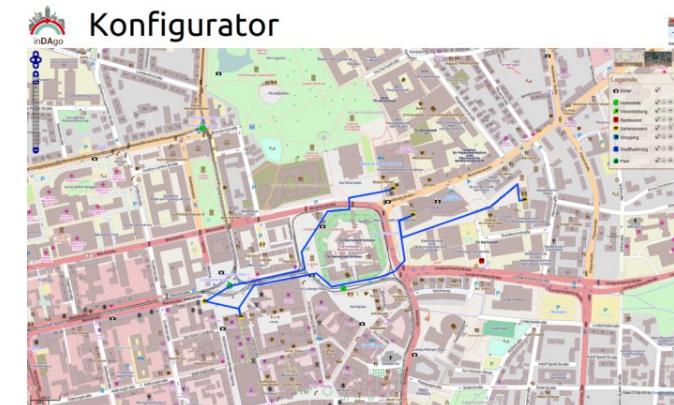
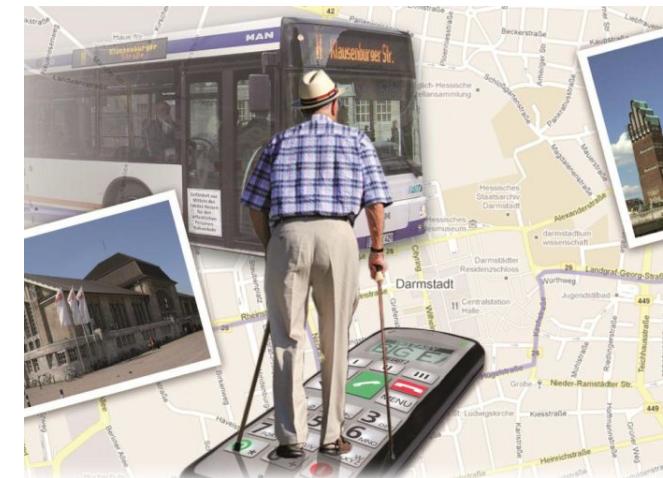


## Szenarien

- ÖPNV mit Streckensperrung
- Vom Hauptbahnhof zur Mathildenhöhe
- Ehrenamtliche Helfer

## Speziell: Fachschale für Tourismus

- StoryTec webbasiert
- Web-GIS Editor (Praktikum)
- Routen für personalisierte Stadtführungen
- Zielgruppenorientiert (Interessen, Einschränkungen)
- Science (Authoring, Personalisierung u. Adaption) meets Business (Tourismusangebot)



# Komplexe Lernspiele ◉ Bildung, Tourismus Darmstadt Online Spiel



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

## Spielerische Erkundung von Darmstadt

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

## Einsatz zum Marketing

[www.darmstadt-marketing.de](http://www.darmstadt-marketing.de)

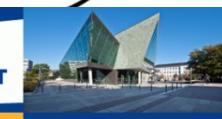


Darmstadt ist...  
**WISSENSCHAFT**

Hauptbahnhof

Mathildenhöhe

Darmstadt ist...  
**WISSENSCHAFT**



darmstadtium

Residenzschloss



Darmstadt ist...  
**WISSENSCHAFT**

Darmstadt ist...  
**WISSENSCHAFT**



Darmstadt ist...  
**WISSENSCHAFT**



Hilf Petra, die richtigen Kombinationen zu finden!



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



KOM – Multimedia  
Communications Lab



die pistazie



# Darmstadt Online Spiel



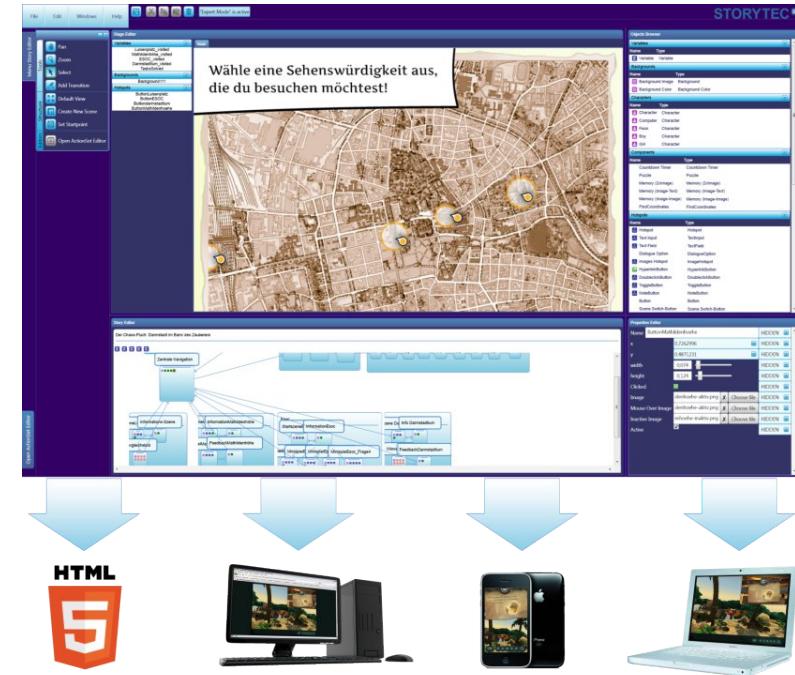
TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

## Mit StoryTec

- Einfache Erstellung
  - von Spielen ohne Vorerfahrung
- Vordefinierte Interaktionsformen
  - (z.B. Puzzle)
- Veröffentlichung auf verschiedene Plattformen
- Personalisierung & Adaption,  
Spieler- und Lernermodell

## Zum Download verfügbar

- Anwendung auf andere Bereiche möglich
- Einfach selbst ausprobieren



<http://www.StoryTec.de>

# Siegerehrung GameDays 2014



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

Darmstadt, 5. April 2014

## *Grußwort*

*Iris Bachmann, Stadträtin, Magistrat der Wissenschaftsstadt Darmstadt*

Dr.-Ing. Stefan Göbel

GameDays2014\_Siegerehrung\_2014.04.05

© author(s) of these slides including research results from the KOM research network and TU Darmstadt; otherwise it is specified at the respective slide

Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz  
KOM - Multimedia Communications Lab

Template all v.3.4

# GameDays Partner – Vielen Dank!



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT



KOM – Multimedia  
Communications Lab

