

Siegerehrung GameDays 2015



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Darmstadt, 9. Mai 2015

Potpourri: Best-Practice Serious Games
Grußwort
Siegerehrung Team, Einzel und Workshops

GameDays – seit 2005

Science meets Business

- Ideen aus der Wissenschaft
- Spiele aus der Praxis
- Diskussionsrunden
- GI, GAME



Ausstellung

- Spiele zum Ausprobieren



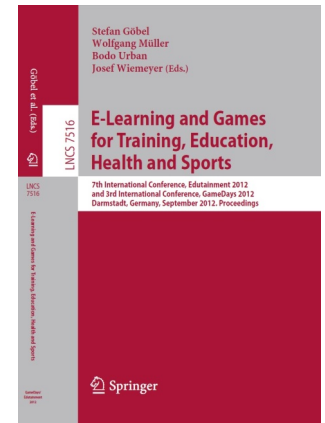
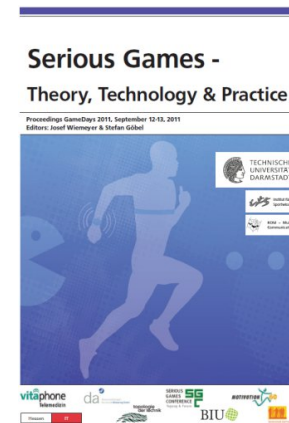
Publikumstag

- Rallye mit vielen Exponaten
- Workshops Spieleentwicklung
 - Unterschiedliche Tools, Alters- und Zielgruppen



Internationale Konferenz

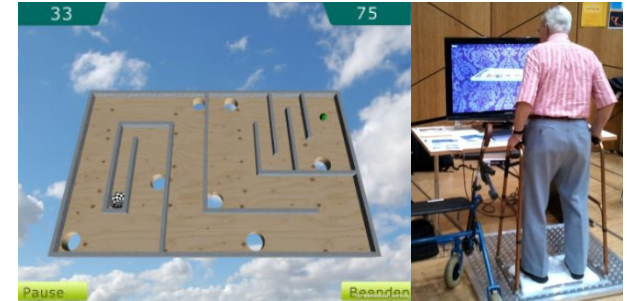
- Seit 2010, immer an der TU Darmstadt
- 2015 am 3./4. Juni in Huddersfield, UK
- <http://seriousgames.wix.com/2015>



GameDays – das Thema „Serious Games“



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

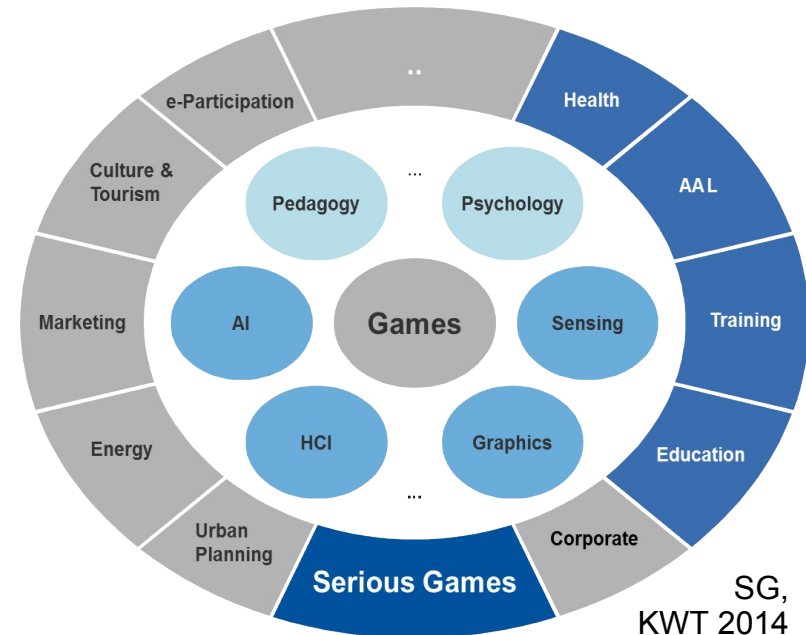
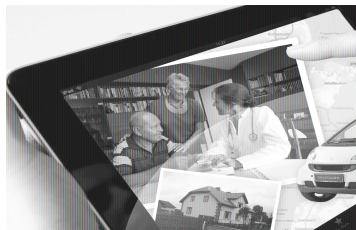
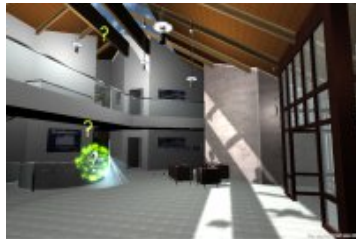


Ansatz

- Spieltechnologie & Konzepte
+ weitere F&E Ansätze
- ☞ Anwendungsbereiche

Charakteristik

- Real Daten, Anwender
- Komplex, interdisziplinär
- Spaß & „serious“ Aspekt
- Personalisierung, Adaption
- Datenschutz, Privatsphäre



SG,
KWT 2014

GameDays – *bevor es die Preise gibt..*



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

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

- Diverse Spiele (USK 0 bis USK 16) & Equipment
 - Vielen Dank an die gamearea Frankfurt



Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

GameDays 2015

EU Vorhaben ALFRED – ein virtueller Butler für Senioren

Sven Abels, Ascora

Stefan Göbel, Sandro Hardy, TU Darmstadt

ALFRED – FP7, ICT: Personalized Healthcare and Inclusion (10/2013 – 09/2016)



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

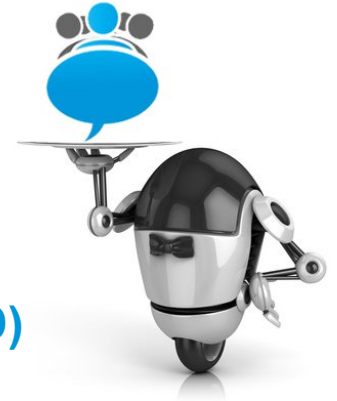


Zielsetzung

- Aktive Teilnahme älterer Menschen in der Gesellschaft fördern
 - Isolation aufgrund mangelnder sozialer Kontakte und/oder (altersbezogener) physischer/kognitiver Einschränkungen

Ansatz

- **Persönlicher, interaktiver Assistent (virtueller Butler ALFRED) für ein unabhängiges Leben und ‘Active Ageing’**
 - Sprach-basiert
 - Kommunikation mit sozialem Umfeld und Ärzten/Betreuern
- Vorbeugen/Prävention ☾ **durch Spiele/Serious Games**
 - *“das richtige Spiel zum richtigen Zeitpunkt”*
 - ☾ Annotation von Spielen, welches Spiel ist am besten geeignet?
 - ☾ Marktplatz/Suchmaschine zum Anpreisen und Auffinden von Serious Games

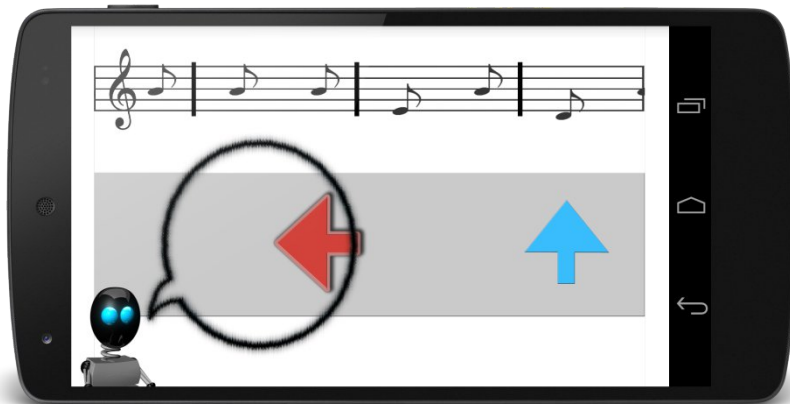


ALFRED – Gesundheitsspiele



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

„Dance with ALFRED“



ALFRED – Gesundheitsspiele



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

„Rückentrainer“



Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

GameDays 2015

NeuroCare – kognitives Training, nicht nur für Senioren

*Sven Unkauf, Wohlfahrtswerk Baden-Württemberg
Stefan Göbel, Christian Reuter, TU Darmstadt*

NeuroCare (BMBF, AAL, 12/2013 – 01/2016)



Praxiserfahrungen (Wohlfahrtswerk)

- Betreutes Wohnen.. Mobile Kräfte
- Infrastruktur.. Weiterbildung

NEUROvitalis (Prolog + Vechta/Köln)

- (nicht elektronisches) Therapieprogramm
- Studien Demenz-Screening, Kognition

StoryTec (TU Darmstadt)

- Autorenwerkzeug € (kostengünstig) digitales, personalisiertes kognitives Training

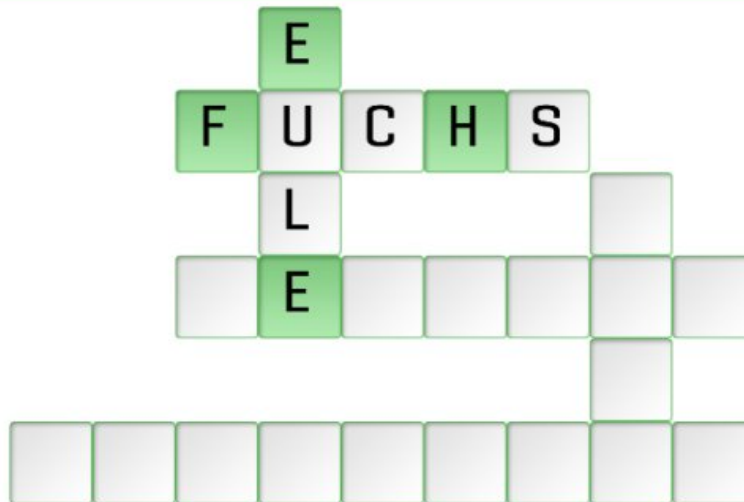
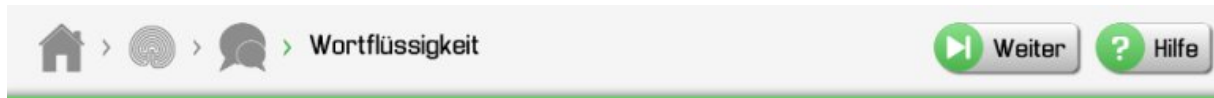


www.tz-online.de

NeuroCare – NeuroCare Trainer



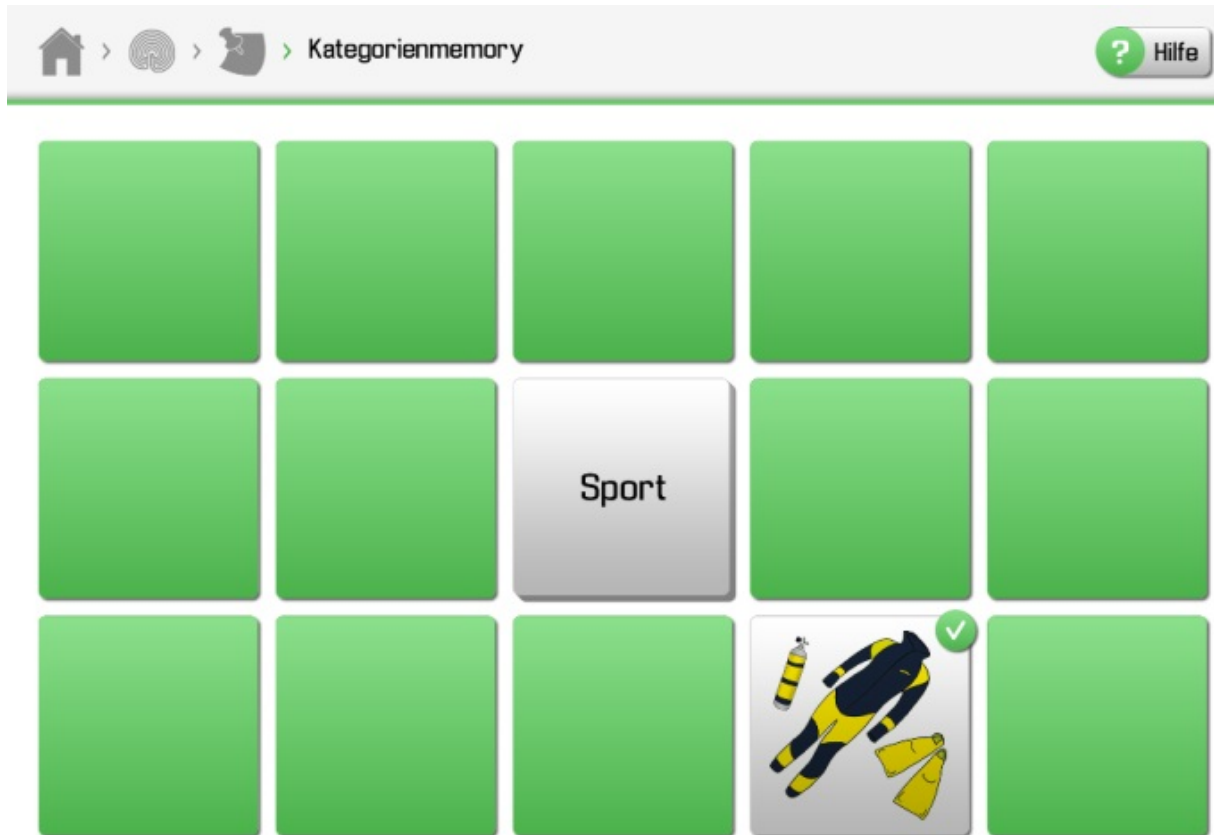
.. für Personen mit angehender Demenz (MCI)



NeuroCare – NeuroCare Trainer



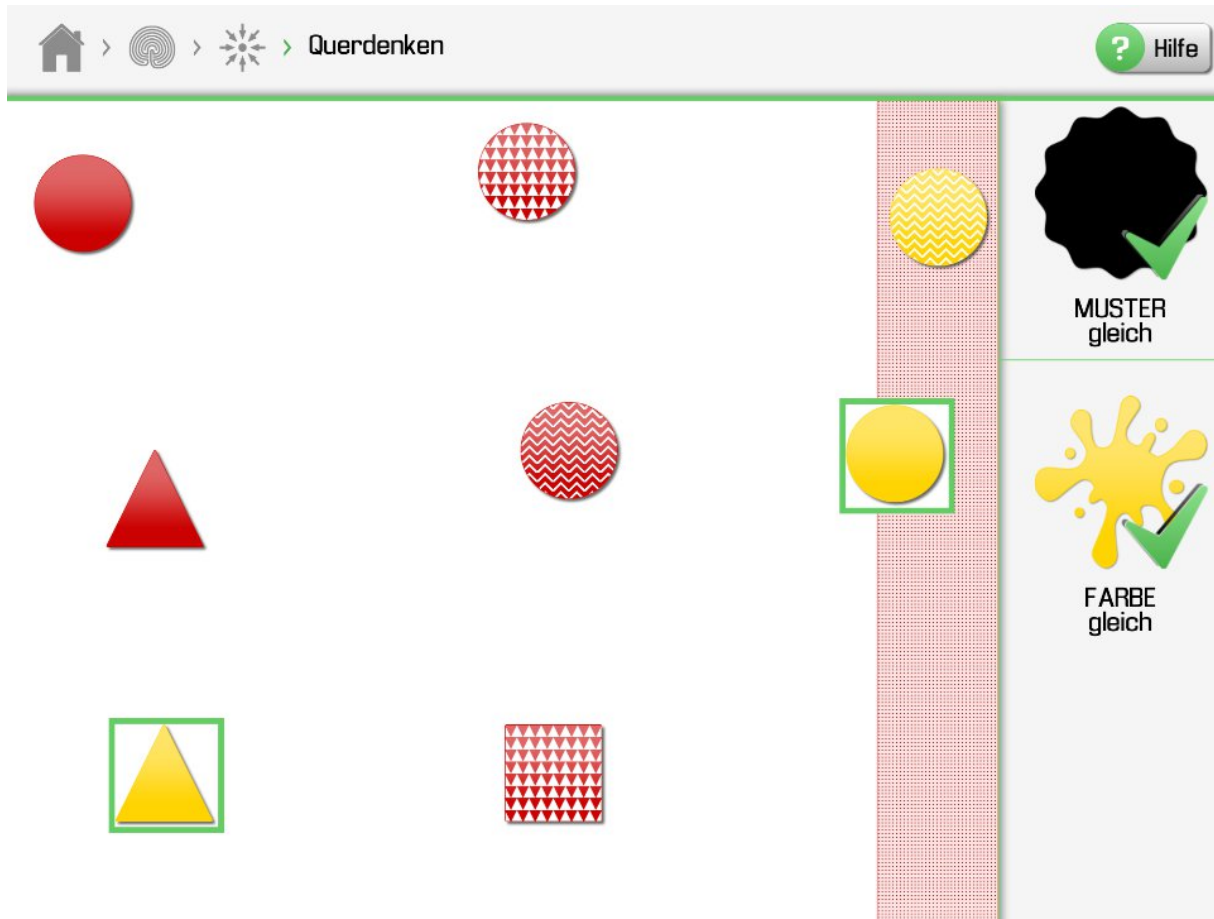
.. für Personen mit angehender Demenz (MCI)



NeuroCare – NeuroCare Trainer



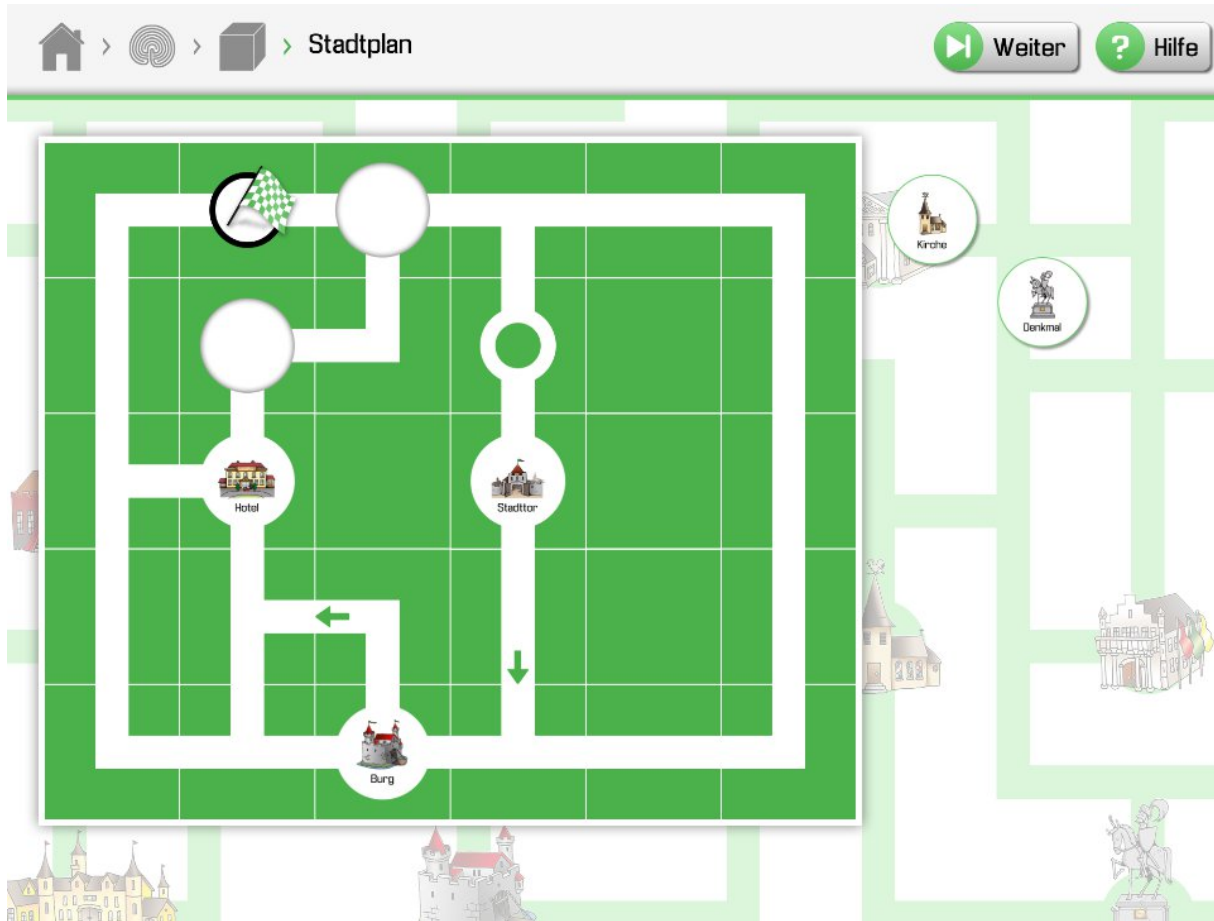
.. für Personen mit angehender Demenz (MCI)



NeuroCare – NeuroCare Trainer



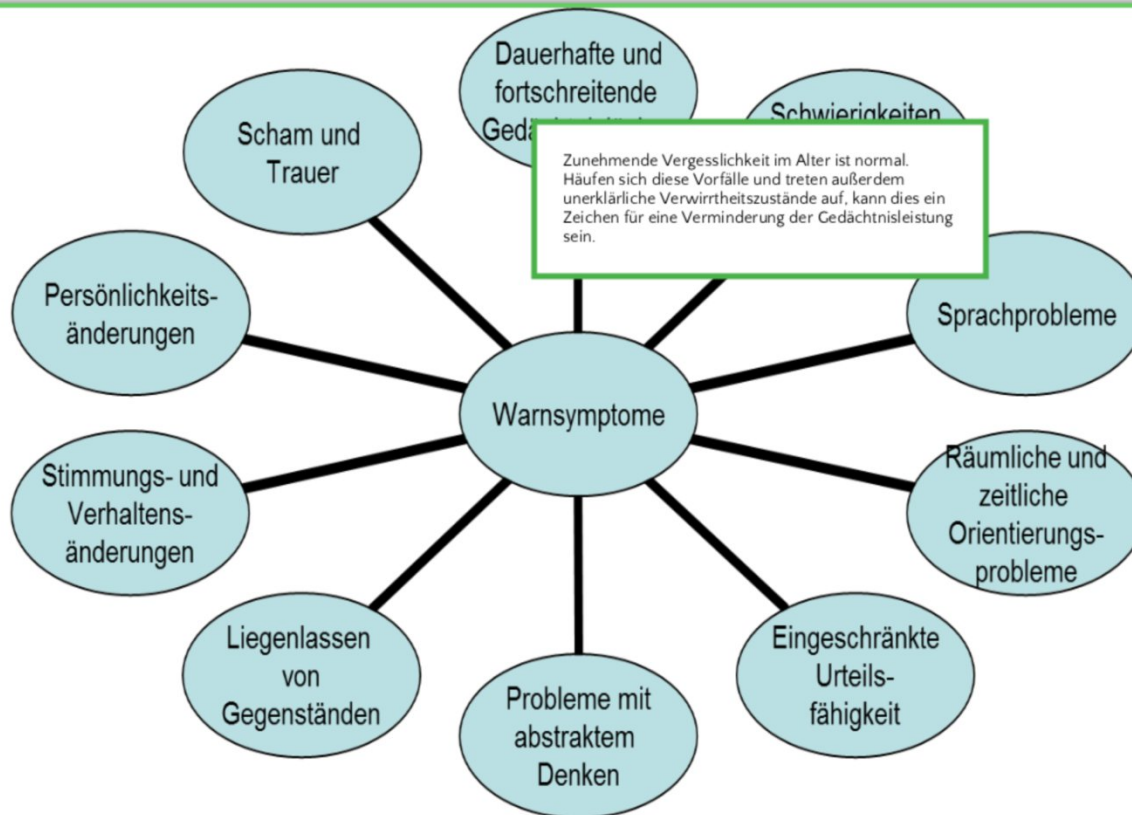
.. für Personen mit angehender Demenz (MCI)



.. für Pflegekräfte und Angehörige

🏠 > Frühe Symptome einer Demenz

⏪ Zurück ⏩ Weiter



.. für Pflegekräfte und Angehörige

 > Pflegestufe 2

 Zurück

 Weiter

Welche Aussagen treffen auf die Pflegestufe 2 zu?

- a) Pflegebedürftige Person benötigt mind. 180 Min. Hilfe pro Tag. ☒
- b) Pflegebedürftige Person benötigt mind. 4 Stunden Hilfe pro Tag. ☐
- c) Auf die Grundpflege entfallen davon mind. 60 Min. ☐
- d) Auf die Grundpflege entfallen davon mind. 2 Stunden. ☒
- e) Einmal in der Woche ist hauswirtschaftliche Hilfe nötig. ☐

 Ergebnis anzeigen

Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

GameDays 2015

Kollaboratives Lernen in der beruflichen Bildung

Torsten Zimmermann, AVM Rüsselsheim



Serious Games – berufliche Ausbildung



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Ziel:

- Entwicklung von **Lern-Methoden** und Vermittlung von **soft-skills** 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”

- 4-6 Spieler
- Abgeschlossene 3D Spielwelt
- Wirtschaftssimulation-Spielprinzip und Lösen von Gemeinschaftsaufgaben in der Gruppe.
- Game Master Frontend für den Lehrer/Trainer



Serious Games – Ausbildung

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 Abfrage / Fragebogen



Ergebnisse

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

Best – Practice Serious Games



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

GameDays 2015

Stressbewältigung und Technik-unterstützte regenerative Pausengestaltung für pädagogisches Fachpersonal in Kindertagesstätten

Marina Dorokhina u. Ulrich Schweiker, vitaliberty



Gefördert vom



Stressbewältigung und Technik- unterstützte regenerative Pausengestaltung für pädagogisches Fachpersonal in Kindertagesstätten



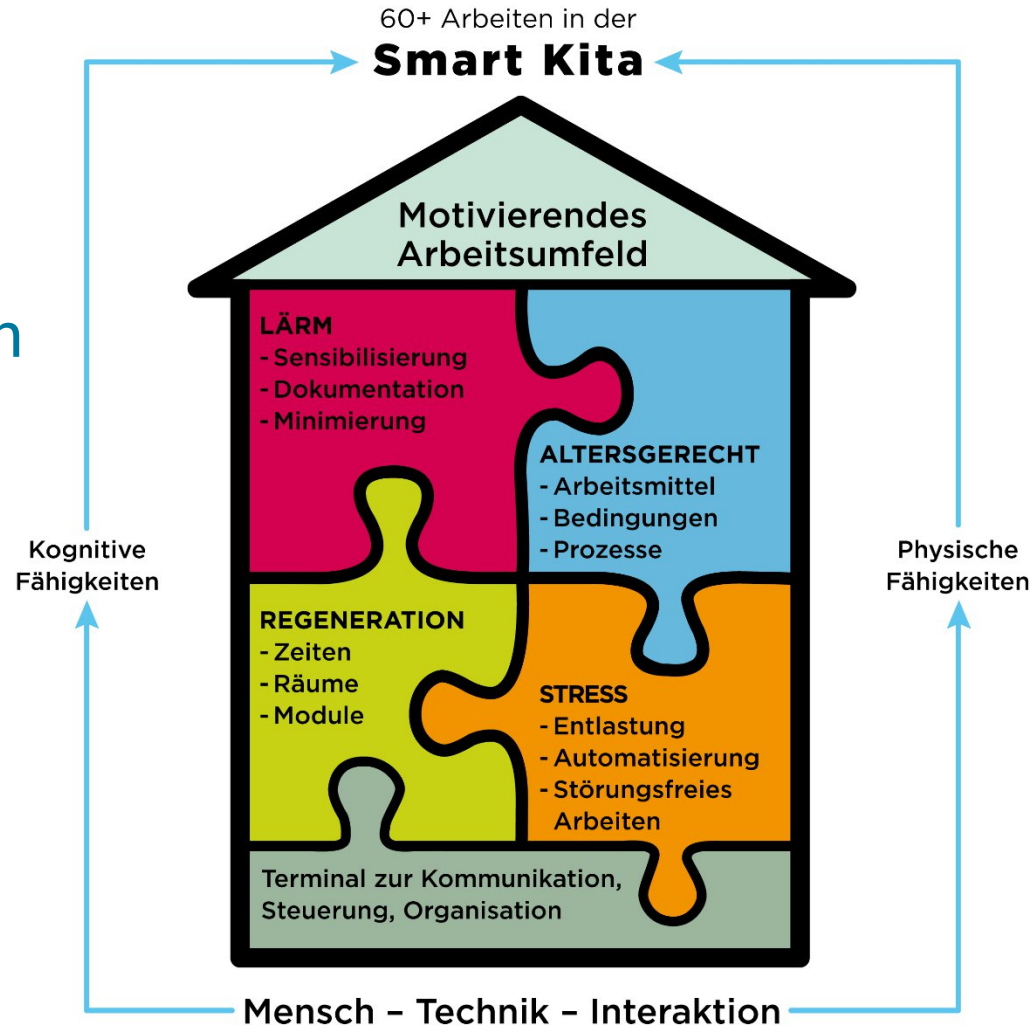
Was ist Stress?



SMARTKITA

Berufsbedingte Belastungen erkennen...

...innovative technische, organisatorische und ergonomische Lösungen entwickeln.



Regenerative Maßnahmen



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Siegerehrung GameDays 2015



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Darmstadt, 9. Mai 2015

Grußwort

Iris Behr, Stadträtin, Magistrat der Wissenschaftsstadt Darmstadt

GameDays Partner – Vielen Dank!



Siegerehrung GameDays 2015



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

Darmstadt, 9. Mai 2015

.. wir bedanken uns bei..

*~100 Teilnehmern an der Rallye + Workshops
allen Ausstellern der 17 Exponate (an drei Stationen)
und den zahlreichen Helfern !!!*

Siegerehrung



TECHNISCHE
UNIVERSITÄT
DARMSTADT

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

- Diverse Spiele (USK 0 bis USK 16) & Equipment
 - Vielen Dank an die gamearea Frankfurt

