GameDays 2016 – Science meets Business



Darmstadt, 3. Juni 2016

Herzlich Willkommen!

Dr.-Ing. Stefan Göbel stefan.goebel@kom.tu-darmstadt.de
Tel.: 06151 16 – 20390

www.kom.tu-darmstadt.de/serious-games

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

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
- 2016 am 26./27. September in Brisbane, Australia
- http://jcsq2016.org











GameDays Partner – Vielen Dank!



























Agenda



10:00 Begrüßung und Impulsstatements

Christian Flory, Hessen-IT; Prof. Dr. Josef Wiemeyer, TU Darmstadt

10:30 Session I "Mobilität, Gesundheit und Bürgerbeteiligung"

- Dr. Leif Oppermann, Fraunhofer FIT
- Dr. Robert Lokaiczyk, wer denkt was und Agnes Allig, Darmstadt Marketing
- Augusto Garcia-Agundez, Thomas Tregel, Serious Games Gruppe, TU Darmstadt

12:00 Mittagspause und Demos

Dancician, NeuroCare (Lounge), BalanceFit, ErgoActive, Pulsed, VR-Demo (Raum 125)

13:30 Session II "Technologie"

- Jannis Goossens, Ijsfontein Germany
- Marc Herrlich, TZI Bremen









15:00 Diskussion "GI meets GAME"

- Miriam Cornell, TU Darmstadt
- Thorsten Unger, GAME; Prof. Dr. Rainer Malaka, TZI Bremen; Dr. Florian Stadlbauer, DECK13

(16:00 GI Fachgruppe Entertainment Computing)

Diskussion "GI meets GAME"



Impulsstatement Miriam Cornell "Serious Games in der Klinik"

Einsatz von Serious Games in der Praxis, z.B. Bildung, Gesundheit

- Erwartungshaltung der Anwender, welche Services könnten helfen?
- "Lessons Learned" aus Sicht der Entwickler, Forschung

Serious Games Entwicklung – Entwicklerperspektive

- Welche Tools, Prozesse, Technologien könnten helfen?
- Welche sozio-ökonomischen Rahmenbedingungen gibt es?

Serious Games Forschung

- Welche Forschungsthemen gibt es, in welchen Disziplinen?
- Welche Konferenzen und Journale gibt es?
- à Status Quo und Identifikation von Trends, Herausforderungen im Bereich Serious Games