GameDays 2017 – Science meets Business



Darmstadt, 9. Juni 2017



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
- Best Practice, Prototypen

Publikumstag

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

Internationale Konferenz

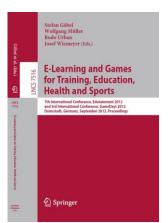
- Seit 2010, immer an der TU Darmstadt
- 2017 am 23./24. November in Valencia, Spanien
- http://www.jcsg2017.org











GameDays - das Thema "Serious Games"













Spieletechnologie & Konzepte

+ weitere F&E Ansätze

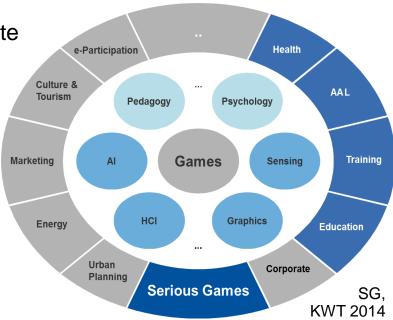
→ Anwendungsbereiche



Charakteristik

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





ZIM Netzwerk "Serious Games Technologies"



BMWI ZIM Innovationsnetzwerk (Juni 2017 - Mai 2018)

Allgemeine Ziele

- Serious Games "voran bringen": Qualität, Status Quo
- Nutzen für Anwender, zum Wohle der Gesellschaft

 Vernetzung von Akteuren: Game Developer, Forschung und Entwicklung, Anwender

Konkrete Ziele & Aktivitäten

- Authoring, Control, Evaluation
- Serious Games Referenz Modell
- Technologie Roadmap und Projekte
- Öffentlichkeitsarbeit & Events
 - GameDays, Medica, learntec, quovadis ...



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages



ZIM Netzwerk "Serious Games Technologies"



Beteiligte

- Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center (httc e.V.), Netzwerkmanagement
- Deck13 Interactive GmbH
- IJsfontein Interactive Media GmbH
- Quantumfrog GmbH
- M.I.T e-Solutions GmbH
- szenaris GmbH
- smart medication™ Rösch & Associates GmbH
- m2m Germany GmbH
- TU Darmstadt, FG Multimedia Kommunikation, assoziiert, wiss.-techn. Koordination

Kontakt

- Dr. Stefan Göbel, Kay Löscher, Polona Caserman, Jan Hansen, sgt-mgr@httc.de
- Verteiler Netzwerk: <u>sgt@httc.de</u>



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Agenda



10:00 Begrüßung und Impulsstatements

- Dr. Stefan Göbel, TU Darmstadt
- Christian Flory, Hessen-IT, Hessen Trade Invest

10:30 Session I "EU flagship Projekt RAGE"

- RAGE Der Asset Store für digitale Lernspiele; Matthias Thomas Maurer, TU Graz
- Watercooler Game mit RAGE Assets; Jens Piesk, Nurogames

12:00 Mittagspause und Demos

■ 12 orbits, evertraXx, BalanceFit, ErgoActive, VR Goalkeeper, PDDanceCity, Bunkerscape

13:30 Session II "Serious Games TechnologieTechnologies"

- Authoring Serious Games mit gamebook; Nico Nowarra, Experimental Game
- PDExergames Personalisierte Exergames am Beispiel von Parkinson; Prof. Dr. Elke Kalbe, UK Köln
- HOPSCOTCH Lernen erleichtern, Bewegung fördern; Sarah Grodd, Fraunhofer IDMT

15:00 Diskussion "Grand Challenges in Serious Games"

- Thorsten Unger, Ijsfontein Interactive Media
- Prof. Dr. Oliver Hugo, Hochschule Aschaffenburg
- Matthias Thomas Maurer, TU Graz
- Jens Piesk, Nurogames

GameDays Partner – Vielen Dank!























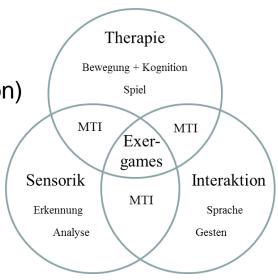


PDExergames (BMBF, KMU-Inno, 2017-2020)



PD Exergame Module (Bewegung + Kognition)

- Zielgruppe: Parkinson Patienten
- Innovation: Experimentelle Testumgebung für Mensch-Technik Interaktion
- Basis: Game Prototypen, Trainingsprogramme
- Features:
 - Integrierte Trainingsszenarien (Bewegung u. Kognition)
 - Tanzspiel, Balance, Ausdauer, VR/Bewegung
 - Interaktion über Sprache, Gestik, Bewegung
- Projektpartner: Uniklinik Köln, TU Darmstadt, Prolog, Ascora, m2m Germany, Semvox















PDExergames (BMBF, KMU-Inno, 2017-2020)



PD Exergame Module (Bewegung + Kognition)

- Zielgruppe: Parkinson Patienten
- Innovation: Experimentelle Testumgebung für Mensch-Technik Interaktion
- Basis: Game Prototypen, Trainingsprogramme
- Features:
 - Integrierte Trainingsszenarien (Bewegung u. Kognition)
 - Tanzspiel, Balance, Ausdauer, VR/Bewegung
 - Interaktion über Sprache, Gestik, Bewegung
- Projektpartner: Uniklinik Köln, TU Darmstadt, Prolog, Ascora, m2m Germany, Semvox















Diskussion "Grand Challenges in Serious Games"



Impulse GameDays Sessions

- RAGE (EU): Software Assets und Ecosystem
- Serious Games Technologies: Authoring, Control, Evaluation

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 & Lehre

- Welche Forschungsthemen gibt es, in welchen Disziplinen?
- Welche Ausbildungsthemen sind relevant?
- → Status Quo und Identifikation von Trends, Herausforderungen im Bereich Serious Games

Projektziele & Aktivitäten



Allgemeine Ziele

- Serious Games "voranbringen", Status Quo verbessern: Qualität, Lobbyarbeit.
- Nutzen für Anwender, zum Wohle der Gesellschaft
- Vernetzung von Akteuren: Game Developer, Forschung und Entwicklung, Anwender
- Nachhaltiges Innovationsnetz

Konkrete Ziele

- Authoring, Control, Evaluation
- Serious Games Referenz Modell
- Technologie Roadmap und Projekte
 - Jeder Netzwerkpartner 1 Projekt in Phase I
- Verstetigung des Netzwerkes: ZIM Phase II oder ...



Akivitäten

State of the Art Analyse, Roadmapping, Qualifizierung, Projektierung, PR & Events

GameDays 2017 – Science meets Business



Darmstadt, 9. Juni 2017



Vielen Dank!

Gerne morgen an der Rallye teilnehmen..

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