SERIOUS GAMES WORKSHOP

VON DER GAME EXPERIENCE → USER EXPERIENCE

wtt serious games

Wissens- und Technologietransfer Serious Games

PRÄSENTIERT VON **PD. DR. STEFAN GÖBEL** AM 12. MÄRZ 2021

Europäische Union
„Investition in Ihre Zukunft"
Europäischer Fonds für regionale Entwicklung

HESSEN
Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT

SERIOUS GAMES WORKSHOP

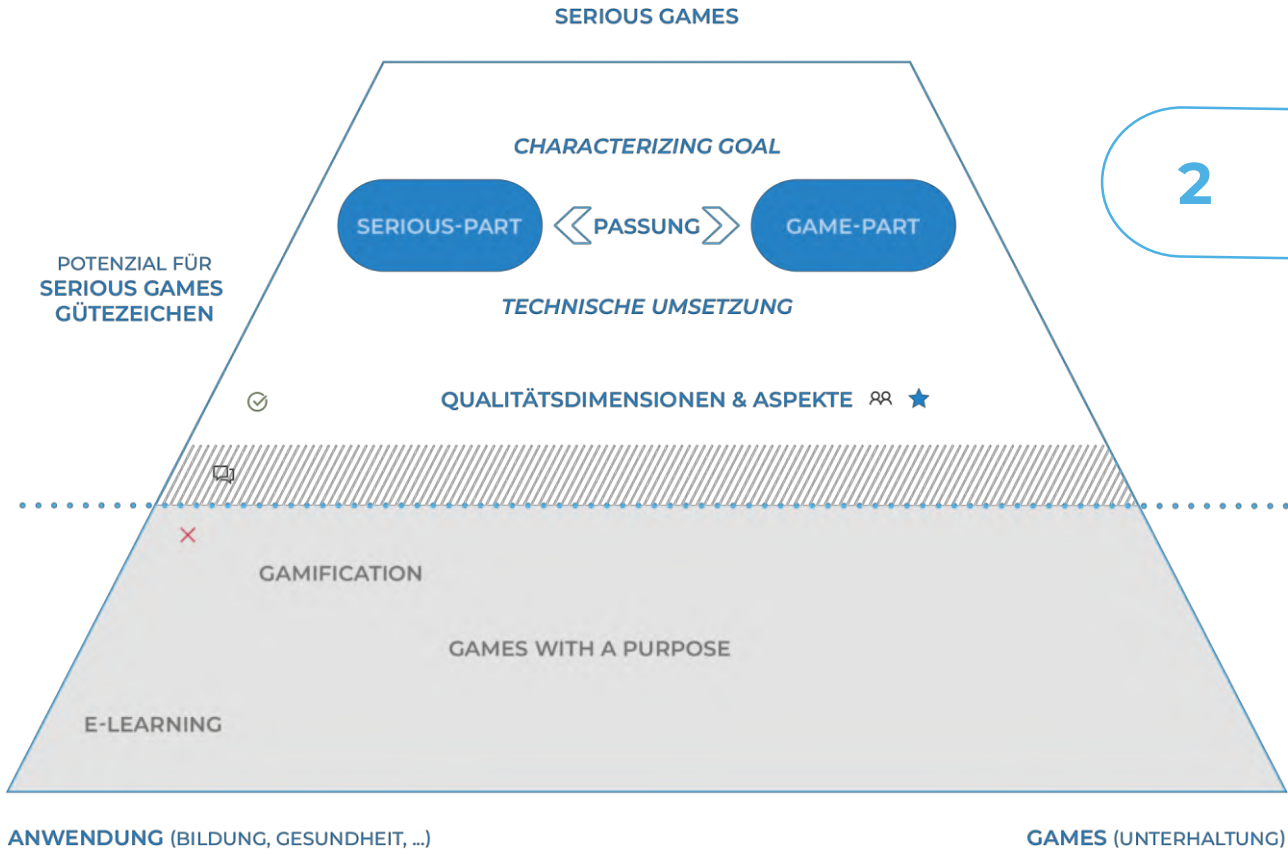
GAMES/GX → USER EXPERIENCE

Sessionplan

TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT

Raum / Session	Stadtmitte Hosts: Stephanie Beez & Frederike Seib	Lichtwiese Host: Dr. Caprice Weissenrieder	Botanischer Garten Host: Rosa Horneff	Kaffeebar
1 10:15 – 11:00	Wie sieht die neue Normalität der Zusammenarbeit nach der Pandemie aus? *Frederike Seib*	UX makes the difference. Fachübergreifende wissenschaftliche Themen an der TUDa *Dr. Stefan Göbel*	Gesunde Zusammenarbeit im Team gestalten *Elke Böhme*	Bewegungs-einheit & Informeller Austausch
11:00 – 11:15	*Pause und Raumwechsel*			
2 11:15 – 12:00	Wir entwickeln eine Vision für unser Büro der Zukunft! *Anja Einsiedler*	Feldforschung unter Krisenbedingungen – Erfahrungen aus der sozial-ökologischen Forschung *Prof. Dr.-Ing. Jochen Hack*	Herausforderungen bei der alltäglichen, virtuellen Zusammenarbeit im Team *Christian Hoppe*	Bewegungs-einheit & Informeller Austausch
12:00 – 12:45	*Pause und Raumwechsel*			
3 12:45 – 13:30	Let#s UNITE! International erfolgreich zusammenarbeiten *Dr. Jana Freihöfer*	Zusammenarbeit mit Mitarbeiter*innen – Kumpel oder Chefin? *Dr. Cornelia Seeberg*	BarCamp – Ist das etwas für mich? Wie könnte ich es für mich nutzen? *Austausch ohne Session-Owner*	Bewegungs-einheit & Informeller Austausch

Personal- & Organisationsentwicklung



2

SERIOUS GAMES WORKSHOP

GAMES/GX → USER EXPERIENCE

Titel: UX makes the difference. Fachübergreifende wissenschaftliche Themen an der TUDa	Sessiongeber*in: Dr. Stefan Göbel
Beschreibung: Basierend auf dem interdisziplinären Wissenschafts- und Technologietransfer Vorhaben "WTT Serious Games" soll diskutiert werden, wie das Thema User Experience (UX, vgl. Usability/Gebrauchstauglichkeit) an der TUDa strategisch positioniert und interdisziplinäre Kooperationen in Forschung & Lehre (und Transfer) gefördert werden kann.	
Zentrale Ergebnisse: • alle können von UX profitieren, in F&L, Transfer (u. Verw.) • F-Sichtt: Evaluation/Effekte besser wenn die UX stimmt • Transfer: höheres Potential mit UX für Gründungen • task force (AG) für UX	Offene Fragen: • fachliche Verortung: UX Forschung • organisatorische Verortung: Service von Transfer? • wie Mitstreiter gewinnen? .. lobbying @ TUDa
Weiterführende Informationen: • https://de.wikipedia.org/wiki/User_Experience • https://wtt-serious-games.de/ • Events: FIF Workshop am 12. März, 10-13 Uhr und Nachwuchsförderung/UX Workshop am 15. April (geplant) Kontakt: stefan.goebel@kom.tu-darmstadt.de	

User Experience

Der Begriff User Experience (Abkürzung UX, deutsch wörtlich ‚Nutzererfahrung‘, besser **‚Nutzererlebnis‘ oder ‚Nutzungserlebnis‘** – nach Norm DIN EN ISO 9241 Teil 210 heißt es **‚Benutzererlebnis‘**) umschreibt alle Aspekte der Eindrücke und das Erlebnis eines Nutzers bei der **Interaktion mit einem Produkt, Dienst, einer Umgebung** oder Einrichtung. Dazu zählen auch **Software** und **IT-Systeme**.

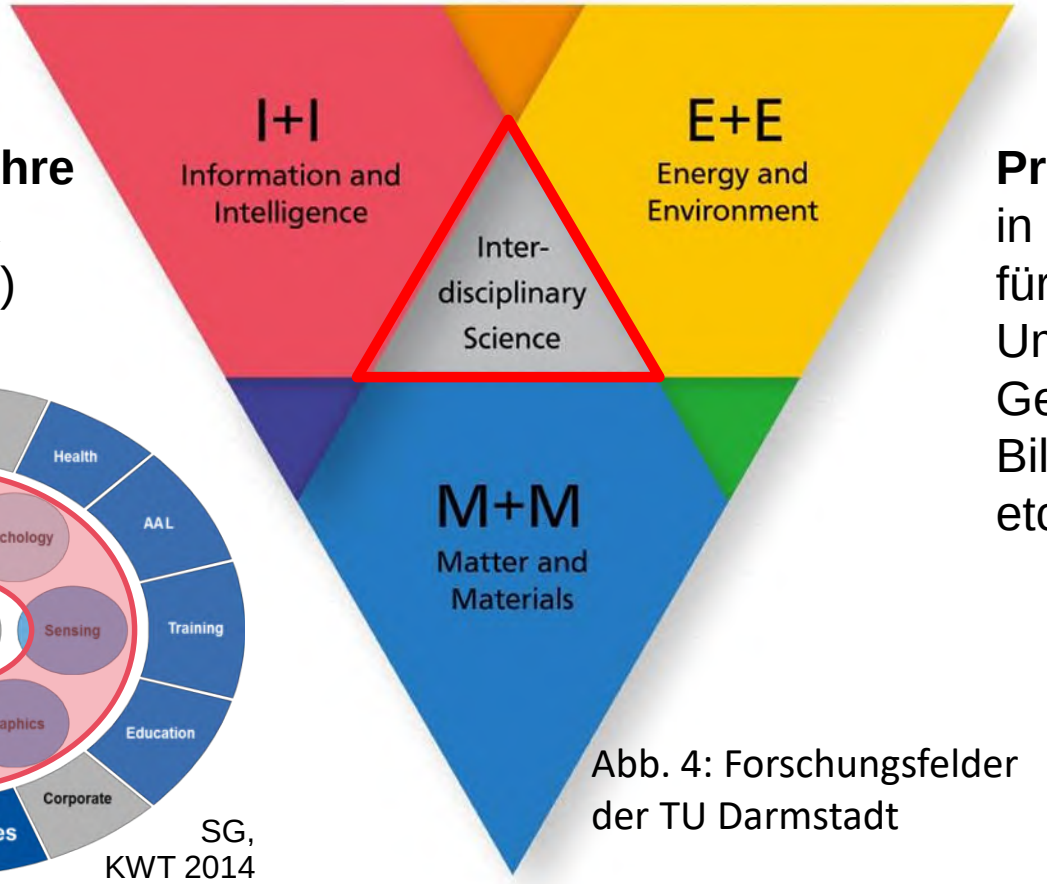
Der Begriff *User Experience* kommt meist im Zusammenhang mit der Gestaltung von Websites oder Apps zur Anwendung, umfasst jedoch jegliche Art der Produktinteraktion, also unter anderem auch die nicht-digitale, physische Nutzung.

https://de.wikipedia.org/wiki/User_Experience

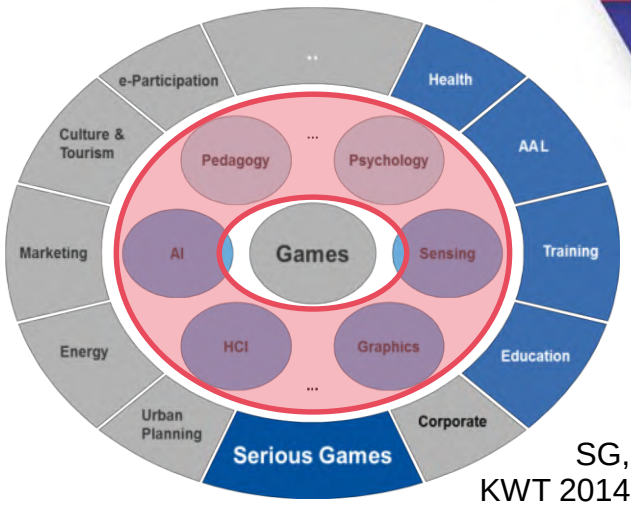
User Experience @ TU Darmstadt

Strategiekonzept (Entwurf) – Forschung, Stand 12. Oktober 2020

Forschung & Lehre
in der **Informatik**
(HCI, Graphik, KI)



Projekte, Anwend.
in der **Informatik**
für..
Umwelt, Mobilität
Gesundheit
Bildung
etc.



SG,
KWT 2014

Abb. 4: Forschungsfelder der TU Darmstadt

User Experience @ TU Darmstadt

TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT

Forschung, Lehre und Transfer gehen bei uns Hand in Hand

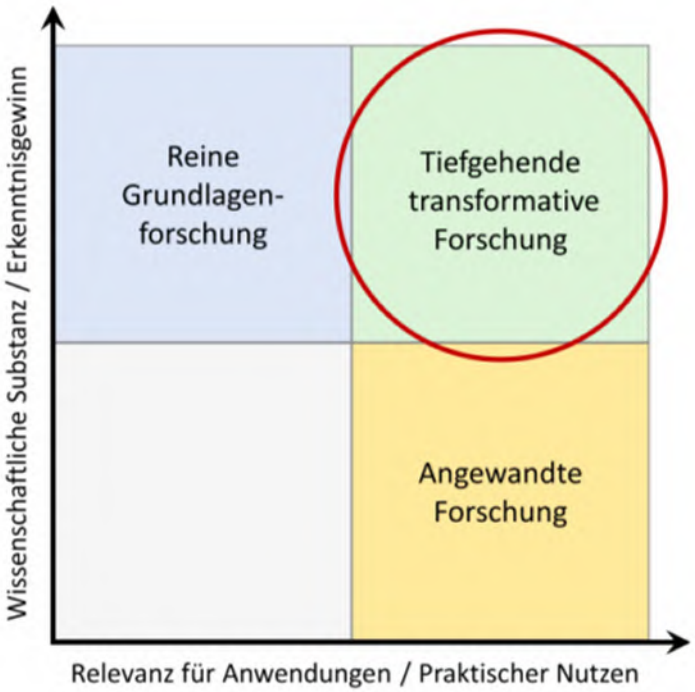


Abb. 2: Erkenntnisgewinn vs. Anwendungsrelevanz in der Forschung (nach Donald E. Stokes, Pasteur‘s Quadrant: Basic science and technological innovation. Brookings Institution Press, Washington D.C., 1997)

Diese Forschungsfelder schaffen Räume für Interaktion und Synergien. Sie unterstützen uns, Methodenkompetenz und Forschungsinfrastruktur gemeinsam zu nutzen. Im Kern steht dabei der Gedanke, **problemzentriert interdisziplinär zusammenzuarbeiten.**
Wir wollen Chancen für **transformative Erneuerungen von Technik und Gesellschaft** eröffnen. Daher betreiben wir an vielen Stellen Forschung, in der sich großer Erkenntnisgewinn mit hoher Anwendungsrelevanz paart (vgl. Abb. 2).

= Serious Games Ansatz

User Experience @ TU Darmstadt

TECHNISCHE UNIVERSITÄT DARMSTADT

Forschung, Lehre und Transfer gehen bei uns Hand in Hand

UX/GX „Lab“

- Fachliche Basis „UX/Game Experience“ vgl. „RAL-Gütekriterien bei Serious Games“
- Testen von Prototypen, Demos .. Feedback
  - offen für alle TUDa FB, FG
- Verbindung Mentoring, Startup-Programm
- Branchenbezogene Events
- Verortung fachlich, HCI-Forschung?
- Verortung strategisch, Transfer/HIGHEST
  - Angebot von Services
- Wie Mitstreiter gewinnen?
- Wie in F&L integrieren?

WTT Serious Games Projekt

RAL GÜTEZEICHEN

AG Qualität: Konzept Gütesiegel → RAL

Information Center: Portal, Katalog, Map

Showroom: Exponate, Events

Nachwuchsförderung: Mentoring

Serious Games Literatur

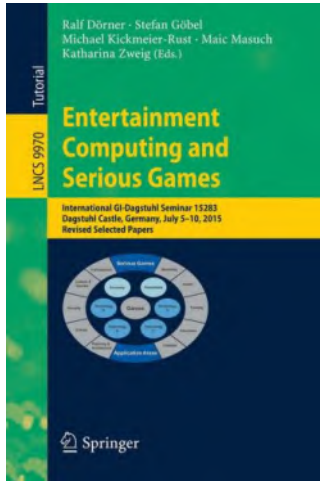
Game/User Experience:

Nacke, L. E., Drachen, A., & Göbel, S. (2010). Methods for evaluating gameplay experience in a serious gaming context. *International Journal of Computer Science in Sport*, *9*(2), 1-12.

Serious Games Lehrbuch:

Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., Wiemeyer, J. (Eds.) Serious Games - Foundations, Concepts and Practice. Springer International Publishing. 2016.

Available at https://www.springer.com/gp/book/9783319406114



Dagstuhl Seminar, interdisziplinäre Forschung:

Dörner, R., Göbel, S., Kickmeier-Rust, M., Masuch, M., Zweig, K.A. /eds.) Entertainment Computing and Serious Games. International GI-Dagstuhl Seminar 15283, Dagstuhl Castle, Germany, July 5-10, Revised Selected Papers. Information Systems and Applications, incl. Internet/Web, and HCI. 9970. Springer International Publishing. 2016.

Available at https://www.springer.com/gp/book/9783319461519

Göbel, S., Konrad, R., Mehm, F., Caserman, P., Tregel, T. & Garcia-Agundez, A. (2018). Serious-Games-Forschung und -Lehre in der Informatik. In Bartholdy, B., Breitlauch, L., Czauderna, A., Freyermuth, G. (Hrsg.) *Games studieren - was, wie, wo?* (pp. 613-656). Bielefeld: transcript-Verlag. https://doi.org/10.14361/9783839440322-042

DIN SPEC 91380 Serious Games Metadataformat. https://www.beuth.de/de/technische-regel/din-spec-91380/289947896

Joint Conference on Serious Games, seit 2010

http://jointconference-on-seriousgames.org/

www.kom.tu-darmstadt.de/serious-games Publikationen S. Göbel

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT

FRAGEN?