

Herzlich Willkommen!



SERIOUS GAMES

Workshop

12. März 2021

10–13 Uhr | Zoom-Meeting



Wir erbiten eine **Anmeldung** bis zum **10. März 2021** per E-Mail an fif@fif.tu-darmstadt.de. Weiterführende Informationen zum Ablauf und den Link zur Einwahl erhalten Sie nach Ihrer Anmeldung per E-Mail von uns.

FIF WORKSHOP SERIOUS GAMES

12. MÄRZ 2021

wtt  **serious games**

Wissens- und Technologietransfer Serious Games

PRÄSENTIERT VON STEFAN GÖBEL, REGINA BRUDER, JOSEF WIEMEYER



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

AGENDA

10:00 – 13:00 UHR

10:00 Begrüßung

- Dr.-Ing. (habil.) Stefan Göbel, Einführung „WTT Serious Games“

10:15 Impuls-Referate

- Prof. Dr. Regina Bruder, „Gütezeichen – Qualität in Serious Games“
- Prof. Dr. Josef Wiemeyer, „Anwendungsfelder – Lernen, Bewegung & Gesundheit“
- PD Dr. Stefan Göbel, „User Experience“

11:00 „Mitmach-Pause“

- Sammlung von Themen für Gruppenarbeit, Ideen & Anregungen allgemein

11:15 Gruppenarbeit bis 12 Uhr, anschließend Präsentation im Plenum

SERIOUS GAMES WORKSHOP

ZIELSETZUNG & ABLAUF

Interaktion

- Bitte aktiv teilnehmen

Ziele

- Gegenseitiger Informationsaustausch: Aktivitäten aus Forschung & Lehre
- Zukünftige – interdisziplinäre – Forschungspotentiale
- Vernetzung

„Das Thema Serious Games soll dauerhaft an der TU Darmstadt etabliert werden.“ (FIF, 2021)



Einsatzkräftetraining, 2017ff

SERIOUS GAMES @ TUDA (KOM)

BEISPIELE / PROJEKTE



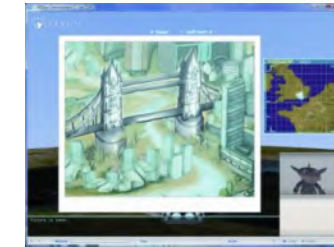
GEIST, VR/AR, 2001-04



Escape f. Wilson Island, 2013ff



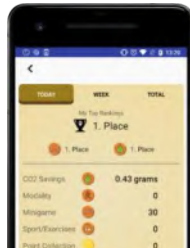
DeepSpaceBIM 4.0, 2017-20



80Days, 2008-10



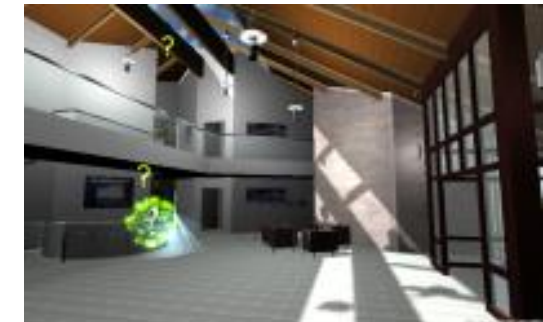
SG4Mobility,
2018-2019



Bürgerbeteiligung 2.0, 2013/14



ErgoActive, 2009ff

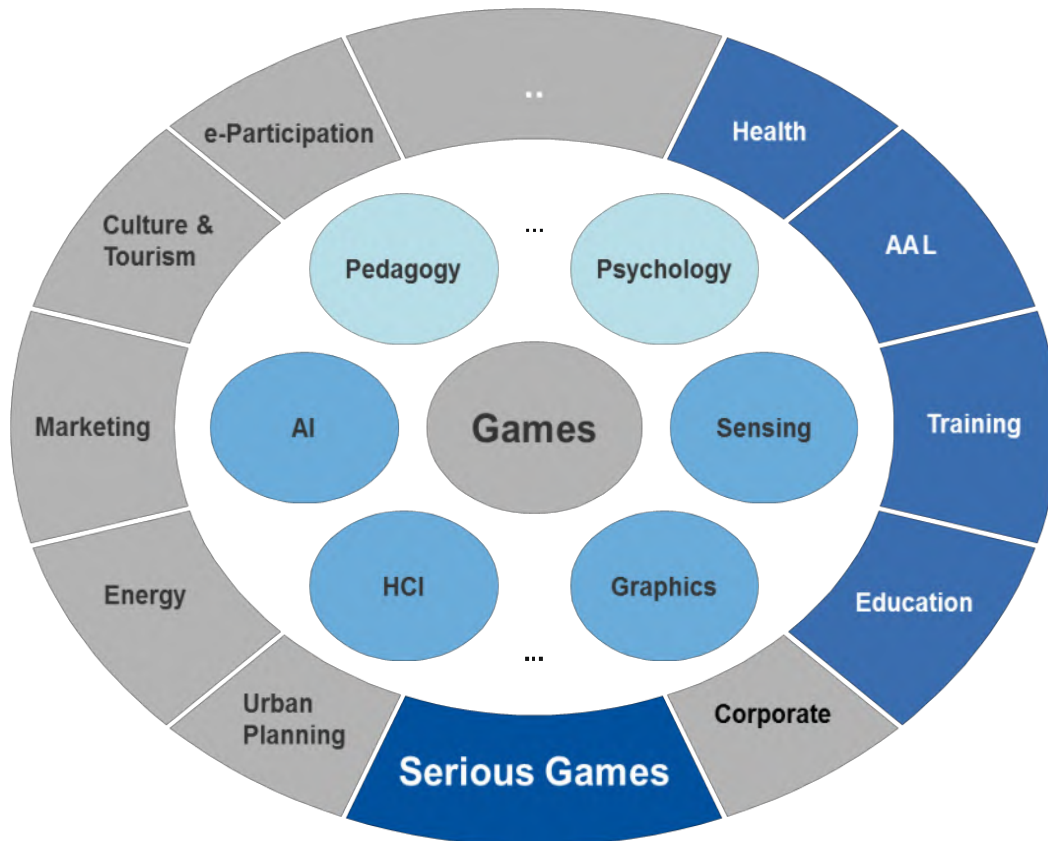


Onboarding, software ag, 2013/14



SERIOUS GAMES VERSTÄNDNIS

@TU DARMSTADT (KOM)



Charakteristik

- Reale Daten & Nutzer (Menschen)
- Komplex, interdisziplinär
- Spaß & *Characterizing Goal*
- Personalisierung & Adaption
- Authoring, Control & Evaluation

Serious Games

Foundations, Concepts
and Practice

SERIOUS GAMES DEFINITION

- A *serious game* is a digital game that was created with the intention to entertain and to achieve at least one additional goal (e.g., learning or health). These additional goals are named *characterizing goals*.

7

Serious Games – Foundations, Concepts and Practice

- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., Wiemeyer, J. (2016)
 - Basics, Terminology, Theory, Technology, Business
 - Best Practice Application Examples (~100 pages)

STATUS QUO

“GRAND CHALLENGES”

1) Nutzerakzeptanz

- Qualität von Serious Games (ist schlecht ?)
- Ethik, Datenschutz, ..

→ Erwartungshaltung der Anwender?

→ Bedenken!

2) Wirtschaftliche Aspekte

- Kosten/Nutzen – für Entwickler, Kunden
- Komplexe Entwicklung: Unterhaltung++

→ In Serious Games investieren?

→ Was darf es kosten?

3) Forschungs & Entwicklung

- Serious Games (Design) ist komplex
- (interdisziplinäre) Authoring, Control, Evaluation

→ wird entsprechend teuer!

→ Effektive, KI/Tool-basierte Entwicklung

WTT SERIOUS GAMES

11/2018 – 12/2020, EFRE + LAND HESSEN, DIG. MIN.

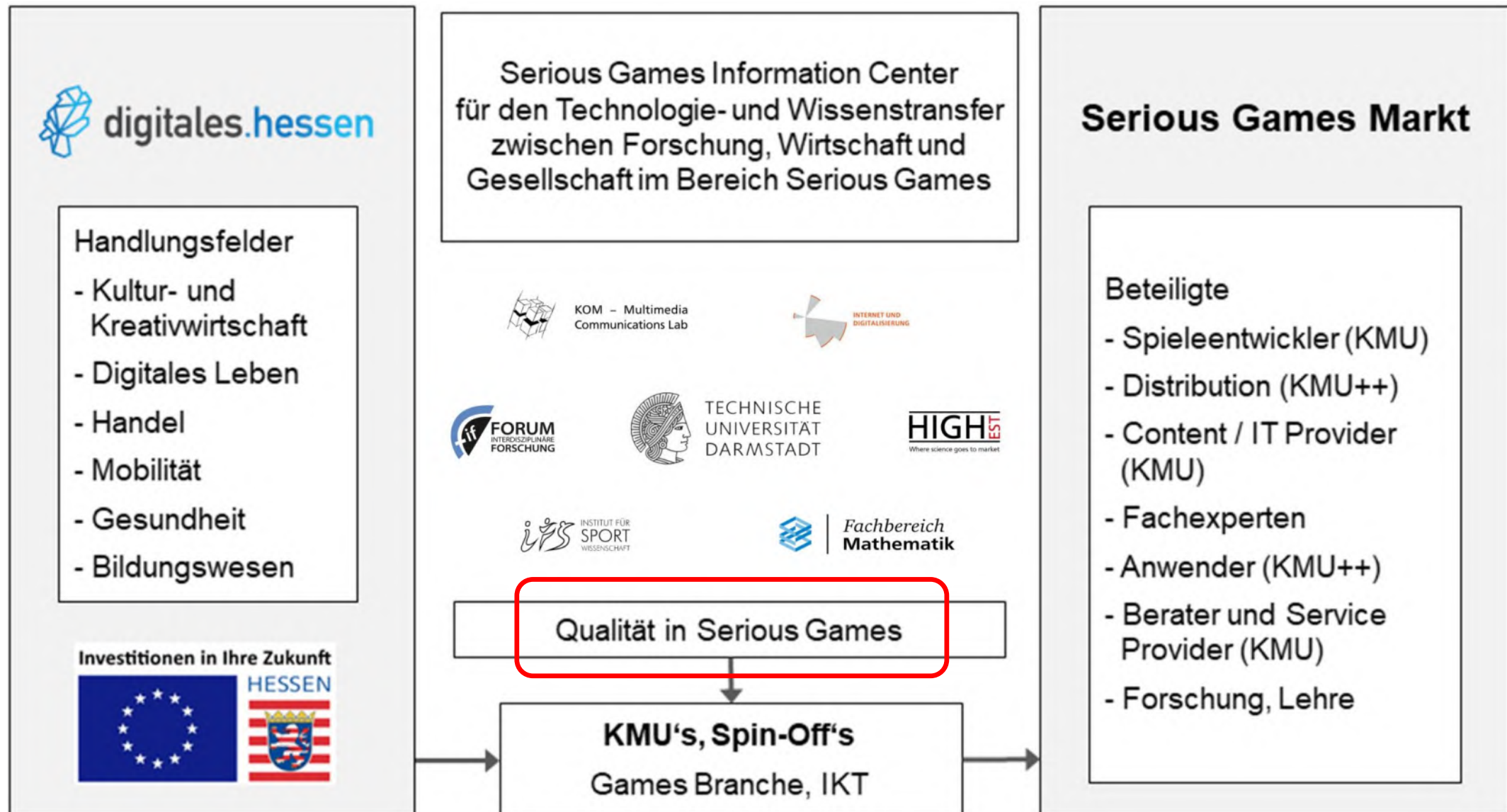


WTT Team

- Informatik
- Mathe-Didaktik
- Sportwissenschaft
- Game Designer
- Game Business
- PR, ..

www.wtt-serious-games.de

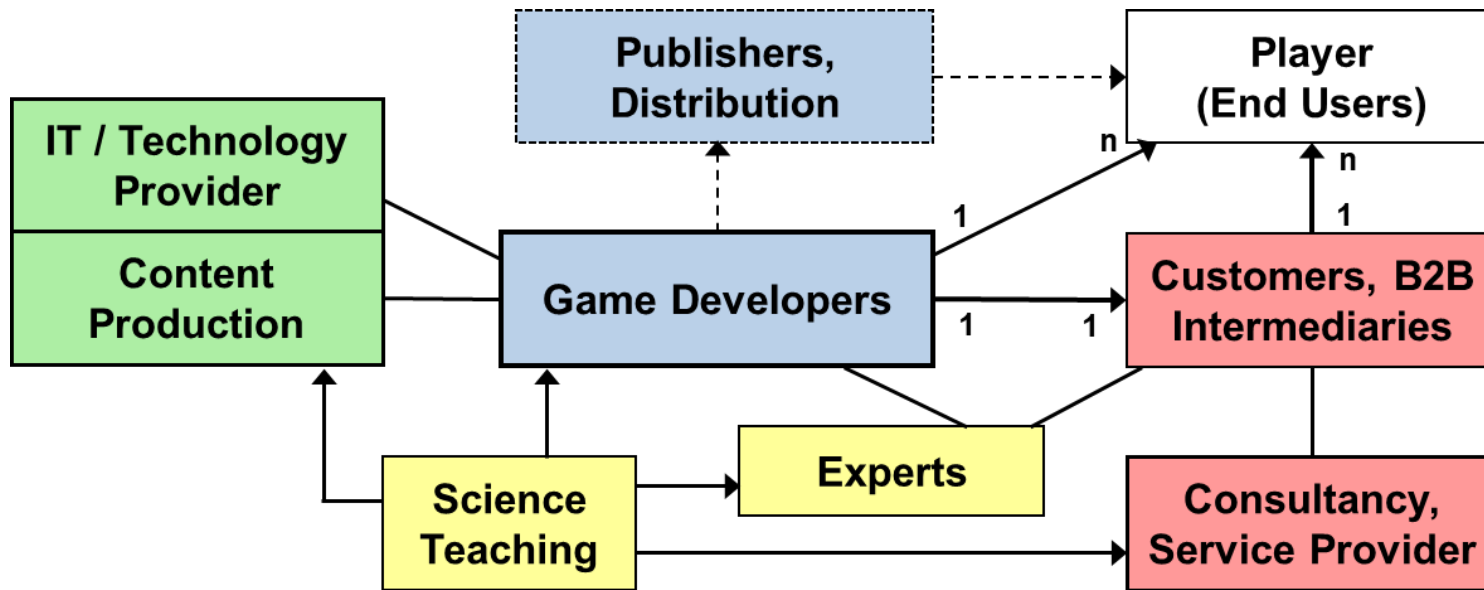
WTT SERIOUS GAMES (EFRE, LAND, 2018 – 2020)



WTT SERIOUS GAMES

ZIELGRUPPE(N)

Alle Beteiligten im Serious Games Markt



WTT SERIOUS GAMES

AKTIVITÄTEN

Broschüre Serious Games → Mai 2021 erhältlich

- Bedarfsanalyse & Handlungsempfehlungen
- „What makes a good serious game?“
- Serious Games Information Center, Akteurslandkarte

Serious Games Showroom

- 28 Führungen & Workshops: 683 Teilnehmer
132 Einrichtungen (61 KMU, 32 Hochschulen)

Nachwuchsförderung

- Technologie Scouting, Mentoring, Events

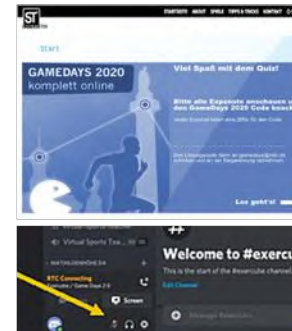
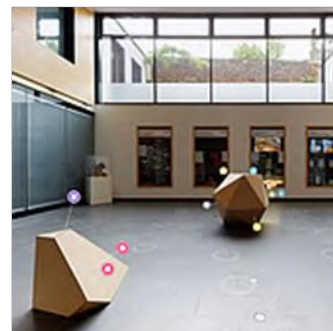
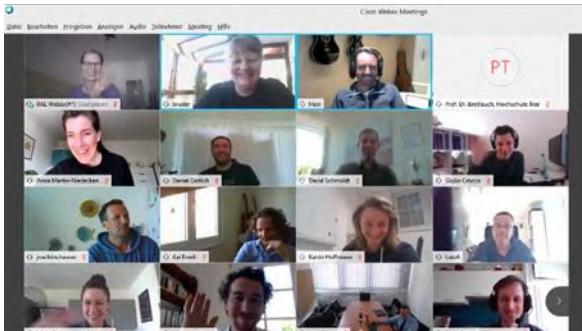


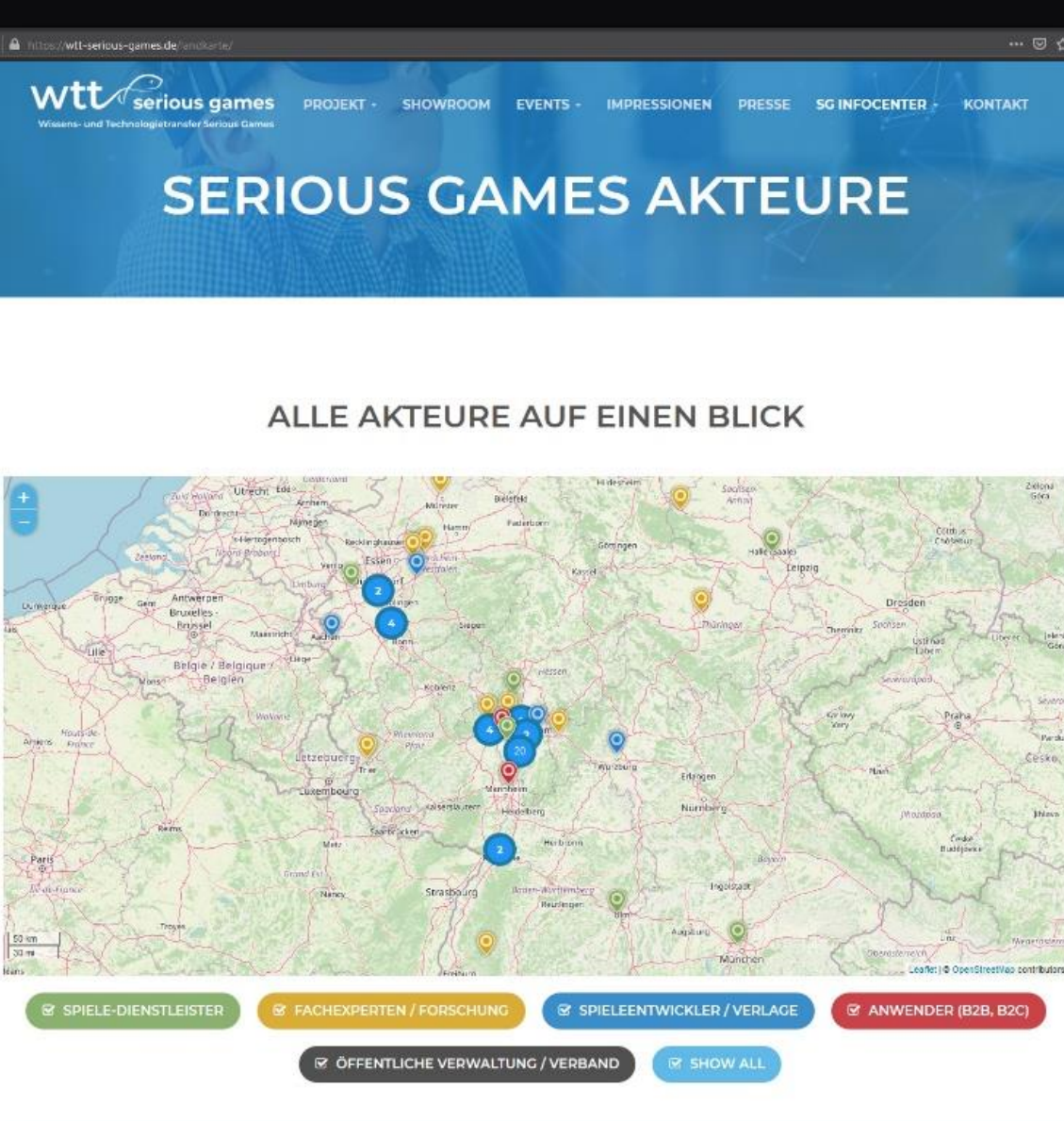
EVENTS & NETWORKING

WORKSHOPS, FÜHRUNGEN → *VIRTUELL*

WTT Serious Games Virtueller Showroom

- <https://EyeSpy360.vr-360-tour.com/e/UYEBdG4t7Fk/e>
- www.gamedays2020.de





Auf dieser virtuellen Landkarte finden Sie alle wichtigen Akteure im Bereich Serious Games. So können Sie sich passgenau nach Ihren Bedürfnissen informieren und vernetzen.

Die dahinterstehende Datenbank wird von uns gepflegt und regelmäßig aktualisiert.

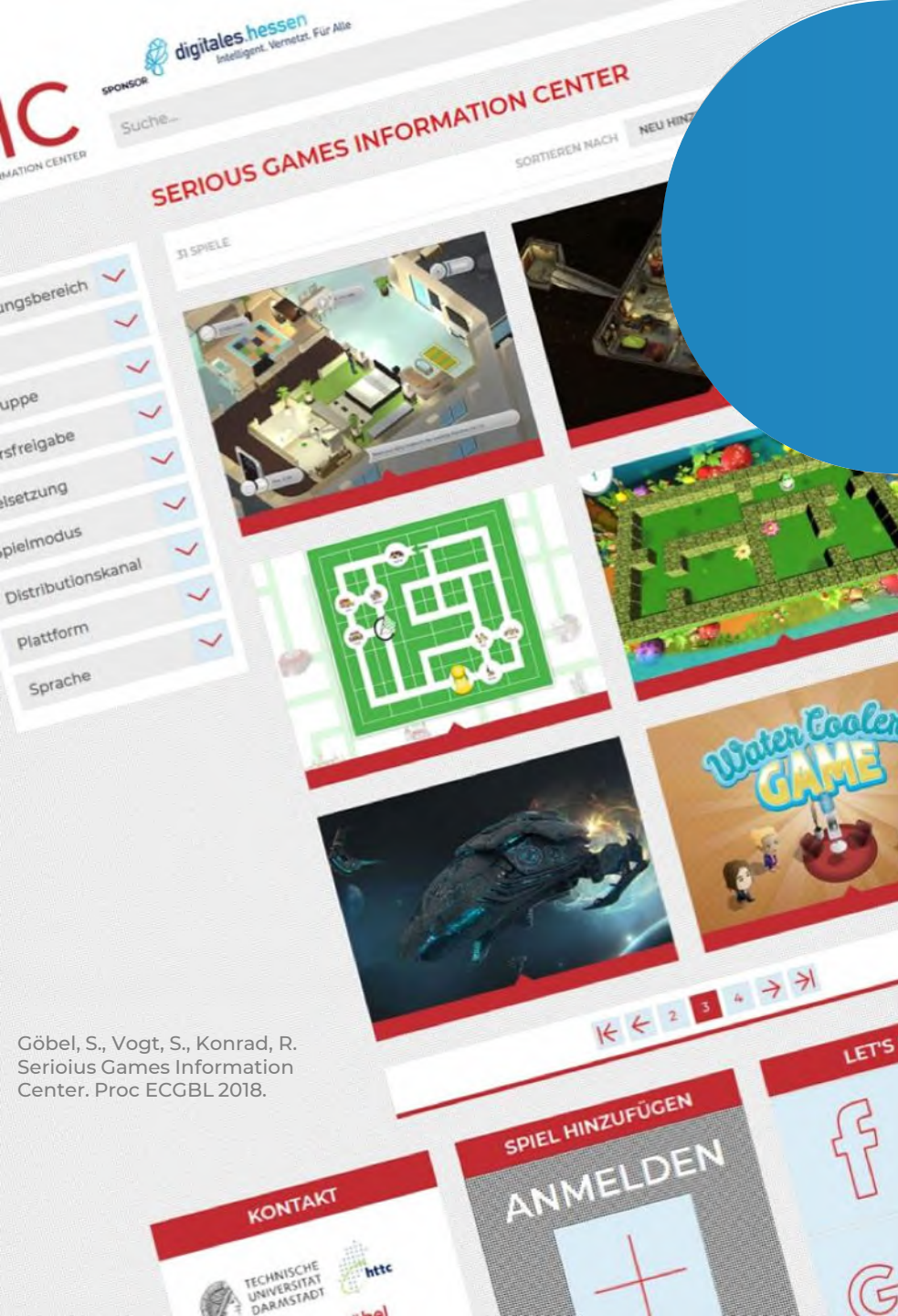
FÜR DIE VERNETZUNG..

Serious Games Akteurslandkarte

- <https://wtt-serious-games.de/landkarte/>
- Aktuell 87 Einrichtungen

14





ZUR ORIENTIERUNG..

Serious Games Information Center

- <https://seriousgames-portal.org/>
- Metadaten Editor, Search & Retrieval
- Semantische Basis: DIN SPEC 91380
Serious Games Metadata Format

- 42 Personen, 37 Institut.
- Forschung & Industry
- www.beuth.de

<https://www.beuth.de/en/technical-rule/din-spec-91380/289947896>

15



RAL GÜTEZEICHEN SERIOUS GAMES

„QUALITÄTSSIEGEL“



DIN SPEC 91380 → SG-IC → WTT Serious Games → Qualität(ssiegel): RAL Gütezeichen

WTT SERIOUS GAMES SHOWROOM



E-LEARNING → GAMIFICATION → SERIOUS GAMES



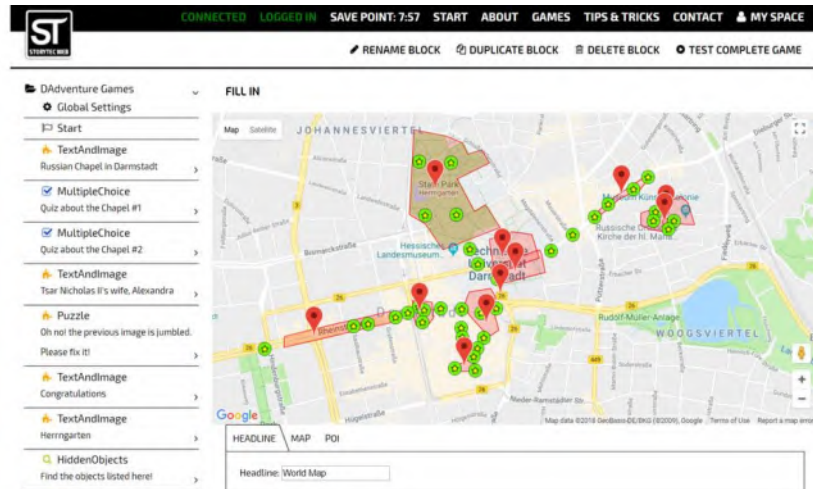
© HESSISCHES TELEMEDIA TECHNOLOGIE KOMPETENZ-CENTER E.V.

IMPRESSUM DATENSCHUTZERKLÄRUNG

2 BSc Arbeiten „Informatik-Unterricht mit Unity 3d“



BSc Praktikum StoryTec Web (React, moodle Anbindung)



Klasse, Gruppen, Interaktion, Schüler / Lehrer

SERIOUS GAMES WORKSHOP

FOLLOW-UP

Dokumentation von heute..

- Gerne Feedback!

GameDays 2021 am 27. Mai, online/virtuell

- Science meets Business (16. Auflage), „Geo & Games“
- Exponate/Rallye, Workshops

RAL Gütezeichen e.V., gerne mitmachen

- Güte-/Prüfkriterien
- Eigene Spiele kennzeichnen

„Das Thema Serious Games soll dauerhaft an der TU Darmstadt etabliert werden.“ (FIF, 2021)

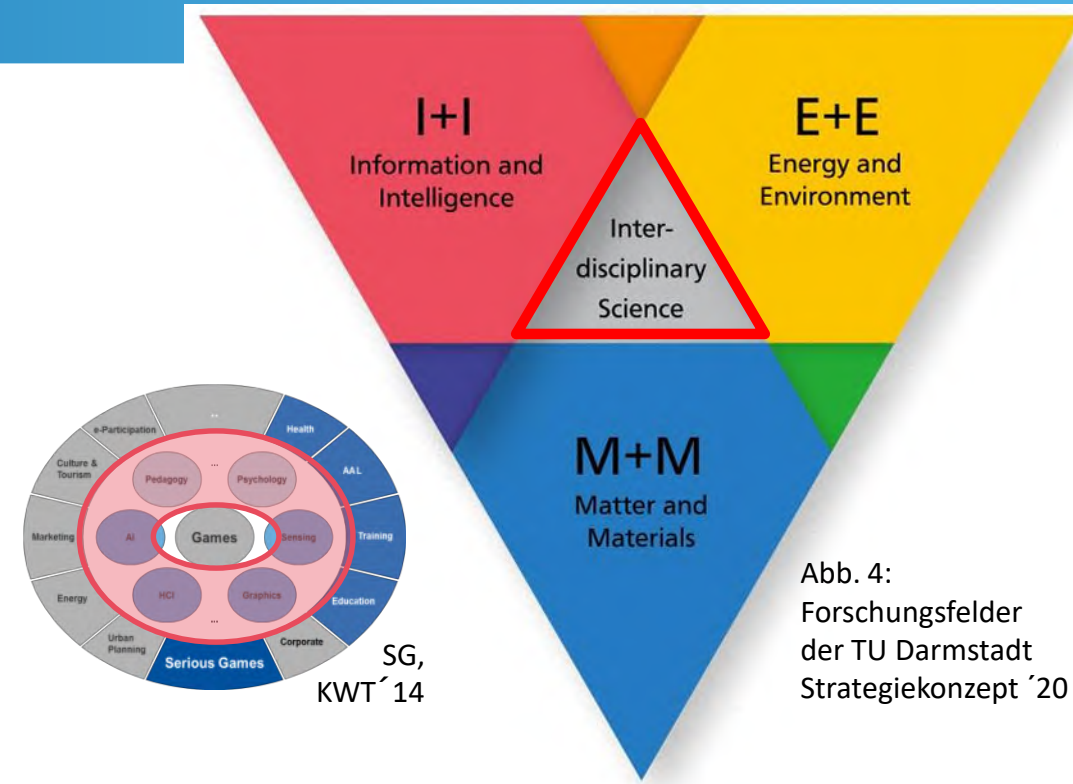


Abb. 4:
Forschungsfelder
der TU Darmstadt
Strategiekonzept '20

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT
FRAGEN?