



Autor: Ralf Steinmetz (und S.Göbel) TU Darmstadt

Datum: 18.Sept.2009

IDEEN - VORLAGE

Titel der Idee (Schlagwort)	Serious Games
Kurze Beschreibung	Einsatz von Game-Technologie und spielerischen Methoden und Konzepten –gekoppelt mit weiteren Technologien wie Multimedia Kommunikation und Sensorik und weiteren Forschungsdisziplinen, z.B. Pädagogik oder Medizin u. Sport- für den Einsatz in diversen Anwendungsbereichen, z.B. im Bereich Bildung, Gesundheit u. Sport
Konkrete Aktion (Projekt, Konferenz, Arbeitskreis, ...)	1) Arbeitskreis: Identifikation und Beurteilung von Forschungsfragen – „Grand Challenges in Serious Games“ 2) Konferenz: Wissenschaftliche Konferenz, gekoppelt mit den GameDays 2010, am 25.3.2010 in Darmstadt 3) Diverse Pilotprojekte je nach technisch-wissenschaftlichem Fokus und Anwendungsdomäne denkbar
Geschätzter Aufwand (Ressourcen, Kosten, ...)	1) Arbeitskreis: Einrichtung u. „Pflegen“ einer Gruppe, incl. Infrastruktur (Webseite..), zzgl. Veranstaltungen, u.a. Initial-Workshop: ca. ?? € 2) Konferenz: ?? € (u.a. Einladung Wissenschaftler/Referenten aus Übersee)
Ziel: „Was will der MK erreichen?“	„Technisch-wissenschaftliches Fassen“ des komplexen Themas. Wissenschaftlich-technische Knackpunkte und Marktpotentiale. NICHT: Wirkungsdebatte Computerspiele
Adressaten: „Wen will der MK ansprechen?“	Wissenschaft und Industrie
Dauer	Initial-Veranstaltung; dann kontinuierliche Treffen (ca. 2 x pro Jahr) zu ausgewählten Themen. Ggf. zusätzlich Pilotprojekt(e).
Bevorzugte Zeitplanung (warum?)	Sondierung des Themas 2009/2010; Kick-Off 2010; 1. Veranstaltung z.B. im Rahmen der GameDays 2010 (25./26.3.2010). Dann Workshops/Tagungen++ im regelmäßigen Turnus.