



**Autor: Dr.-Ing. Stefan Göbel, Prof. Dr.-Ing. Ralf Steinmetz**

**Datum: für 24.09.2010 (V.2 vom 16.09.2010)**

## IDEEN - VORLAGE 2010

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 2011, geplant für September 2011 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. 5 TEUR 2) Konferenz: 12 TEUR (u.a. Einladung Wissenschaftler/Referenten aus Übersee) 3) ggf Pilotprojekte ( wenn man dies macht, dann >= 20 TEUR, je nach Zielsetzung)
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 u. Industrie.
Dauer	Initial-Veranstaltung; dann kontinuierliche Treffen (ca. 2-3x pro Jahr) zu ausgewählten Themen. Ggf. zusätzlich Pilotprojekt(e).
Bevorzugte Zeitplanung (warum?)	Sondierung des Themas 2010; Kick-Off Anfang 2011; 1. größere Veranstaltung(en) beispielsweise im Rahmen des Darmstädter KOM Open Door Days (im April) und/oder der GameDays 2011 (Sept. 2011) oder in München selber in 2011. Danach Workshops/Tagungen im halbjährlichen (oder jährlichen) Turnus.