

Vorläufiges Programm zur Pre-Conference „Silver Gaming und AAL“ am 25.01.2010 im Rahmen des 3. AAL-Kongresses in Berlin

13:00 Uhr **Einlass und Registrierung**

14:00 Uhr **Begrüßung**

Dr. Reiner Wichert, Programmkomitee AAL-Kongress, Fraunhofer- Allianz AAL
Roland Weiniger, SpieleGilde
Prof. Karl-Werner Jäger, Ohm-Hochschule

14:15 Uhr **Serious Games – eine Wachstumsfeld für die Kulturwirtschaft**

Dr. Michael Weck, Referat Kulturwirtschaft beim Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien (angefragt)

14:30 Uhr **Nintendo Wii – Die neue Generation der Videospiele**

N.N. Nintendo of Europe GmbH, Grossostheim

14:45 Uhr **Themenbezogene Vorträge und Praxisbeispiele**

genesis – praxisbezogene Förderung durch Computerspiele

genesis steht für „Generator und Simulator für Spiele und Übungen“ und ist eine Software-Plattform für besonders leicht bedienbare und erweiterbare Spiele am Computer und ist ausgewählter Ort in Deutschland - Land der Ideen 2009 unter Schirmherrschaft von Bundespräsident Horst Köhler. Die Vortragenden geben einen Überblick über Entwicklung, Einsatz und Zukunftspotentiale des Systems.
Prof. Dr. Helmut Herold, Prof. Ethelbert Hörmann, Ohm-Hochschule Nürnberg

Normativer Rahmen bei der Entwicklung und Gestaltung von Benutzeroberflächen von interaktiven Systemen und Spielen

Für den Markterfolg eines Computerspiels oder eines technischen Produktes rückt neben den Kennziffern Funktionalität, Innovationsgrad, Zuverlässigkeit, Lebensdauer und Preis zunehmend die Benutzerfreundlichkeit in den Vordergrund. Den Aspekten Mensch-Maschine-Interaktion und Gebrauchstauglichkeit („Usability“) kommt insbesondere im Kontext des demographischen Wandels eine besondere Bedeutung zu. Der Vortragende gibt einen Übersicht auf bestehende Normen und deren Einfluss auf die Entwicklung von Spielen und technischen Systemen.

Prof. Dr. Karl-Werner Jäger, Ausschuss Normenpraxis (ANP) im DIN e.V.,
Vorsitzender Sektorgruppe Elektrotechnik/Mechatronik,

Spiele für die Zielgruppe 50+ - Erfahrungen und Erkenntnisse

Der Vortragende berichtet über die praktischen Erfahrungen aus Spieleentwicklungen, der Zusammenarbeit mit Sozial- und Wohlfahrtsverbänden und der Erfahrungen von verschiedenen Spielverlage mit Spielen für ältere Menschen.

Guido Hunke, A.GE Bodensee Agentur für Generationenmarketing, Ravensburg

Aus der Praxis: Computerspiele in Alten- und Pflegeheimen

Gemeinsam mit der Arbeiterwohlfahrt Nürnberg führt die SpieleGilde unter Begleitung des Serious Games Unternehmens Game Engineers eine Vorstudie zum unterschiedlichen Einsatz und der Entwicklung altengerechter Spiele durch. Die Vortragenden berichten von ersten Zwischenergebnissen aus der Praxis.

Hermann Beißer, Leiter des Käthe-Reichert-Alten- und Pflegeheims der Arbeiterwohlfahrt Nürnberg, Roland Weiniger Game Engineers, Nürnberg

(evtl. Bericht über die synchron durchgeführte Studie mit dem Wohlfahrtswerk Baden-Württemberg)

15:45 Uhr **Kaffeepause**

16:15 Uhr **Workshops**

Die Workshops werden als Open Space durchgeführt, dh. in einer offenen, partizipativen Veranstaltungsform, deren Ablauf und Inhalte von den Teilnehmern bestimmt wird. Die Teilnehmer geben eigene Themen ins Plenum und gestalten dazu je eine Arbeitsgruppe. In dieser werden mögliche Projekte erarbeitet. Die Ergebnisse werden am Schluss gesammelt.

Moderation:

Ulrich Drescher, SozialGilde, Bamberg

Roland Weiniger, SpieleGilde Nürnberg

Es werden jeweils 2 parallele Workshops à 60 min durchgeführt.

17:15 Uhr **Ergebnispräsentationen**

19:00 Uhr **Beendigung der Pre-Conference**

19:30 Uhr **Networkingabend**

Auf dem folgenden AAL-Kongress wird ein themenbezogener **Gemeinschaftsstand** über Produkte und Dienstleistungen aus dem Umfeld von Silver Gaming und Serious Games informieren. Wenn Sie sich mit Ihrer Organisation, Einrichtung, oder Ihrem Unternehmen beteiligen möchten, wenden Sie sich bitte an Roland Weiniger (roland.weiniger@spielegilde.org)

Veranstalter:

SpieleGilde: Verband der Spielebranche

Die SpieleGilde ist eine Verbundplattform, Interessenvertretung, Dienstleister und Netzwerk und verbindet kleine und mittlere Unternehmen, Entwickler und Forschungseinrichtungen rund um die Spielebranche. Sowohl moderne Spieltechnologien (Computerspiele/Internet), als auch klassische Spielemedien (Karten- und Brettspiele) gehören zu den Kompetenzfeldern unserer Spielentwickler und Mitgliedsfirmen. Ein besonderes Forschungs- und Entwicklungsfeld nehmen dabei Serious Games ein, also Spiele die nicht primär dem Unterhaltungszweck dienen, sondern für beispielsweise für Bildung und Weiterbildung, in der Medizin, im Verteidigungssektor, der Werbung oder politischen Kommunikation.

Gemeinsam mit den Partnern entwickelt der Verband tragfähige Geschäftsmodelle im AAL-Umfeld. Die SpieleGilde legt dabei ihren Forschungs- und Umsetzungsschwerpunkt auf die Nutzung von Spielen und spielorientierten Methoden für ältere Menschen (beispielsweise in der Nutzung von technischen Geräten oder in Unterstützung zu Kommunikationslösungen) und ist als kompetenter Partner in das deutsche AAL-Netzwerk eingebunden. Der Verband ist Vorreiter auf dem Gebiet „Games for Ambient Assisted Living“.

Roland Weiniger, SpieleGilde – Verband der Spielebranche e.V., Nürnberg

Kontaktdaten:

Tel. 0911/23985070

Roland.weiniger@spielegilde.org