

**Programm zum Vorkongress „Silver Gaming und AAL“  
am 25.01.2010 im Rahmen des 3. AAL-Kongresses in Berlin**

ab 13:30 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

14:30 Uhr **Videospiele ohne Altersgrenzen**

*Der Vortrag beleuchtet den Paradigmenwechsel in der modernen Videospieldkultur.  
Am Beispiel des demografischen Wandels in Japan stellt Nintendo vor, wie  
Nutzungsgewohnheiten und –kompetenzen der älteren Generation in die  
Spielentwicklung Einzug erhielten. Die daraus resultierenden Spielkonzepte  
unterstützen Denken, Bewegung, und Lernen bis in das hohe Alter.*  
Silja Gülicher, Senior Assistant Manager PR, Nintendo Europe GmbH

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 Benutzer-  
oberflächen 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: Videospiele 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  
Tibor Vetter, Wohlfahrtswerk Baden-Württemberg

15:45 Uhr **Kaffeepause**

16:15 Uhr **Workshops**

Die Workshops werden als Open Space durchgeführt, dh. in einer offenen, partizipative 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 a´ 60 min durchgeführt.

18:00 Uhr **Ergebnispräsentationen**

18:30 Uhr **Beendigung des Vorkongresses**

19:00 Uhr **Networkingabend in einer anderen Location**

## **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 primäre 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 AALNetzwerk eingebunden. Der Verband ist Vorreiter auf dem Gebiet „Games for Ambient Assisted Living“.

Ansprechpartner:

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

Tel. 0911/23985070

roland.weiniger@spielegilde.org