

Conference Program, September 12th

Preliminary Program "Academic Day", Sept 12, 2011

9:30 Registration, Coffee & Demos

10:00 **Welcome**

Steffen Saebisch, State Secretary, Hessian Ministry for Economics, Transport, Urban and Regional Development

10:20 **Opening GameDays**, Academic Day

Stefan Göbel, TU Darmstadt, Multimedia Communications Lab – KOM
Josef Wiemeyer, TU Darmstadt, Institute of Sport Science

10:30 **Keynote** *Game-based Learning - Status Quo and Quo Vadis*

Patrick Felicia, Waterford Institute of Technology, Ireland

11:00 **Session I – Educational Games**

11:00 Educationally Adaptive and Beyond: Balanced Games for Balanced Learning

Michael D. Kickmeier-Rust, Knowledge Management Institute, Graz University of Technology, Austria

11:20 Teaching Electrical Engineering with a Serious Game

Pieter Spronck, Tilburg University / TiCC and Dutch Open University, The Netherlands

11:40 Designing a Browser Game to Engage Learners Difficult to Reach in IT Learning

Birgit Schmitz, Humance AG and André Czauderna, University of Applied Sciences Cologne, Germany

12:00 AWWWARE – a “game for teaching” to improve children’s internet literacy

Cornelius Müller, Zurich University of the Arts

12:20 Virtual Sports Teacher – A Serious Game in higher education

Annika Kliem, Viktor Wendel, Christian Winter, Josef Wiemeyer and Stefan Göbel, TU Darmstadt

12:40 Demo Presentations – Appetizers

A Multi-Touch Based Edutainment Demonstrator for Children

Cornelius Malerczyk, Technische Hochschule Mittelhessen, University of Applied Sciences, Friedberg

Poster Presentation: Research Trends in Serious Games

Anna Hoblitz, University of Paderborn

Spatial perception and spatial experiences in 3D worlds

Kathrin Weigelt, Graduate Program Topology of Technology, TU Darmstadt

Evaluation of an Adaptive Target-Shooting Exergame

Juan M. Silva and Abdulmotaleb El Saddik, School of Information Technology and Engineering, University of Ottawa, Canada

Adapting Playware to Rehabilitation Practices

Camilla Balslev Nielsen and Henrik Hautop Lund, Center for Playware, Technical University of Denmark

.. and many more (~20 exhibits)

13:00 Lunch & Demos

14:00 **Keynote** *Remedial Games - Tools for Therapy*

Roman Schönsee, Ranj Serious Games, Rotterdam, The Netherlands

14:30 **Session II – Training Programs and Games for Health**

Ant-based approach for dynamic difficulty adaptation in post-stroke therapeutic games

Nadia Hocine, The Montpellier Laboratory of Informatics, Robotics, and Microelectronics, France

14:50 Technology-mediated experience of space while playing digital sports games

Anna Lisa Martin, Graduate Program Topology of Technology, TU Darmstadt

15:10 The Space of Digital Health Games

Martin Knöll, University of Stuttgart

15:30 Coffee & Demos

16:00 **Session III – Theory, Technology and Best Practice**

16:00 Serious Games – Theory and Reality

Jörg Müller-Lietzkow, University of Paderborn

16:20 Computer Games, Learning & Work – A Synthesis of Antagonisms?

Sonja Ganguin, University of Paderborn

16:40 Do children choose to play active video games when given the choice between seated and ambulatory video game play? A study of children's play choice and liking.

RR Mellecker, Institute of Human Performance, University of Hong Kong, SAR China

17:00 Adaptation Model for Indoor Exergames

Sandro Hardy, Multimedia Communications Lab, TU Darmstadt

17:20 Open Space – Discussion & Wrap-Up

18:00 **Social Event**

Gameboy meets Lagerfeuer (Music), Band pornophonique

Science meets Business, 13. September

Vorläufiges Programm "Science meets Business", GameDays 2011

9:30 Registration, Kaffee & Demos

10:00 **Begrüßung**

Steffen Saebisch, Staatssekretär, Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung

10:20 **Eröffnung GameDays, 2. Tag**

Stefan Göbel, TU Darmstadt, Multimedia Kommunikation
Josef Wiemeyer, TU Darmstadt, Institut für Sportwissenschaft

10:30 **Keynote** *Polizisten spielen nicht – Serious Games im Einsatz*
u.a. Preisträger Serious Games Award 2010, Silber,
Gewinner Weiterbildungsinnovationspreis 2011 des BIBB

Markus Herkersdorf, TriCAT, Ulm

11:10 **Session I – Serious Games für die Aus-, Fort- und Weiterbildung**

11:10 *NEUROvitalis - ein neuropsychologisches Programm zur Förderung der geistigen Leistungsfähigkeit.*

Patrick Trotzke, Uni Vechta

11:30 *Methodisch-didaktische Konzepte für Spielerisches Lernen*

Regina Bruder, TU Darmstadt

11:50 *Discover the world – interaktive Geografie, Programmierung für iPad, iPhone und Android*
Robert Konrad, KonTechs, Egelsbach

12:10 *GameDays Ausstellung – Überblick der Exponate*

12:30 Mittagspause & Demos

13:30 **Podiumsdiskussion** *Status Quo Serious Games – Wissenschaft & Wirtschaft*

Georg Matzner, Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung
Florian Stadlbauer, DECK 13
Anja Herdel, Darmstadt Stadtmarketing
Ralf Steinmetz, TU Darmstadt
Jörg Müller-Lietzkow, Uni Paderborn
Ruth Lemmen, Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

Moderation: Stefan Göbel, TU Darmstadt

14:15 **Session II – Serious Games für Sport und Gesundheit**

14:15 Best Practice *Dr. Bonneys Zappelix Zaubert*
Preisträger Serious Games Award 2011, Silber

Christoph Weidner, MultiMediaManufaktur, Frankfurt

14:45 *Spielend gesünder werden? Potenziale der Bewegungssteuerung für Silver Games – am Beispiel des BMBF Projekts motivation 60+*

Michael Brach, Universität Münster
Oliver Korn, KORION, Ludwigsburg

15:15 *moove*

Thorsten Griesser, Vitaphone, Mannheim

15:30 Kaffeepause & Demos

16:00 **Session III – Serious Games 2.0: Vernetzung, Werbung, Sicherheit & Vertrauen**

16:00 *Games & Social Media*

Johannes Konert, Multimedia Kommunikation, TU Darmstadt

16:15 *Serious Games for Advertisement*

Patrick Heise, Tobias Zunk, TuneUp, Darmstadt

16:30 *Security & Trust in Computerspielen*

Dirk Steenspaß, UBISOFT, Blue Byte, Düsseldorf

17:10 P2P Ansätze für Multiplayer Games

Tonio Triebel, Universität Mannheim

17:40 Open Space – Question & Answer Session

18:00 **Get-together**

Gerne können Sie das Programm auch aktiv mitgestalten und an der Ausstellung (12. und 13. September) teilnehmen.

Ausstellung: In Ergänzung zu den Vorträgen werden im Ausstellungsbereich aktuelle Ergebnisse aus Forschung und Industrie präsentiert. Dies umfasst Ideen, Konzepte, Modelle und Ergebnisse von Evaluationsstudien (Poster), aktuelle Serious Games Titel und Prototypen (Demos) bis hin zu interaktiven Spielen mit Sensorik zum Ausprobieren.

Für nicht-kommerzielle Anbieter ist die Ausstellung (für registrierte GameDays Teilnehmer) kostenfrei; Firmen können gegen eine geringe Ausstellergebühr (Sponsoring) ebenfalls sehr gerne teilnehmen.

Bitte nehmen Sie als interessierter Aussteller Kontakt auf mit den GameDays Organisatoren: gamedays2011@kom.tu-darmstadt.de, s. [Kontakt](#).