

WISSENSCHAFTLICHE LEITUNG

Prof. Dr. Jürgen Sieck, HTW Berlin
Michael A. Herzog, HTW Berlin

ORGANISATION

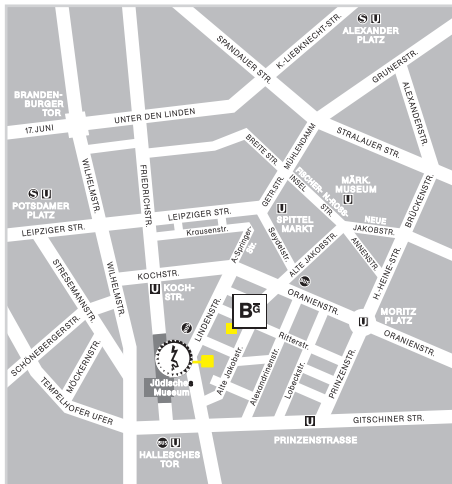
Matthias Prellwitz, HTW Berlin
Kerstin Remes, HTW Berlin

KONTAKT

Kerstin Remes
Tel: 030 5019 2484
Fax: 030 5019 2494
E-Mail: inka@htw-berlin.de
Web: <http://inka.htw-berlin.de/kui>

TAGUNGORT

BERLINISCHE GALERIE
Landesmuseum für Moderne Kunst,
Fotografie und Architektur
Alte Jakobstraße 124 – 128
10969 Berlin



ANFAHRT

U-Bahn

- U1 Hallesches Tor
- U2 Spittelmarkt, Märkisches Museum
- U6 Kochstraße, Hallesches Tor
- U8 Moritzplatz

Bus

- M29 Waldeckpark
- M41 Hallesches Tor
- 248 Jüdisches Museum



INHALT DER TAGUNG

Spielerische Zugänge zu Informationssystemen, Herausforderungen und Perspektiven beim Einsatz von Computerspielen im kulturellen Kontext und spielbasierte Lernstrategien stehen im Mittelpunkt der siebten Veranstaltung der Reihe »Kultur und Informatik«. Dabei werden Forschungsergebnisse und Entwicklungsansätze zu den Themen Serious Games, Nutzerschnittstellen von Museums- und Stadtinformationssystemen, mediale Ausstellungskonzepte, Museumsportale und spielbasierte Ansätze des Online-Lernens diskutiert. Die Konferenz richtet sich einerseits an Kultur- und Kunstakteure, Mitarbeiter kultureller Einrichtungen, Kommunikations- und Medienwissenschaftler sowie andererseits an Informatiker und Techniker, die an kulturellen Themen arbeiten.

Als zentrale Fragen der Tagung werden insbesondere die mediengerechte, spielbasierte Aufbereitung von Informationen sowie die intuitive Benutzung von Multimediaanwendungen gesehen. Demonstriert und diskutiert werden sollen diese zentralen Fragen beispielsweise an Multimedialösungen für Museen und Tourismusinformationssysteme oder an neuen spielbasierten Lernszenarien und Lösungen für den informellen Wissenszugang aus Sicht von kulturellen Medienanbietern.

Die Konferenz wird im Rahmen des Stiftungs-Verbundkollegs Informationsgesellschaft Berlin (SVKB) der Alcatel-Lucent Stiftung für Kommunikationsforschung durchgeführt. Sie wird von der Forschungsgruppe INKA an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin in Zusammenarbeit mit der Berlinischen Galerie ausgerichtet.

KULTUR UND INFORMATIK VII »SERIOUS GAMES«

14. & 15. MAI 2009



BERLINISCHE GALERIE

TAG 1 DONNERSTAG, 14.05.2009

[10:00] ERÖFFNUNG

Klaus Semlinger, HTW Berlin
Jürgen Sieck, SVKB Berlin

I. SPIELEND DURCHS LEBEN

Moderation: Jürgen Sieck, SVKB Berlin

[10:15] SPIELZEIT – MEILENSTEINE DER SPIELENTWICKLUNG

Thomas Bremer, HTW Berlin

[11:00] SPIELEND LERNEN IN ALLTAG UND BERUF

Holger Diener et al., Fraunhofer IGD Rostock

[11:30] KAFFEPAUSE

II. SPIELEN UND GESTALTEN

Moderation: Klaus Rebensburg, TU Berlin

[12:00] TOUCHSCREEN XXL: LERNOBJEKTE GEMEINSAM ANFASSEN, ANNOTIEREN UND ARRANGIEREN

Michael Dreusicke, Dreusicke Verlag
Lina Lustig, PAUX Technologies,
Joachim Quantz, Art+Com Technologies

[12:30] WER SPIELT MIT WEM?/WER BEDIENT WEN? – SITUATION-AWARE USER-INTERFACES

Thomas Bendig, Fraunhofer IUK Berlin

[13:00] MITTAGSPAUSE

III. SPIELEND LERNEN

Moderation: Klaus Semlinger, HTW Berlin

[14:00] A STUDY OF THE RELATIONSHIPS AMONG THE DEGREE OF INVOLVEMENT, E-LEARNING CAPABILITY AND VIRTUAL COMMUNITY LOYALTY OF ONLINE GAME PLAYERS

Ling-Yu Melody Wen, Yuanpei University

[14:30] SPIELEND LERNEN – VERGLEICH BILDUNGSSYSTEM & COMPUTERSPIELE

Jochen Koubek, Universität Bayreuth

[15:00] DIE EINBETTUNG VON LERNINHALTEN IN SERIOUS GAMES

Alexander Westphal, Cornelsen Verlag

[15:30] KAFFEPAUSE

IV. BERLIN SPIELT

Moderation: Albrecht Fortenbacher, HTW Berlin

[16:00] SPIELEN ODER DIE LUST ZU LERNEN

Gernold Frank, HTW Berlin

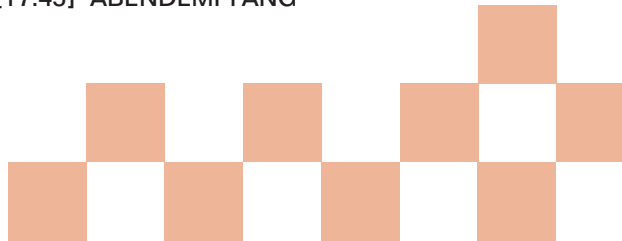
[16:30] SPIELERISCH ZUM ZIEL – DER SERIOUS GAMES WETTBEWERB BERLIN

Katrin Tobies, Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen

[16:45] PODIUMSDISKUSSION

»BERLIN – SPIELEND IN DIE ZUKUNFT«
Mit Vertretern der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Technologie und Frauen, der HTW Berlin, des BMI, eines Spieleproduzenten und des Spielerverbands.

[17:45] ABENDEMPFANG



TAG 2 FREITAG, 15.05.2009

[10:00] ERÖFFNUNG

Jürgen Sieck, SVKB Berlin

V. SIMULIEREN

Moderation: Janett Mohnke, TFH Wildau

[10:15] GAMING, SIMULATION AND CORRECTNESS

C. Michael Overstreet, Old Dominion University, Norfolk VA

[11:00] KOMPETENZERWERB MIT SERIOUS GAMES – PRAXISERFAHRUNGEN UND PERSPEKTIVEN

Till Becker, KORION

[11:30] KAFFEPAUSE

VI. SPIELEND IM MUSEUM

Moderation: Dorothee Haffner, HTW Berlin

[12:00] RETROGAMING GETS SERIOUS – DAS EU-PROJEKT KEEP UND DIE BEWAHRUNG DIGITALER KULTURGÜTER

Andreas Lange, Computerspiele Museum

[12:30] SPIELEN IM MUSEUM

Eileen Kühn, Jens Reinhardt, HTW Berlin

[13:00] MITTAGSPAUSE

VII. SPIELEN & EXPERIMENTIEREN

Moderation: Michael A. Herzog, HTW Berlin

[14:00] DER VIRTUELLE GAST NACHTS IM MUSEUM

Frank-Holger Dobbert, softais

[14:30] »SCHNAPPHANS« – DAS GPS-STADT SPIEL IN JENA

Peter Mende, Transformat
Thomas Ritschel, art+wege, Weimar

[15:00] KLANGDIMENSIONEN: A MUZZICAL EXPERIENCE

Martin Faust et al., TZI Bremen

[15:30] DIGITALE MEDIEN ALS SPIELFELDER FÜR SZENISCHE IDEEN

Robin Krause, Sami Bill, Stefan Köhler, Christian Meinke, Uni Hildesheim

[16:00] ABSCHLUSSDISKUSSION

