



Kooperation IÜD Gameshub Heidelberg

Schon mal an Lokalisierung gedacht?

Seit 2021 kooperiert das IÜD mit dem Gameshub Heidelberg. Der Hub ist ein Workspace für Games-Entwickler/-innen und Gründer/-innen, die Games-Projekte im Bereich Health / Life Science entwickeln. Er wurde 2021 von der MFG Baden-Württemberg gemeinsam mit der Hochschule der Medien Stuttgart initiiert, ist vom Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst finanziert und von zahlreichen Partnern unterstützt, wie der Stadt Heidelberg mit ihrer Stabstelle für Kultur- und Kreativwirtschaft, dem Technologiepark Heidelberg, den Heidelberg Startup Partners, dem Life Science Accelerator Baden-Württemberg sowie hei_Innovation der Universität Heidelberg. Interdisziplinäre Teams entwickeln Games für praxisnahe Herausforderungen im Präventions-, Therapie-, Schulungs- und Rehabilitations-Bereich. Diese gamifizierte Anwendungen können für einen echten Mehrwert im Behandlungs- und Therapiekontext sorgen.

Das IÜD ist dabei der ideale Partner für die Internationalisierung der Games, da es Know-how und Kompetenzen im Bereich Spielelokalisierung mitbringt. Im Rahmen von Lehrprojekten kann gemeinsam mit Studierenden an der Lokalisierung ausgewählter Serious Games gearbeitet werden. Dabei geht es nicht nur um die endgültige Umsetzung einer Lokalisierung, sondern um eine Begleitung der Teams des Gameshub von Beginn an zum Thema Lokalisierung. Denn eine Lokalisierung muss von Anfang an mitgedacht und bereits beim Aufbau und der Entwicklung der Spiele integriert werden.

So ergänzen sich das IÜD und der Gameshub Heidelberg optimal, indem junge Menschen für gemeinsame, reale Projekte zusammengebracht und unterstützt werden!

Ein Standort: Heidelberg, eine Vision: Interdisziplinarität und Internationalität fördern!

2022 wird in Zusammenarbeit mit dem Team OnkoMovement, bestehend aus der Augmented Education GbR und dem Netzwerk OnkoAktiv des Nationalen Centrum für Tumorerkrankungen (NCT) Heidelberg, ein neu entwickeltes App-basiertes Serious Game auf Augmented Reality Basis im Rahmen eines Lehrprojektes mit den Sprachen Englisch und Spanisch lokalisiert. Mithilfe von Augmented Reality sollen krebserkrankte Kinder zu Sport- und Bewegungsübungen zur Krebstherapie motiviert werden. Ziel ist es, den Kindern auf den Krebsstationen die eigenständige Durchführung von Übungen der Bewegungstherapie zu ermöglichen und den Therapeut/-innen die Motivation der Kinder zu erleichtern.

Kontakte und Links

Kontakt am IÜD: Bettina Fetzer, Studienkoordination und Qualitätsentwicklung, (bettina.fetzer@iued.uni-heidelberg.de)

Kontakt am Gameshub: Prof. Dr. Benjamin Zierock, Koordinator des Gameshub, (Benjamin.Zierock@srh.de)

Augmented Education: <https://augmented.education/>

Netzwerk OnkoAktiv: <https://netzwerk-onkoaktiv.de/>