

Info

Was ist ein Serious Game?

„Serious Games“ bezeichnet eine Kategorie von Computer- und Videospiele, deren vorrangiges Ziel nicht die Lustbefriedigung des Spielers ist, sondern vielmehr Aufklärung, Hilfestellung, Weiterbildung und Simulation. Der Einsatz von Serious Games ist breit gefächert und umfasst u.a. die Gebiete Bildung, Management, Wissenschaft und Gesundheitswesen. Serious Games sind daher nicht einem bestimmten Spielgenre zuzuordnen, sondern inhaltlich definiert.



Info

Was ist K.E.R.N.?

Im Zusammenhang mit dem Projekt „Health Games“ ist von der Region „Schleswig-K.E.R.N.“ die Rede, auf die das Projekt vorrangig abzielt. Die Abkürzung K.E.R.N. steht dabei für die vier Städte Kiel, Eckernförde, Rendsburg und Neumünster.



Inhalt

Was ist „Health Games“? **S.1**

Gesundheits-Kooperation **S.2**

Klinische Kernbereiche **S.3**

Sind Sie dabei? **S.4**

Health Games Seriose Spiele im Gesundheitswesen

Was ist „Health Games“?

Health Games ist ein EU-gefördertes Interreg 4a-Projekt, dessen Ziel darin besteht, Serious Games für den Gesundheitssektor zu entwickeln. Health Games ist dabei darauf ausgelegt, die Kooperation zwischen Dänemark und Deutschland zu fördern, besonders der beiden Grenzregionen Syddanmark und Schleswig-K.E.R.N. An dem Projekt sind insgesamt 4 Haupt-Partner beteiligt, je



zwei Deutsche und zwei Dänische, jeweils zwei aus dem klinischen und zwei aus dem Hochschulbereich. Die Partner sind: das Odense Universitetshospital, das Universitätsklinikum Schleswig-Holstein - Campus Kiel (UK SH), die Erhvervsakademiet Lillebaelt (EAL) und die Fachhochschule Kiel, University of Applied Sciences (FH Kiel).

Spiele für Freizeit- und Unterhaltungszwecke erzielen in Dänemark und Deutschland einen jährlichen Umsatz von fünf Milliarden Euro. „Seriose“, zweckdienliche Spiele sind die nächste und gerade entstehende Milliardenbranche.

Bei seriösen Spielen geht es um Lernen, ein besseres Leben, Stadtplanung, Gesundheit. Anders gesagt geht es hier um Zweck und Sinn. Im Gesundheitswesen werden Spiele die

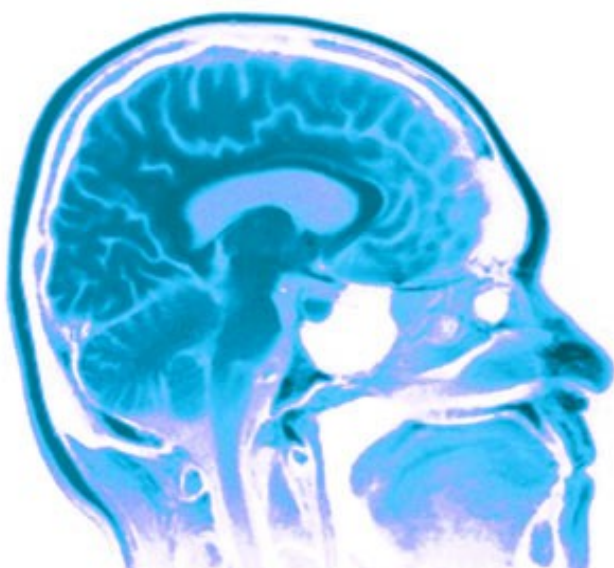
Kommunikation mit Patienten verbessern, reale Situationen und Körperfunktionen für die klinische Praxis simulieren und die Rehabilitation fördern. Anders gesagt: Spiele dienen entweder dazu, tägliche Routinen effizienter zu gestalten oder Diagnose und Rehabilitation zu unterstützen.



HEALTH GAMES
SERIOUS GAMING

UKSH

Das Universitätsklinikum Schleswig-Holstein (UKSH) ist eines der größten medizinischen Zentren Europas und deckt als Maximalversorger das komplette Spektrum moderner Medizin ab. In 80 Kliniken und Instituten behandeln 2000 Ärzte und Wissenschaftler jährlich über 360'000 Patienten. Die klinische Praxis steht im engen Zusammenspiel mit interdisziplinärer Forschung auf höchstem Niveau. So besteht am UKSH beispielsweise das Exzellenzzentrum Entzündungsmedizin als Teil des internationalen Existenzclusters „Inflammation at Surfaces“.



Seriöse Spiele im Gesundheitswesen sind die Zukunft

Die Zusammenarbeit zwischen der Games/IT-Branche und dem Gesundheitssektor bietet enormes Potential

Die demographische Entwicklung hin zu einer alternden Gesellschaft und die ständige Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten werden den Bedarf nach einem hochwertigen Gesundheitswesen in Dänemark und Deutschland, ganz besonders in den grenzüberschreitenden Regionen Syddanmark und Schleswig-K.E.R.N. weiter zunehmen lassen. Bereits jetzt verlangen bestimmte Patientengruppen Behandlungen mit spezieller Technologie, und wenn diese nicht verfügbar ist, suchen sie sie auch außerhalb der Region.

Eine engere Vernetzung beider Regionen bei der Implementierung modernster Gesundheitstechnologie und Synergien beider Gesundheitssysteme wird einen entscheidenden Vorteil für ein effizientes und attraktives medizinisches Angebot in den Regionen Syddanmark und Schleswig-K.E.R.N. darstellen.

Die Branche rund um Spielertechnologie wächst rapide. In beiden Regionen sind Unternehmen im Gesundheitssektor mit Spezialisierung auf Telemedizin, Robotertechnologie und Entwicklung medizinischer Geräte etabliert. Hier bietet sich die Chance, die Initiative und Führung in der Zusammenarbeit zwischen dem Gesundheitssektor und der Spielebranche zu übernehmen. Beiden Regionen bietet sich die Chance,

Die Vorteile gehen über die Verbesserung der Patientenbehandlung und der Effizienz des Gesundheitssystems hinaus. Die Anwendung von Spielertechnologien kann auch zu einer erheblichen Förderung der regionalen Wirtschaft durch Eröffnung von Marktchancen für kleine und mittlere Unternehmen (SMEs) führen.

Spiele können in vielen medizinischen Bereichen sinnvoll eingesetzt werden

durch Erstinitiative die Führung bei der Schaffung einer Region für Spielertechnologie zu übernehmen, wobei das Projekt sowohl der Spielebranche als auch dem Gesundheitssektor zugute kommt.

Auf Klinikebene kann Spielertechnologie im Kontext von Diagnose, Rehabilitation, Information, Lernen und Behandlung eingesetzt werden.

Dieser Sektor, in dem die regionale Industrie eine starke Position hat, expandiert derzeit

stark, und es wird von einem schnellen Wachstum in Schleswig-K.E.R.N. und der Region Syddanmark ausgegangen.

Langfristig besteht ein erhebliches Potenzial neue Arbeitsplätze zu generieren, gesundes Wachstum und interessante Lösungen für den Gesundheitssektor.

Der innovative Rahmen des Projects „Health Games“ betei-

Deutsch-Dänische Kooperation

ligt Studierende in einer in das Studium eingebundenen Zusammenarbeit mit lokalen Unternehmen, um Problemlösungsszenarien, Prototypen und Geschäftsmodelle für Aspekte des Gesundheitswesens zu entwickeln. Health Games schafft so eine fachübergreifende Zusammenarbeit zwischen dem klinischen Kontext mit seinen speziellen Problemen und dem Ansatz der Branche, technologische Probleme zu lösen, ohne aber die geschäftlichen Chancen im

klinischen Sektor wahrzunehmen. Wenn Spielertechnologie auf Klinikebene eingesetzt wird, muss die Technologie die Kernbereiche fördern: Diagnose, Pflege und Behandlung, Forschung und Bildung, Rehabilitation, Vorbeugung und Kommunikation mit Patienten! Vor der Implementierung von Spielertechnologie in den einzelnen klinischen Abteilungen sind hohe klinische Evidenz und klinische Tests erforderlich.

Die Zielgruppen

Direkte Zielgruppen des Projekts „Health Games“ beinhalten unter anderem: Kliniker und medizinische Experten (insbesondere in den Regionen Syddanmark und Schleswig-K.E.R.N.), Klinik-Verwaltung und Management, die Spiele- und IT-Branche auf regionaler Ebene, Organisationen und Netzwerke der Spielertechnologie, regionale Behörden, Krankenversicherungs-, Patienten- und Wissenschaftsorganisationen.

Info: Die klinischen Kernbereiche von Health Games

Welche klinischen Bereiche sollen durch Health Games technologisch gefördert werden?

Die Kernbereiche klinischer Praxis, die durch das Projekt Health Games gefördert und unterstützt werden sollen, sind Diagnose, Pflege und Behandlung, Forschung und Bildung, Rehabilitation, Prävention und Kommunikation mit dem Patienten.



Der Kern des Projekts Health Games ist die Unterstützung aller Menschen, die mit dem medizinischen Bereich in Berührung kommen, durch moderne Spiele- und Computer-Technologie. Health Games unterstützt den Medizinstudenten in der Ausbildung ebenso, wie den Professor in der Forschung und den praktischen Arzt im klinischen Alltag. Die wichtigste Unterstützung liegt allerdings stets darin, dem Patienten helfend und erklärend zur Seite zu stehen.

OUH

Odense Universitetshospital Das Odense Universitetshospital ist der größte Krankenhaus-Komplex in der Region Syddanmark. Im OUH werden jährlich 105'000 Patienten von 1300 Ärzten behandelt. Insgesamt arbeiten am OUH 7'700 Personen.

Die Lehre ist am OUH eng eingebunden. So schließen jedes Jahr 4'000 Studenten ein klinisches Programm am OUH ab. Gemeinsam mit der Universität von Syddanmark zeichnet das OUH für 140 Doktoranden und 40 Professuren verantwortlich.

EAL

Erhvervsakademiet Lillebaelt Die Erhvervsakademiet Lillebaelt (EAL) ist eine im dänischen Odense angesiedelte Hochschule. Die EAL bietet eine Vielzahl von Studiengängen, vornehmlich in den Bereichen Multimedia Design, Electronic Concept Development, Web Development, IT, Marketing, Produktion, Tourismus und Logistik.

Beziehungen zu einer Vielzahl von Hochschulen in ganz Europa unterstreichen den internationalen Charakter der Akademie.

FH Kiel

Die Fachhochschule Kiel, University of Applied Sciences (FH Kiel), ist die größte Fachhochschule Schleswig-Holsteins. Fast 500 Professoren und Lehrbeauftragte unterrichten über 6'000 Studenten in den sechs Fachbereichen Medien, Informatik & Elektrotechnik, Maschinenwesen, Soziale Arbeit, sowie Agrarwissenschaft und Wirtschaft.

Die Studiengänge sind deutlich international ausgerichtet. Die Fachhochschule unterhält Beziehungen und Partnerschaften mit Universitäten und Hochschulen in über 30 Ländern, u.a. den USA, Kanada, Australien, Neuseeland, China, Singapur, Mexiko und 20 europäischen Ländern. Vereinbarungen zur gegenseitigen Anerkennung von Studienleistungen garantieren einen einfachen und erfolgreichen Studentenaustausch.



Die Urologie am UKSH, Kiel

Die Klinik für Urologie und Kinderurologie am UKSH steht Pate für „Health Games“. Der Direktor Prof. Dr. Klaus-Peter Jünemann (vorne rechts) ist stets an vorderster Front, wenn es um die Entwicklung und Implementierung neuer Technologie im Gesundheitssektor geht.

Health Games Infos

- **Sind Sie dabei?**

Wir sind stets an kompetenten neuen Partnern für „Health Games“ interessiert. Wenn Sie oder Ihre Firma im Gesundheits-, Gaming-, oder eLearning-Sektor zuhause sind und das Projekt „Health Games“ unterstützen wollen, wenden Sie sich einfach an den Projektkoordinator am UKSH - Felix Prell (felix.prell@uk-sh.de)

- **Was ist Interreg 4a?**

Interreg ist eine Gemeinschaftsinitiative der EU, bzw. des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung zur Förderung der intereuropäischen Zusammenarbeit. Interreg 4a ist die vierte Auflage des Programms für den Zeitraum 2007-2013. Das Projekt „Health Games“ wird im Rahmen von Interreg 4A von der EU unterstützt.

HealthGames Ausgabe 01 Oktober 2011



HEALTH GAMES
SERIOUS GAMING

www.healthgames.de

www.healthgames.dk

Am 13. Oktober 2011 findet in Odense das **Health Games Kick-off Meeting** statt. Dieser Event wird live übertragen und kann auf www.healthgames.de mitverfolgt werden. Nach einer Präsentation des Projekts und Interviews mit internationalen Experten stehen diese und die Mitarbeiter des Projekts für Zuschauerfragen zur Verfügung.

Felix Prell

Master of
Science

(Multimedia
Production)



Health Games Koordinator

Klinik für Urologie und Kinderurologie
Universitätsklinikum Schleswig-Holstein,
Campus Kiel, Arnold-Heller-Str. 3,
Haus 18, 24105 Kiel, Germany

Tel.: +49 431-597-1976

Fax: +49 431-597-5126

felix.prell@uk-sh.de

