

Workshop Entertainment Computing

Marc Herrlich¹, Barbara Grüter², Paul Grimm³, Johannes Konert⁴

AG Digitale Medien, TZI, Universität Bremen¹

Zentrum für Informatik und Medientechnologien. ZIMT, Hochschule Bremen²

Computergraphik, Hochschule Fulda³

FG Multimedia Kommunikation, Serious Games, Technische Universität Darmstadt⁴

Zusammenfassung

Der Workshop Entertainment Computing soll Wissenschaftler aus diesem Bereich zusammen bringen und ein Forum für den Austausch über die neusten Entwicklungen auf diesem Gebiet bieten. Dazu werden begutachtete wissenschaftliche Kurzbeiträge und Poster präsentiert und diskutiert.

1 Inhalte und Konzept

Der Markt für Unterhaltungssoftware ist in den letzten Jahren zunehmend wichtiger und differenzierter geworden. Dabei handelt es sich um hochkomplexe Software- und Hardware-systeme, in denen alle Gebiete der Informatik und viele weitere Disziplinen z.B. aus der Psychologie oder der Gestaltung sowie Fachexperten aus den Anwendungsgebieten (z.B. Wissenschaftler, Künstler) zusammen kommen. Entertainment Computing umfasst nicht nur Computerspiele für die Unterhaltung, sondern auch Computerspiele für ernsthafte Anwendungen wie Bildung, Sport und Gesundheit („Serious Games“) sowie mobile Spiele in gemischten Welten. Außerdem hat sich in den letzten Jahren eine große Vielfalt an Plattformen und Eingabegeräten vom klassischen PC mit Tastatur und Maus oder Gamepad über mobile Geräte bis hin zu sogenannten „Natural User Interfaces“ etabliert. Jede mit spezifischen Anforderungen und Möglichkeiten.

Ziel des Workshops ist es, Wissenschaftler aus allen Gebieten des Entertainment Computing zusammen zu bringen und ein Forum für den Austausch über aktuelle Entwicklungen und Projekte zu bieten. Dies soll die Kommunikation innerhalb der deutschsprachigen wissenschaftlichen Gemeinschaft und die Sichtbarkeit des Feldes in diesem Bereich stärken.

Es konnten wissenschaftliche Kurz- (maximal sechs Seiten) und Posterbeiträge (maximal vier Seiten) gemäß den Autorenrichtlinien der Mensch und Computer eingereicht werden. Beiträge konnten in deutscher oder englischer Sprache verfasst werden. Alle Beiträge wurden durch ein Programmkomitee (siehe unten) begutachtet und auf Basis der Begutachtung angenommen oder abgelehnt.

2 Themen

Entertainment Game & Interaction Design

- Mobile Games
- Social Games and Entertainment
- Health Games
- Gamification

Entertainment Interface Design

- Game Interface Design
- Tangible and Gesture-Based Interfaces
- Auditive Interfaces
- User Interfaces for Serious Games
- Personalised Interfaces
- Entertainment Interface Diversification

Emotional and Physiological Entertainment

- Interfaces for Social Games, Educational Games and Entertainment
- Interfaces for Health Games
- Entertainment Interfaces for Convergent Media Products
- Entertainment Technology

Game Environments

- Mobile, Pervasive and Ubiquitous Game Technology
- VR Entertainment Technology
- Game Editing and Prototyping Tools
- Game Middleware
- Interactive Storytelling
- Entertainment Interface Evaluation
- Social Media and Entertainment/Serious Games

Game Usability & Playability

- Interface Evaluation Methods
- Eyetracking and Physiological Measurement Methods
- Measurement of Fun in Games

Business & Best-Practices

- Business models and market studies for/of Serious Games and Edutainment applications
- Grand challenges and obstacles for game developers and publishers
- Field reports, demonstrations and evaluation studies of Serious Games
- Research prototypes and commercial games ‘more than fun’

3 Organisatoren

Marc Herrlich ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Arbeitsgruppe Digitale Medien der Universität Bremen und bereits seit einigen Jahren im Bereich des Entertainment Computing aktiv. Schwerpunkte seiner Forschung sind Exergames für ältere Menschen sowie parametrisierbares Game Design.

Barbara Grüter ist Professorin für Mensch-Computer-Interaktion an der Hochschule Bremen. Sie leitet seit mehr als zehn Jahren die Forschungsgruppe Gangs of Bremen, die auf dem Gebiet Mobile Gaming Experiences and HCI konzeptionelle, technische und ästhetische Voraussetzungen Mobiler Spiele auf der Basis der Entwicklung von Prototypen untersucht. Sie ist Sprecherin des Forschungsclusters Mobiles Leben an der Hochschule Bremen und assoziierte Professorin des Graduiertenkollegs Advances in Digital Media an der Universität Bremen.

Paul Grimm Professor für Computergraphik an der Hochschule Fulda. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Vereinfachung des Erstellungsprozesses von Computerspielen und Virtuellen Welten.

Johannes Konert ist seit Juni 2010 wissenschaftlicher Mitarbeiter der Serious Games Gruppe am Fachgebiet Multimedia Kommunikation (KOM) der Technischen Universität Darmstadt und forscht an der Verbindung von Serious Games und Online Social Networks. Er erhielt als Mitglied des Graduiertenkollegs „E-Learning“ ein Promotionsstipendium der Deutschen Forschungsgesellschaft (DFG).

4 Programmkomitee

Chris Geiger, Fachhochschule Düsseldorf

Stefan Göbel, TU Darmstadt

Timo Göttel, Universität Hamburg

Yvonne Jung, Fraunhofer IGD

Markus Krause, Leibniz Universität Hannover

Kai von Luck, HAW Hamburg

Rainer Malaka, Universität Bremen

Maic Masuch, Universität Duisburg-Essen

Jörg Niesenhaus, Universität Duisburg-Essen

Jonas Schild, Universität Duisburg-Essen

Jan Smeddinck, University of Saskatchewan / Universität Bremen

