GiG xTalk @ FUTUROMUNDO 2026

Datum:
26.06.2026
14:30 - 15:00 Uhr

Ort:
Stuttgart

Adresse:
König Karl-Halle
CYBERLÄND Stage
Willi-Bleicher-Straße 19
70174 Stuttgart

Art:
Informationsveranstaltung

Veranstalter:
MFG – Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg in Partnerschaft mit
BIOPRO Baden-Württemberg GmbH

Sprache:
Deutsch

Links:
Zur Veranstaltung
FUTUROMUNDO CYBERLÄND

Wie sähe ärztliches Training aus, wenn es so motivierend gestaltet wäre wie ein gutes Game – und zugleich in einem realitätsnahen virtuellen Raum stattfindet? Im Rahmen von CYBERLÄND auf der Futuromundo zeigt dieser GiG xTalk, welches Potenzial in der Verbindung von Virtual Reality, Games und Gesundheitswirtschaft steckt.

Im Rahmen der Initiative der MFG Baden-Württemberg in Partnerschaft mit BIOPRO beleuchten wir in **GiG – Games & Gamification im Gesundheitswesen**, wie spielerische Mechaniken VR-Trainingsformate für medizinische Fachkräfte verändern können – von der geführten Simulation bis hin zum selbstorganisierten Üben im Wettbewerb.

Im Mittelpunkt steht dabei **i:medtasim® von TriCAT**: eine VR-Trainingslösung, mit der komplexe medizinische Szenarien wie die Versorgung im Schockraum realitätsnah simuliert werden können. Trainerinnen und Trainer erhalten erweiterte Möglichkeiten, Szenarien zu gestalten und Feedback zu geben, während Lernende eigenständig Situationen durchspielen – ohne dass eine Lehrperson live anwesend sein muss.

Besonders spannend im Sinne von GiG: Jüngere Nutzerinnen und Nutzer verwenden i:medtasim® eigenständig in herausfordernden Szenarien, vergleichen sich in Challenges und erleben Training als fortlaufenden Wettbewerb statt als Pflichtübung – ein starkes Beispiel für Motivation durch Game Design. Im xTalk greifen wir Beispiele aus realen Anwendungskontexten in Baden-Württemberg auf, etwa aus dem Umfeld der Universitätsmedizin in Ulm.

Christoph Brosius spricht im GiG xTalk mit **Dominik Wichmann**, Senior Projektmanager im Bereich Medizin / Healthcare bei

der TriCAT GmbH in Ulm. Gemeinsam diskutieren sie die Weiterentwicklung von i:medtasim®, die didaktischen Überlegungen dahinter und die Frage, wie sich Wissen aus der Games-Branche systematisch in VR-basiertes medizinisches Training übersetzen lässt.

Direkt im Anschluss an den xTalk findet die **GiG Masterclass „From Practice to Play – Game Design für Training im Gesundheitswesen"** statt. In diesem kompakten xLab-Format arbeiten wir 1,5 Stunden live an einem realen Fall aus der Gesundheitswirtschaft und entwickeln auf Basis eines Quick Case mit Methoden aus dem Game Design neue Lösungsansätze – von ersten Ideen bis zur Diskussion einer realen Umsetzung.

Wer verstehen möchte, wie VR und Games-Logiken Trainingsqualität, Übungshäufigkeit und intrinsische Motivation im Gesundheitswesen steigern können, bekommt im GiG xTalk Einblicke in einen konkreten Case – und in der anschließenden Masterclass die Gelegenheit, selbst mitzugestalten.

Zielgruppe

- Innovative Akteurinnen und Akteure aus Gesundheitswirtschaft, Kliniken, Lehre und Forschung, die VR-Trainings- und Lernszenarien motivierender gestalten wollen.
- Personen aus Industrie, Technologie und Bildung, die an Cross-Industry-Collaborations an der Schnittstelle von Games x Gesundheit interessiert sind.
- Game Developer, Game Designerinnen und Kreativschaffende, die neue Anwendungsfelder im Gesundheitswesen erkunden möchten.

Diese Ankündigung ist eine Veranstaltung Dritter und wird nicht von der BIOPRO Baden-Württemberg GmbH selbst durchgeführt. Die BIOPRO stellt diese Ankündigung zu Verbreitungs- und Informationszwecken bereit und übernimmt trotz sorgfältiger Prüfung der wiedergegebenen Inhalte keine Haftung für die Richtigkeit oder nachträgliche Änderungen durch die Veranstalter. Wenden Sie sich bei Fragen bitte direkt an die Veranstalter.

Quelle

GiG xTalk

Weitere Informationen

- GiG xTalk (MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH)