GiG xTalk - Games & Gamification im Gesundheitswesen

Datum:
01.07.2025
12:00 - 13:30 Uhr

Ort:
online

Kosten:
kostenfrei

Art:
Talk

Veranstalter:
MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH

Kontakt:
Dr. Andrea Buchholz
Leiterin Projektteam Talent- und Forschungsförderung
Unit Kultur- und Kreativwirtschaft
E-Mail: buchholz(at)mfg.de

Links:
Zur Veranstaltung und Anmeldung

Erster xTalk im Rahmen der MFG-Initiative GiG – Games & Gamification im Gesundheitswesen

In diesem GiG xTalk lernen Sie, wie sich motivierendes Feedback aus der Welt der Games wirkungsvoll auf Gesundheitsanwendungen übertragen lässt.

Games ziehen uns in den Bann, weil sie sofort und deutlich auf unser Verhalten reagieren. Während wir im echten Leben oft rätseln müssen, ob etwas richtig oder falsch war, geben Spiele direktes und eindeutiges Feedback. Diese Form der Rückmeldung – oft kombiniert mit ansprechenden Bildern und Sounds – nutzen inzwischen auch Gesundheitsanwendungen, um Motivation und Lernerfolg zu steigern.

Unser Beispiel hierfür ist Apelvo von Fysor. Ein Trainingssystem, das ein effektives und nachhaltiges Beckenbodentraining ermöglicht, ohne dass es eingeführt werden muss. Es verwendet in einer gamifizierten App eigens entwickelte Spiele, um das Training unterhaltsam und motivierend zu gestalten. Durch integriertes Biofeedback erhalten Nutzer Echtzeit-Informationen über die Intensität ihres Trainings.

LAB132 entwickelt, basierend auf den ursprünglichen Forschungsergebnissen der Hochschule der Medien Stuttgart, für Apelvo fortlaufend neue Games, die Abwechslung beim Training bieten und unterschiedliche Motivationstypen erreichen.

Wir sprechen mit den Köpfen hinter der Lösung und wollen wissen, wie genau sie das Wissen der Games-Industrie für sich nutzbar gemacht haben.

Über das GiG xTalk Format

Egal ob noch ganz am Anfang einer Idee oder schon erfahrene Player: Hier sprechen wir mit denen, die schon erfolgreich Lösungen mit Games und Gamification in den Gesundheitsmarkt gebracht haben. Jeder GiG xTalk fokussiert auf ein solches Beispiel, bei dem sowohl die Gesundheits- als auch die Games-Seite der Lösungen zu Wort kommen. Zum Schluss ist immer Raum für Fragen und Austausch – damit alle Teilnehmenden neue Impulse für ihre eigenen Projekte mitnehmen können. Die GiG xTalks sind Teil der MFG-Initiative GiG - Games und Gamification im Gesundheitswesen.

Zielgruppe

Entwickler*innen, Hersteller*innen und Forscher*innen, die digitale Gesundheitslösungen mit spielerischen Ansätzen gestalten – und so messbare Wirkung in Prävention, Therapie oder Aufklärung erzielen wollen.

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

MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH

Weitere Informationen

- MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH