

GiG xTalk "SAG MIR, WIE ES WEITERGEHT!"

Datum:

03.12.2025

12:00 - 13:30 Uhr

Ort:

online

Kosten:

kostenfrei

Art:

Webinar

Zielgruppe:

Entwickler*innen, Hersteller*innen und Forscher*innen, die digitale Gesundheitslösungen gestalten

Veranstalter:

MFG Baden-Württemberg

Kontakt:

Dr. Andrea Buchholz

Tel.: +49 (0) 711 90715 312

E-Mail: [Buchholz\(at\)mfg.de](mailto:Buchholz(at)mfg.de)

Sprache:

Deutsch

Links:

[🔗 Zur Veranstaltung und Anmeldung](#)

Wenn Kinder und Jugendliche im Krankenhaus sind, stehen alle Beteiligten vor einer besonderen Herausforderung: Wie kann man jungen Patient*innen Orientierung und Sicherheit geben, ohne sie zu überfordern – und dabei Motivation und Vertrauen stärken? Games und gamifizierte Anwendungen können hier helfen, komplexe Abläufe verständlich zu machen und durch spielerische Elemente Ängste zu reduzieren.

Im dritten xTalk der MFG-Initiative GiG – Games und Gamification im Gesundheitswesen gehen wir dieser Frage erneut anhand eines konkreten Beispiels nach: dem Projekt LOUISA, einer medizinischen Patientenportal-App für Kinder und Jugendliche, die von Centigrade entworfen wurde. Die App begleitet junge Patient*innen auf ihrem Weg durch Klinikaufenthalte, erklärt Abläufe und vermittelt Wissen über Behandlungen – in einer kindgerechten, motivierenden Form.

Mit dem Ideengeber und Projektleiter Dr. med. Oliver Basu, Facharzt für Kinder- und Jugendmedizin, sprechen wir darüber, wie Wissen aus der Games-Industrie in Medizin und Pflege übersetzt werden kann. Dr. Basu leitet das Pediatric Health Play Team, das ähnlich wie das US- und UK bekannte (Child Life Programm) arbeitet und Spiel und Medizin verbindet, um Ängste abzubauen und Lebensqualität im Krankenhaus zu verbessern. Zum Team gehören neben LOUISA Projekte wie Pingunauten

und Sweet Dive VR, die Kindern helfen, sich spielerisch auf Behandlungen vorzubereiten.

Britta Karn, Leiterin des für LOUISA beauftragten UX-Projektteams bei Centigrade, wird im Talk aus der Perspektive nutzerzentrierter Gestaltung berichten. Sie zeigt, wie Designprozesse aus der Games-Welt helfen, medizinische Kommunikation zugänglicher zu machen – und warum kindgerechte Gestaltung weit mehr ist als eine Frage der Ästhetik.

Auch Henrik Ohlms, Experte für Patientenzentrierung und digitale Gesundheitsversorgung und Geschäftsführer der m.Doc GmbH, wird Einblicke in die Perspektive des Entwicklungspartners geben und erläutern, wie Game Thinking-Ansätze in digitalen Patientenportalen der Zukunft eine Rolle spielen können.

Wie lassen sich Empathie, Game Design und medizinische Verantwortung vereinen – und was können wir dabei von anderen Ländern lernen? Diese und weitere Fragen diskutieren wir beim nächsten GiG xTalk: Sag mir, wie es weitergeht!

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.

GiG xTalk

"SAG MIR, WIE ES WEITERGEHT!"

03.12.2025

12:00 - 13:30 Uhr
Online

- + Gamification gegen Ängste
bei jungen Patient*innen
- + Case aus der Praxis:
kindergerechte
Patient*innen-App
LOUISA
- + Empathisches
Game-Design im
Gesundheits-
wesen

Quelle

MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH

Weitere Informationen

- [GiG - Games und Gamification im
Gesundheitswesen](#)