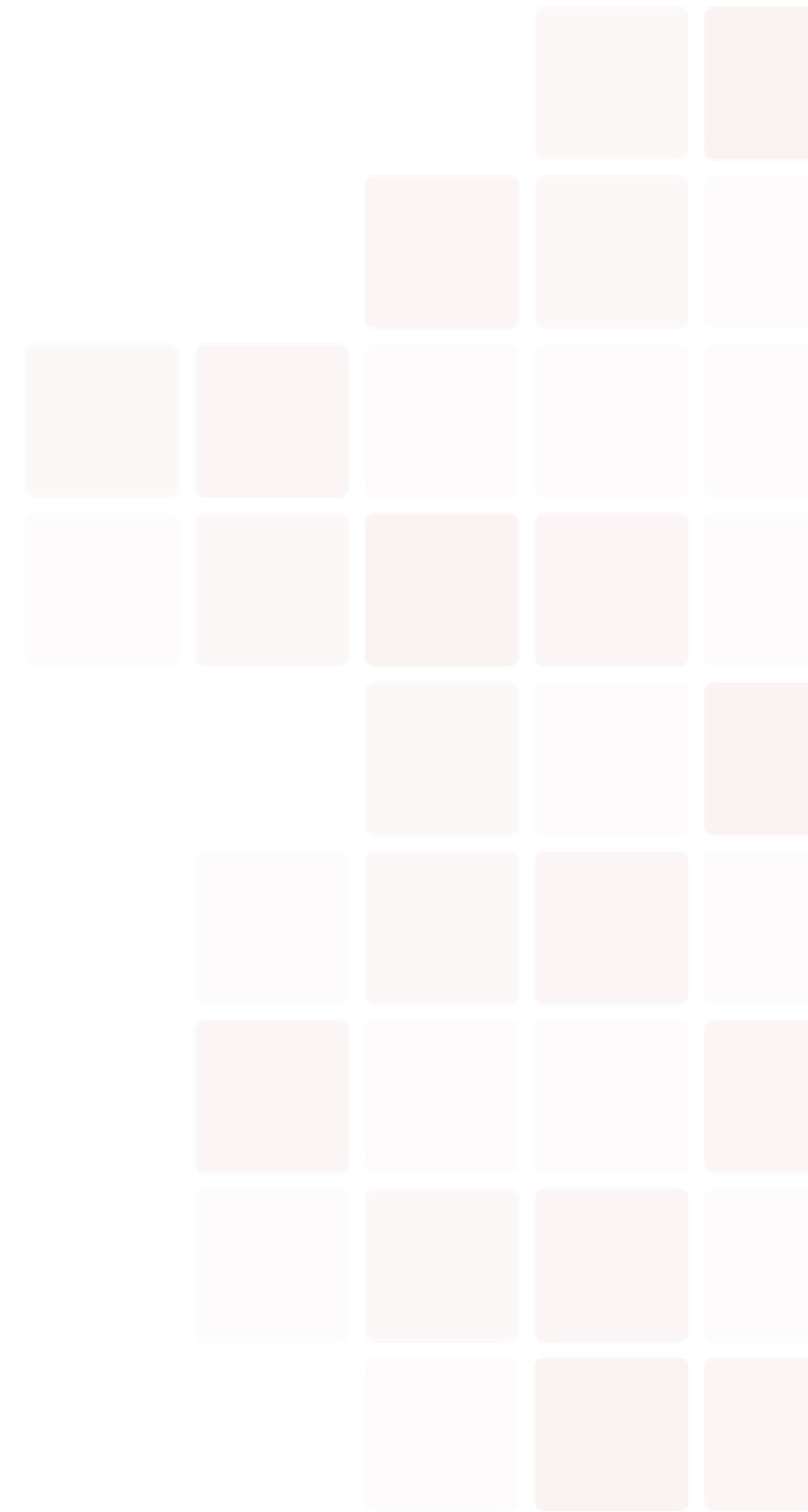




20. Mai - 22. Mai
2022

GLOBALER MENTAL HEALTH GAME JAM



Kurzbeschreibung Event

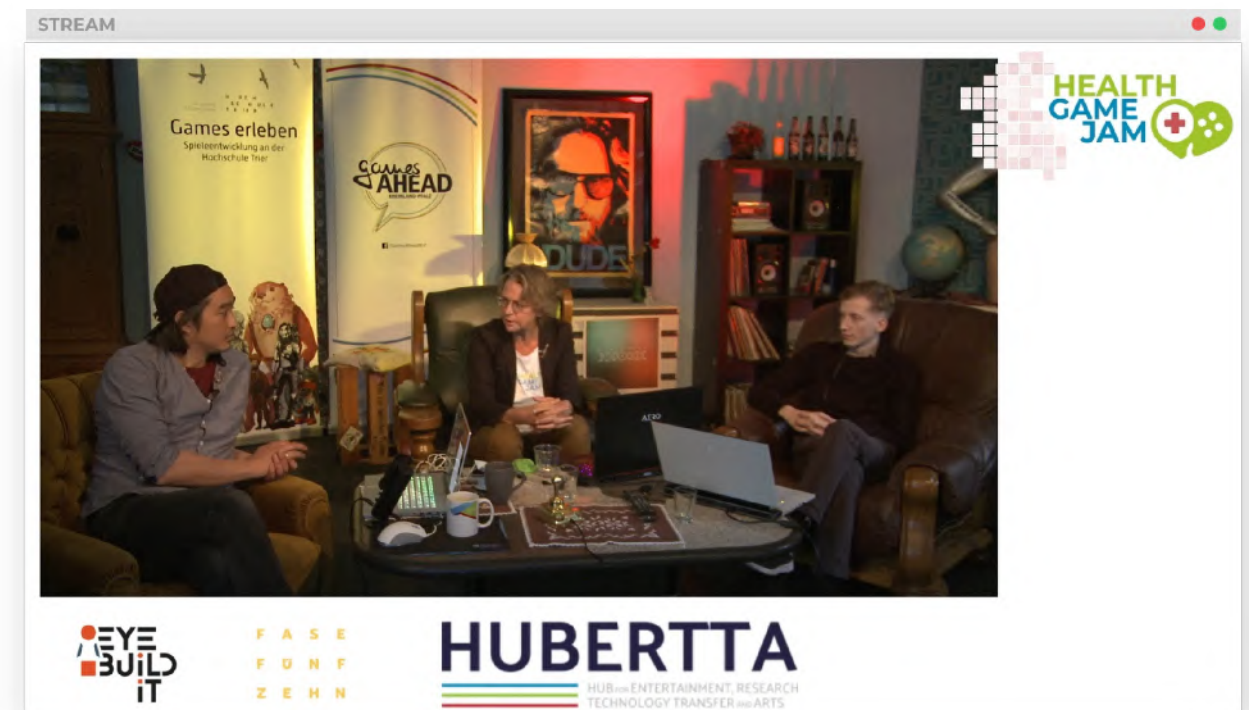
Zum fünften Mal findet der Health Game Jam statt mit dem Ziel, **Spiele für die Gesundheit zu entwickeln**. Bei der Hybrid-Veranstaltung* finden sich einzelne Gruppen vor Ort sowie Online zusammen, um gemeinsam in **48 Stunden digitale Prototypen** zu entwerfen. Erstmals wird der Health Game Jam mit einem Partnerland durchgeführt. Das Partnerland Thailand, vertreten durch das **Goethe-Institut Thailand** und die **Thai Health Promotion Foundation**, möchte gemeinsam das gesellschaftstreibende Thema **Mentale Gesundheit** adressieren.

Das offene Format richtet sich gezielt an TeilnehmerInnen in einem überregionalen und internationalen Kontext. Alle Beteiligten werden dazu angeregt in diversen Teams Erfahrungen zu sammeln, aber sind in der Ausgestaltung ihrer Projekte und Gruppen völlig frei. Auf diese Weise werden GründerInnen, EntwicklerInnen, DesignerInnen sowie GesundheitsexpertInnen zusammengebracht und auch über die Veranstaltungsgrenzen hinweg bei ihrer Entwicklung unterstützt.

Wissenschaftlich ist gut belegt, dass Spielen die wirkungsvollste Lernform von der frühkindlichen Entwicklung bis hin ins hohe Alter ist. Spielen hat einen positiven Einfluss auf die Gehirnentwicklung, besonders durch die motorische Verknüpfung und deren Wiederholung.

In diesem Jahr wird der Fokus wieder auf dem Thema „Mental Health“ liegen, da dieses Feld äußerst positiven Rückfluss und Interesse im letzten Jahr gezeigt hat. Health Games können auf vielfältige Weise die geistige Gesundheit beeinflussen und ermöglichen innovative Ansätze für die Therapie. Im Vorfeld der Jam Session werden Workshops angeboten, um sich ganz gezielt in spezielle Thematiken einarbeiten zu können.

DATUM 20. Mai - 22. Mai 2022
ORT Digital Global
LÄNGE HACKATHON 3 Tage
STREAMPROGRAMM Live-Stream Programm an 3 Tagen



*Corona bedingt eventuell rein digitale Veranstaltung

DIGITALE VERANSTALTUNG



Livestream & Online Plattform

Die TeilnehmerInnen werden die digitale Community Plattform *Discord* für das Event verwendet und zusätzliche Inhalte über *Twitch* gestreamt bekommen.

DIGITALE
HUBERTTA
HUB FOR ENTERTAINMENT, RESEARCH,
TECHNOLOGY TRANSFER AND ARTS

Digitale Hubertta - Begegnungsraum

Analog zum bestehenden physischen Digital Game Hub "Hubertta" gibt es einen digitalen Raum, den die TeilnehmerInnen besuchen können und in Videochaträumen zusammen arbeiten können.

VERANSTALTER



gamesAHEAD ist das **Netzwerk** der **erweiterten Gamesbranche** in der **Großregion** Deutschland, Frankreich, Luxemburg, Belgien. Wir unterstützen Startups und bestehende Unternehmen durch Workshops, vielfältigen Veranstaltungen und Gemeinschaftsständen auf Messen.

Wir sind Betreiber des ersten **Digital-Game-Hubs „Hubertta“** in Rheinland-Pfalz.

Unser Ziel ist es, die Standortbedingungen weiter zu verbessern, **Technologietransfer** zu fördern und die Potentiale von Games-Technologien in Wirtschaft, Wissenschaft und Kultur nutzbar zu machen.



An der **Hochschule Trier** wurde durch die **Carl-Zeiss-Stiftung** gefördert ein „Serious Games Lab“ (SGL) aufgebaut, das sich auf **therapeutische Spiele** für Senior*innen fokussiert.

Neben der Informationsvermittlung ist es unter anderem das Ziel, die Eigenmotivation von Patient*innen zu steigern und sie somit spielerisch zur Wiederholung von therapeutischen Übungen zu animieren. Hierdurch können Therapiesitzungen in der **Prävention und Rehabilitation** reduziert werden, da Übungen zuhause autonom oder gemeinsam mit Angehörigen und (ungeschulten) Betreuungspersonen durchgeführt werden können.

Diese Expertise im Bereich **Serious Games und Digital Health** geben sie in anliegende Felder wie Mental Health Games weiter.

MITVERANSTALTER



Das Goethe-Institut fördert die Kenntnis der deutschen Sprache im Ausland und pflegt die **internationale kulturelle Zusammenarbeit**.

Es vermittelt ein umfassendes Deutschlandbild, indem es über das kulturelle, gesellschaftliche und politische Leben in der Bundesrepublik informiert. Die Kultur- und Bildungsprogramme des Instituts fördern den **interkulturellen Dialog**. Damit stärkt das Goethe-Institut die Entwicklung zivilgesellschaftlicher Strukturen und fördert die weltweite Mobilität. Mit einem Netzwerk von **Instituten und Zentren in über 90 Ländern** ist das Goethe-Institut seit siebzig Jahren für viele Menschen die erste Anlaufstelle für Deutschland und Partner für alle, die sich mit Deutschland und seiner Kultur auseinandersetzen wollen.



Die Thai Health Promotion Foundation (ThaiHealth) ist eine **autonome staatliche Einrichtung**, die 2001 durch das thailändische Gesetz über die Stiftung für Gesundheitsförderung gegründet wurde. Sie fungiert als **Innovationsmotor** mit der Aufgabe, Einzelpersonen und Organisationen in allen Bereichen zu inspirieren, zu motivieren, zu koordinieren und zu befähigen, ihre gesundheitsfördernden Fähigkeiten zu verbessern, um auf eine **gesunde und nachhaltige Gesellschaft** hinzuarbeiten. ThaiHealth strebt danach, positive soziale Auswirkungen zu erzielen und die Lebensqualität aller Menschen in Thailand zu verbessern.

ThaiHealth setzt seine strategischen Pläne zur Gesundheitsförderung durch die **proaktive Unterstützung von Partnerinitiativen** im ganzen Land um.



SPONSOREN



MEDIENPARTNER



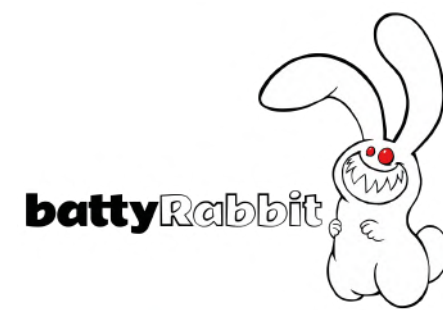
NETZWERKPARTNER



INTER
MEDIA
DESIGN



F A S E
F Ü N F
Z E H N



SPONSORENPAKETE

	Platin	Gold	Silber	Bronze
Logo Darstellung auf der Webseite und möglichen Printmaterialien	✓	✓	✓	✓
Logo Darstellung auf ausgewählten Social Media Postings	✓	✓	✓	✓
Beitrag zum digitalen Teilnehmerpaket / Verlosung (optional)	✓	✓	✓	✓
Vergabe von Sonderpreisen (optional)	✓	✓	✓	✓
Darstellung im Live-Stream (Bronze Sponsoren gesammelt)	✓	✓	✓	(✓)
Logo Darstellung in der digitalen Hubertta Eventplattform	✓	✓	✓	
Logo Darstellung auf allen Social Postings	✓	✓		
Werbeblock mit Themenbezug im Stream (optional)	✓	✓		
Gesonderte Vorstellung auf Social Media	✓	✓		
Ansprache im Live-Stream	✓			
Eigenen Kanal auf der Event-Plattform (optional)	✓			
Positionierung von Bannern auf Stream-Flächen	✓			
	10.000€	5.000€	2.500€	750€

Alle Preise zzgl. der gesetzlichen Umsatzsteuer

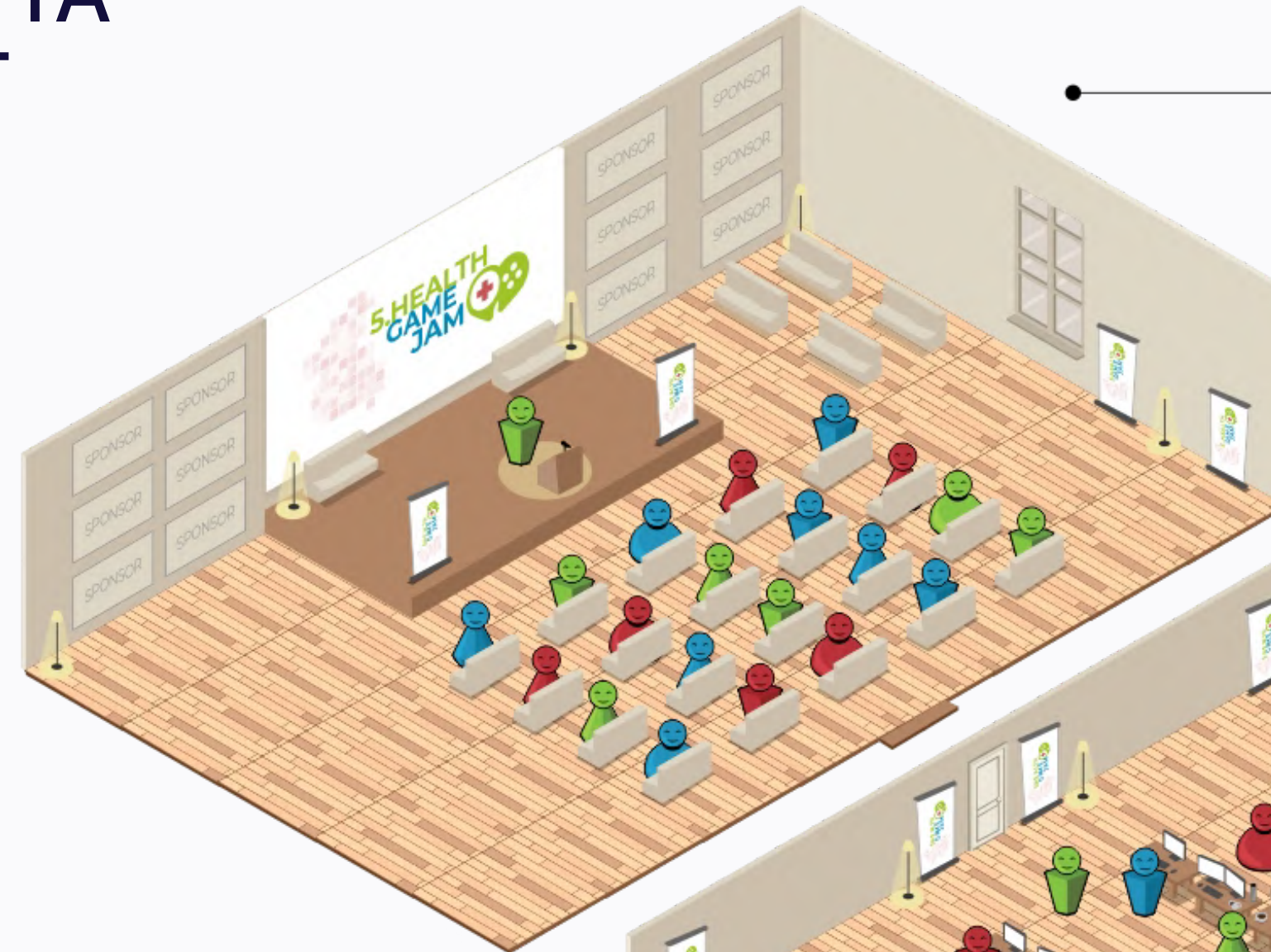
DIGITALE HUBERTTA ZUSATZANGEBOT

DARSTELLUNG DER RÄUME NOCH NICHT FINAL

WERBEFLÄCHE

INDIVIDUELLE ANGEBOTE FÜR WERBEFLÄCHEN, STREAM TEILNAHMEN, ODER VIRTUELLE AUSSTELLERSTELLE MÖGLICH.

 SPRECHEN SIE UNS AN!



KONFERENZRAUM

IM KONFERENZRAUM WIRD DER OFFIZIELLE TEIL DES EVENTS ABGEHALTEN. HIER FINDET DIE EINFÜHRUNG, DIVERSE THEMENBEZOGENE VORTRÄGE UND DIE PRÄSENTATION DER ERGEBNISSE STATT

JAM-RAUM

IN DIESEM RAUM KOMMEN DIE TEILNEHMER ZUSAMMEN UM AN IHREN PROJEKTEN ZU ARBEITEN.

JEDEM TEAM STEHT EIN VOICE- UND VIDEOCHAT ZUR VERFÜGUNG.

WIR MÖCHTEN DAS "JAM-GEFÜHL" AUCH DIGITAL ERMÖGLICHEN UND DEN AUSTAUSCH DER TEAMS UNTEREINANDER FÖRDERN



EVENTRAHMEN

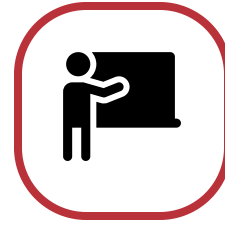
Ein langfristiger Rahmen mit Begleitprogrammen und Beratungsformaten im Anschluss an das Event sorgt für eine anhaltende Verwertungskette der entstehenden Projekte.



Vorbereitung 2022
2. Hello2AI



Community Building



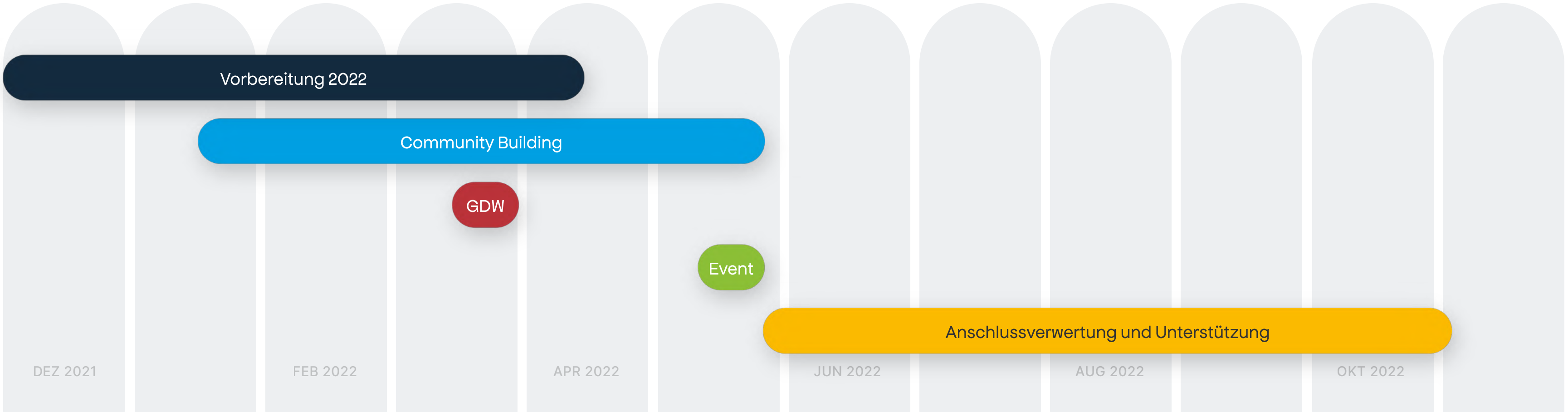
Game Dev Week
5 Tage Fortbildung
für Game Design



Eventwochenende



Anschlussverwertung
und Unterstützung



DEZ 2021

FEB 2022

APR 2022

JUN 2022

AUG 2022

OKT 2022

AGENDA

FRIDAY

- Introduction**
🇩🇪 11:00 AM
🇦🇹 4:00 PM
- Keynote 1 + Q&A**
🇩🇪 11:30 AM
🇦🇹 4:30 PM
- Keynote 2**
🇩🇪 12:30 PM
🇦🇹 5:30 PM
- Ideation Phase**
🇩🇪 1:00 PM
🇦🇹 6:00 PM
- Team Building**
🇩🇪 1:30 PM
🇦🇹 6:30 PM
- Jamming / Work Sessions**
🇩🇪 2:00 PM
🇦🇹 7:00 PM

SATURDAY

- Greeting**
🇩🇪 9:00 AM
🇦🇹 2:00 PM
- Jamming / Work Sessions**
🇩🇪 🇦🇹 Start when you want,
take enough breaks!
- Surprise**
🇩🇪 🇦🇹 Surprise ;)
- Jamming / Work Sessions**
🇩🇪 🇦🇹 Start when you want,
take enough breaks!

SUNDAY

- Greeting**
🇩🇪 9:00 AM
🇦🇹 2:00 PM
- Jamming / Work Sessions**
🇩🇪 🇦🇹 Start when you want,
take enough breaks!
- Pitches**
🇩🇪 2:00 PM
🇦🇹 7:00 PM

LINEUP

PATRON



Daniel Budiman
Co-Founder
Rocket Beans Entertainment GmbH
&
Games Industry Moderator

MODERATION



Prof. Dr. Linda Breitlauch
Professor @ Hochschule Trier
CCO @ Skilltree GmbH
Project Lead @ Serious Game Lab



Adrian Wegener
CEO / Founder @ Eye Build It GmbH
Chairman @ gamesAHEAD e.V.
Youth Ambassador @ World Summit Award (UN)

SPEAKER



Traci Ruble
Marriage & Family Therapist,
TEDx Speaker, Sidewalk Talk



Maciej Sulecki
Lead System Designer
11Bit Studios | Frostpunk 2

MENTORS

Christopher Schmitz
COO Remedy Entertainment Plc

Peter Sanner
CSO ValueCloud GmbH
& Representative German Startup
Association

Ralf C. Adam
Owner TigerTeam Productions

Bernd Höllen
Founder The Cauldron
Digital Multi-Media Publishing

Sebastian Wagmann
CEO Konsonautic Group

René Herrmann
Co-Founder Unterpunkt9 / Imnu

Michael Jadischke
COO @ Skilltree GmbH

Jörg Arweiler
Startup Advisor

3 x THAILAND University Mentors TBA

TECHNOLOGY EXPERTS

3D-Art
Unity-Engine

2D-Art
Sound-Design

User-Experience Design
Therapy-Sciences

Rapid Prototyping
Animation

Storytelling
AR/VR

Accessibility
Artificial Intelligence

Unreal-Engine
Media Research

Body- & Eye-Tracking



VORJAHRESEVENT 4. HEALTH GAME JAM

Der "Health Game Jam" steht für unsere Überzeugung, dass Spiele gesundheitsförderlich sein können. Unter dem Thema „Mental Health“ wurde am Wochenende vom 30. April bis 2. Mai 2021 der 4. Health Game Jam durchgeführt – aufgrund der aktuellen Situation überwiegend digital. Vor Ort waren Vertreter der Veranstalter sowie der Schirmherr Daniel Budiman.

Wie wichtig das Thema ist, hat sich schon am großen Interesse im Vorfeld gezeigt. Die Online Community Plattform, auf der sich die Teams während des **48-Stunden Jams** organisiert haben, war bereits vor Beginn auf über **200 Teilnehmende** gewachsen. Die Vorträge der Fachexpertinnen wurden gestreamt und von über **1400 ZuschauerInnen** verfolgt.

Ein Highlight-Projekt ist die App "**Little Buddy**" vom Team Konsonautic, das über den Jam hinaus fertig produziert wurde. Die Anwendung, die nun in gängigen App-Stores zu finden ist, wurde bereits durch den "**Game Award Saar**" mit einem **Sonderpreis der Jury** ausgezeichnet.

Digital Health

Startups

10 Projekte

KONTAKT



Adrian Wegener

Vorstandsvorsitzender gamesAHEAD e.V.
aw@games-ahead.de
+49 157 877 395 73

Prof. Dr. Linda Breitlauch

Projektleitung Serious Game Lab, Hochschule Trier
breitlauch@hochschule-trier.de
+49 173 5931496

Andreas Klempin

Projektleitung Goethe-Institut Thailand
andreas.klempin@goethe.de
+66 81 920 3582

