

SERIOUS GAMES BERLIN

Das Netzwerk



Bildung



Gesundheit



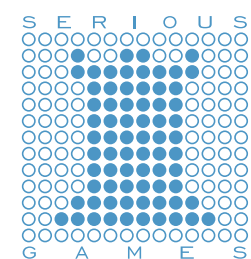
Unternehmenskommunikation



Politik & Kultur



Verteidigung



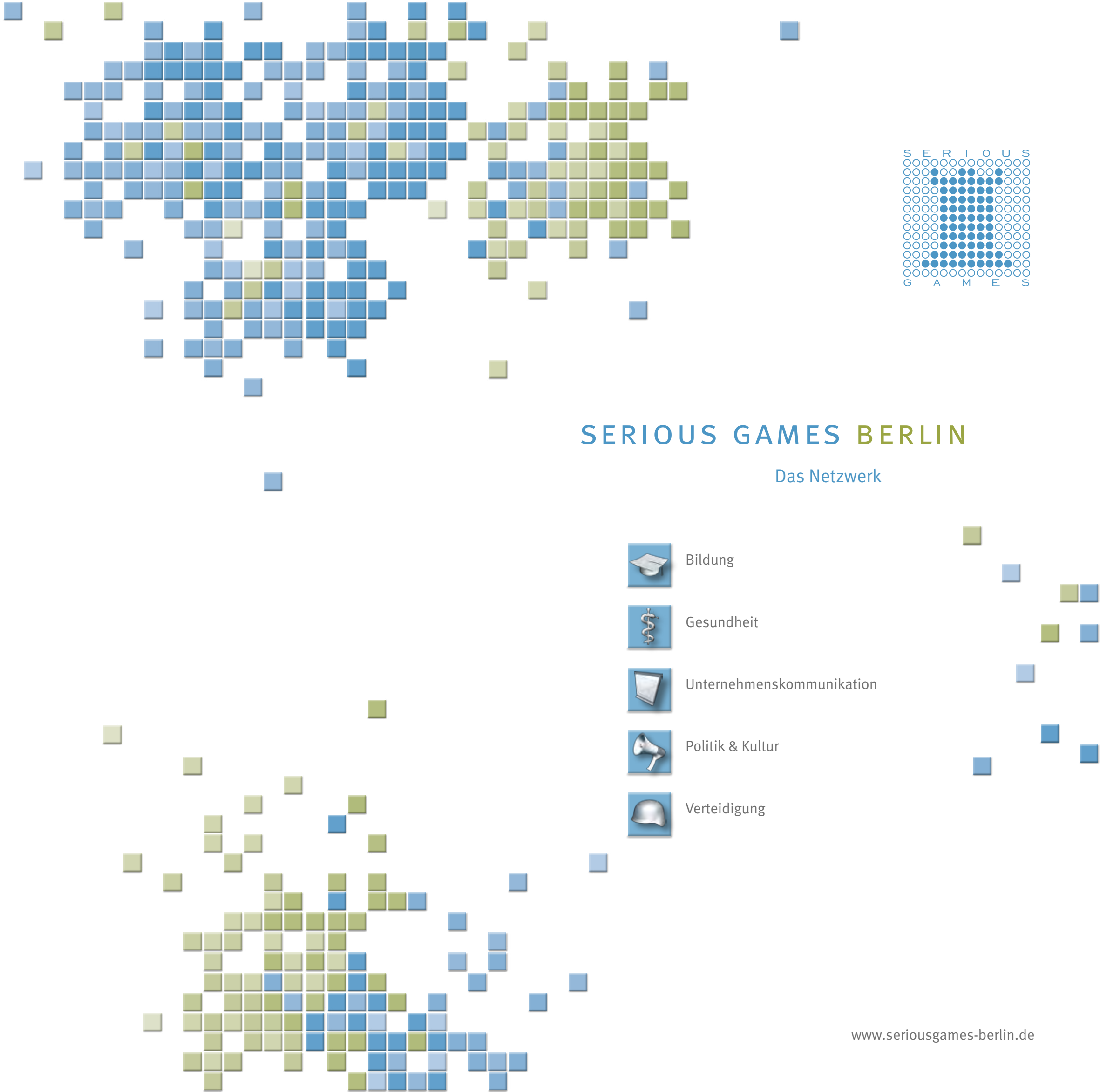
SERIOUS GAMES BERLIN
c/o TimeKontor AG

Franziska Oehler & Thomas Leitert
Königstadt-Terrassen
Schönhauser Allee 10-11
10119 Berlin

T: +49 (30) 3900 87-0
F: +49 (30) 3900 87-25

www.seriousgames-berlin.de
franziska.oehler@seriousgames-berlin.de

SERIOUS GAMES BERLIN wird aus Mitteln der
„Gemeinschaft Regionaler Wirtschaftsförderung“
(Bundes- und Landesmittel) co-finanziert.

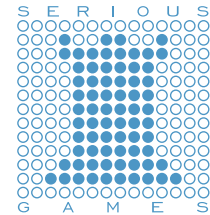


Das Netzwerk SERIOUS GAMES BERLIN

SERIOUS GAMES BERLIN ist ein überregionales, offenes Netzwerk für Unternehmen der Serious Games-Branche – von Entwicklern und Didakten, über Film und Design, bis hin zu Forschung und Entwicklung bündelt es die Kompetenzen entlang der Serious Games-Wertschöpfungskette und macht sich Entertainment-Technologien zu Nutze. Wir informieren und verbinden. In Veranstaltungen bieten wir praxisnahe Weiterbildung und zeigen den Nutzen dieses innovativen Mediums auf.

Ziel des Netzwerkes

... ist die Initiierung und Entwicklung projektbegleitender Marketing- und Vertriebsunterstützung um die „time to market“ für Serious Games Lösungen zu reduzieren. Das Portfolio enthält Aktivitäten aus dem Bereich Business Development – von der Entwicklung innovativer Projekte, über die konkrete Unterstützung im Bereich Marketing, PR, Informationsbeschaffung, bis hin zur Lead-Generierung und Vertriebsunterstützung.



The Network SERIOUS GAMES BERLIN

SERIOUS GAMES BERLIN is a nationwide, open network for companies within the serious games industry – ranging from developers, didactic professionals, film and design via research and development, it bundles the expertise along the value chain of serious games and takes advantage of entertainment technology. The cluster connects and provides information. Events offer practical training and point out the benefits of this innovative medium.

The Aim of the Network

... is to initiate and develop project-accompanying marketing and sales support to reduce “the time to market” for serious games solutions.

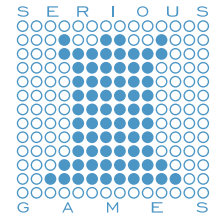
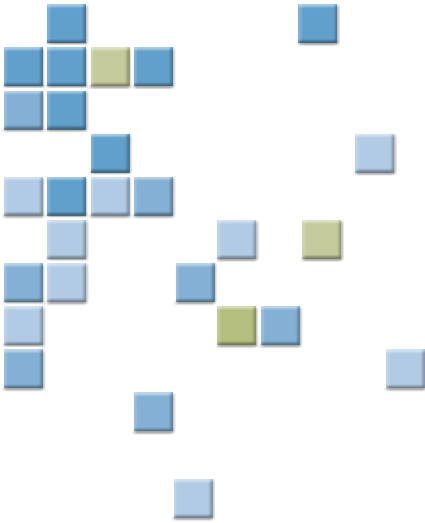
Its portfolio includes activities in the field of business development – including the advancement of innovative projects and events, as well as effective support in marketing, public relations, market research, lead generation and sales support.

Die Kompetenzregion Berlin-Brandenburg

Die Region Berlin-Brandenburg weist das dichteste und differenzierteste Cluster für Games in Deutschland auf. Es umfasst Spielentwicklung, Publishing, Forschung und Ausbildung, Verbände und Fachpresse. Die Bandbreite der Berliner Szene und der Umstand, dass die treibende Kraft die Entwickler und nicht die Publisher sind, tragen dazu bei, dass sie besonders dynamisch, kreativ und konkurrenzfähig ist. Außerdem ist die Hauptstadtregion als international renommierte Forschungs- und Wissenschaftslandschaft sowie als Zentrum für Innovationen anerkannt.

The Competence Region Berlin-Brandenburg

The region Berlin-Brandenburg is characterised by the densest and most differentiated cluster for digital games in Germany. This includes game development, publishing, research and education, associations as well as the trade press. The bandwidth of the Berlin scene and the fact that developers, and not the publisher, are the driving force, contribute to the fact that it is a dynamic, creative and competitive region. In addition, the capital is recognised internationally renowned for its research and scientific community and as an innovative centre.



Was sind Serious Games?

Das Netzwerk SERIOUS GAMES BERLIN lehnt sich an die Definition von Ben Sawyer an. Der Mitbegründer der Serious Games-Initiative bezeichnet Serious Games als „Anwendungen, welche mit verfügbaren Technologien und dem Design der Unterhaltungssoftware-Branche entwickelt werden und primär einem anderen Zweck als der Unterhaltung dienen.“ Unter Nutzung von Technologien und Spieldesign-Prinzipien aus dem Unterhaltungssoftware-Bereich werden nützliche Inhalte (Serious) mit angenehmen Emotionen (Games) verbunden.

Serious Games können hierbei ein unterschiedliches Gerüst zur Vermittlung des Lerninhaltes verwenden. Sie vermögen sich an jedes Genre (z.B. Simulation, Abenteuer, Planspiele, Strategie) anzulehnen und werden für unterschiedliche Plattformen konzipiert (PC, Handheld, Konsole, Browser).

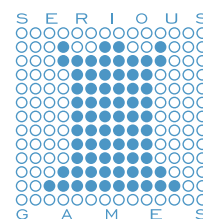
Roger Smith, Verfasser zahlreicher Serious Games-Publikationen, ergänzt die Definition: „Die Computerspiel-Branche hat damit begonnen, leistungsstarke Produkte und Technologien aus der Unterhaltungssoftware-Branche in eine Reihe von seriösen Anwendungen zu übertragen. Diese sogenannten Serious Games sind in Bereiche wie Verteidigung, Medizin & Sport, Architektur, Bildung, Stadtplanung, Politik und Unternehmenskommunikation übertragen worden.“ Serious Games vermitteln Interessen und Inhalte von Institutionen, Unternehmen, Verbänden und Konsumenten.

Durch das Know-how der Spielentwicklung werden neue Wege der Wissensvermittlung ermöglicht, z.B. die Kreation von digitalen, dreidimensionalen „Räumen“ lässt den Nutzer in ein interaktives Umfeld eintauchen und verschiedene Inhalte realitätsnah empfinden.

Die Vorteile von Serious Games

- Sie agieren als Testsimulator der Wirklichkeit.
- Sie vermitteln Wissen und komplexe Sachverhalte.
- Sie trainieren Handlungsweisen.
- Sie steigern die Entscheidungsfreudigkeit.
- Sie ermöglichen eine sofortige Fehlerkontrolle.
- Reale Konsequenzen, Risiken und Gefahren werden vermieden.
- Sie sprechen verschiedene Wahrnehmungskanäle an.
- Aus Fehlern kann man lernen.
- Lernen wird zu einem selbstorganisierten, geistigen Prozess.
- Die Problemlösungskompetenz wird geschärft.
- Sie sind kostensparend, z.B. wird die Forderung nach Seminarräumen reduziert.

Unsere Netzwerkpartner vermitteln ihre Inhalte aufmerksamkeitsstark, animierend und imagefördernd. Egal ob es sich hier um schwer darstellbare und komplexe Inhalte eines biochemischen Prozesses handelt oder um eine klar strukturierte Werbebotschaft, Serious Games bieten spektakuläre Möglichkeiten!



What are Serious Games?

The SERIOUS GAMES BERLIN network is based on the Ben Sawyer's definition. The co-founder of the Serious Games Initiative describes serious games as „applications which are developed using the available technologies and the design of the entertainment software industry and primarily serve a purpose other than entertainment.“ By taking advantage of technology and game design principles from the entertainment software industry, they combine useful content (serious) with pleasant emotions (game).

Serious games can use a different framework to convey the subject matter. They are capable of following any genre (e.g. simulation, adventure, planning games, strategy), and are designed for different platforms (PC, handheld, console, browser).

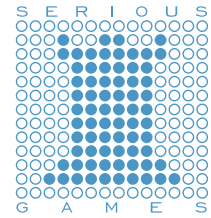
Roger Smith, writer of numerous serious games publications, extended this definition: „The computer game industry has started to transmit high-performance products and technologies from the entertainment software industry in a number of serious applications. These so-called serious games have been transferred to such areas as defence, medicine & sports, architecture, education, urban planning, politics and corporate communications.“ Serious games convey the content and interests of institutions, companies, associations and consumers.

Through the know-how of the game development, new ways to convey knowledge are enabled, such as the creation of digital, three-dimensional „spaces“, for instance, which let the user dip into an interactive environment and experience various contents in an extremely realistic way.

Advantages of Serious Games

- *They act as a test simulator of reality.*
- *They communicate knowledge and complex issues.*
- *They train course of action.*
- *They improve your decision making skills.*
- *They enable you to check for errors immediately.*
- *Real consequences, risks and dangers can be avoided.*
- *They address different channels of perception.*
- *You can learn by making mistakes.*
- *Learning becomes a self-organised, intellectual process.*
- *Problem-solving skills are sharpened.*
- *They are cost-saving, e.g. the demand for seminar rooms is reduced.*

Our network partners provide customers with an attention-grabbing, animating and image-promoting medium to convey content. Regardless of whether the subject matter is a complex biochemical process that are difficult to portray or a clearly structured advertising message, serious games offer spectacular opportunities!



SERIOUS GAMES ANWENDUNGSBEREICHE



Bildung (Aus- & Weiterbildung)

Serious Games in der Bildung richten sich sowohl an Erwachsene als auch an Kinder. Sie werden in der schulischen und universitären Aus- und Weiterbildung mit konkreten Lernzielen eingesetzt. Ziel dieser ist die Vermittlung von Lerninhalten durch die beim Spiel erzeugte Motivation und den Spaß. Besonders gut eignen sie sich, um komplexe unstrukturierte Inhalte darzustellen und um neue Fertigkeiten zu vermitteln, ohne dabei zu pädagogisch zu wirken.



Gesundheit

Serious Games der Gesundheitsbranche implizieren konkrete medizinische Nutzungsszenarios. Im professionellen Einsatzbereich werden sie für Ärzte, Therapeuten, medizinische Fachkräfte, die Pharmaindustrie als auch Verbände entwickelt, um fachspezifische Handlungen, wie z.B. die Simulation einer komplexen Operation zu schulen. Im privaten Anwendungsbereich adressieren sie z.B. Patienten/Konsumenten, die ein Serious Game als Motivations-Instrumentarium beispielsweise für eine gesündere Ernährung oder zur Anregung sportlicher Aktivitäten einsetzen. Ambient-Assisted-Living unterstützt das alltägliche Leben älterer Menschen, z.B. während der Rehabilitation.



Unternehmenskommunikation & Training

Serious Games in der Unternehmenskommunikation werden für Firmen entwickelt und umfassen Industrieapplikationen für Unternehmensschulungen und Ausbildung. Durch den Einsatz von Gaming-Technologien ist es möglich, Einblicke in die Funktionalität von technischen Maschinen oder auch die Simulation von komplexen Vorgängen und Prozessen (z.B. Automotive) darzustellen. Corporate Games werden als Arbeitsmittel genutzt für z.B. Meinungsforschung, Führungstraining, Öffentliche Gesundheitsplanung sowie spielbasiertes Tele-Teaching, Strategie- und Planspiele, Kooperationslernen, Produktentwicklung und -visualisierungen sowie Prozessoptimierung.



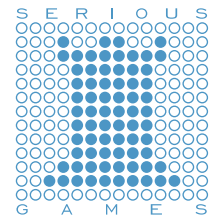
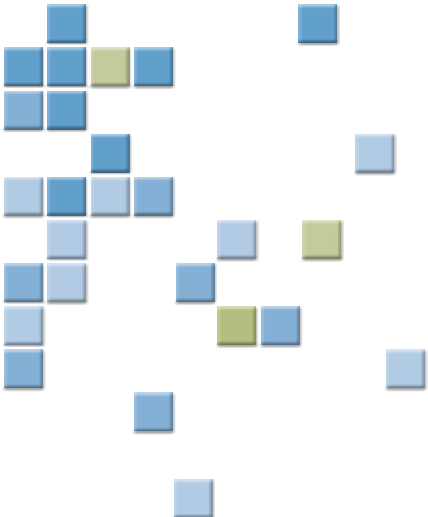
Persuasive Games - Politik & Kultur

Persuasive Games werden für Werbefachkräfte, politische Entscheidungsträger, Nachrichten-Organisationen und kulturelle Einrichtungen entwickelt. Es sind politisch-sozial motivierte Spiele, die der gesellschaftlichen Kommunikation dienen. Sie umfassen Bereiche wie Politik, Religion, Umwelt, Stadtplanung und Tourismus. Im Mittelpunkt steht die Macht der Spiele als ein überzeugendes Medium. Das Ergebnis ist ein leistungsfähiges durchdachtes Abenteuer, welches zu neuen Denkweisen führt.



Verteidigungssektor

Spiele des Verteidigungssektors werden durch das Militär gefördert bzw. die sonst militärischen Operationen werden mit einem hohen Grad an Genauigkeit repliziert. Besonders bekannt sind Simulationen.



SERIOUS GAMES APPLICATIONS



Education

Serious games in education can be geared towards both adults and children. They are used in school and university education or training with specific learning objectives. The aim of this is to teach learning content with the help of motivation and fun generated through the game. They are particularly ideal for presenting complex, unstructured content and teaching new skills without appearing to be educational.



Health

Serious games in the healthcare industry involve specific medical usage scenarios. Professionally, they are developed for doctors, therapists, medical professionals, and the pharmaceutical industry and associations to train subject-specific activities, such as the simulation of a complex operation. Privately, they address patients or consumers who use a serious game as motivational tool, for instance to aim for a healthier diet or encourage sports. Through Ambient Assisted Living they can also support the daily lives of elderly people (e.g. during rehabilitation).



Corporate Communications/Training

Serious games in corporate communications are developed for companies and include industrial applications for corporate training & education. Through the use of gaming technology, it is possible to provide insights into the functionality of technical machines or the simulation of complex procedures and processes (e.g. automotive). Corporate games are used as a tool for opinion polling, leadership training, public health planning, game-based distance learning, strategy and simulation games, cooperative learning, product development & visualisation, and process optimisation.



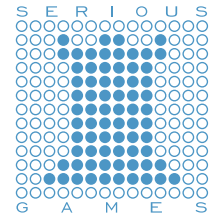
Persuasive Games – Politics & Culture

Persuasive games are designed for advertising professionals, policy makers, news organisations and cultural institutions. They are politically and socially motivated games for social communication. They comprise areas of politics, religion, the environment, urban planning and tourism. At the heart of the games is their power as a compelling medium. The result is a powerful, well-conceived adventure that leads to new ways of thinking.



Defense Sector

Defense games are supported by the military and usual military operations are replicated with a high degree of precision. Simulations are particularly well known.



TimeKontor AG
Thomas Leitert
Schönhauser Allee 10-11
10119 Berlin

T: +49 (30) 3900 870
F: +49 (30) 3900 8725

www.timekontor.de
thomas.leitert@timekontor.de
franziska.oehler@seriousgames-berlin.de

TimeKontor Netzwerkmanagement

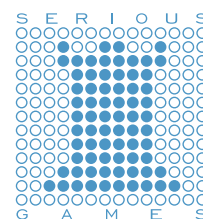
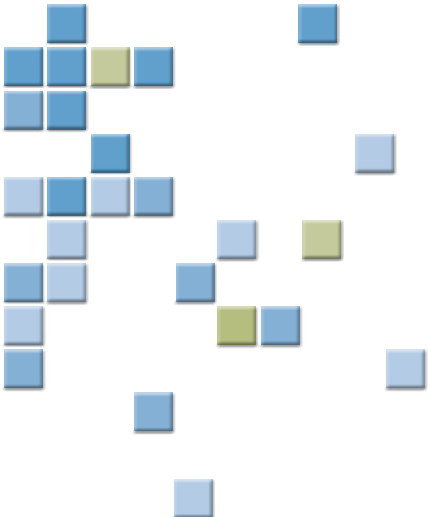
TimeKontor ist ein etablierter Spezialist für die Erschließung von Geschäftsfeldern, bei denen Informations- und Kommunikationstechnik (IKT) eine Schlüsselrolle spielt, und ist zudem exzellent in Politik, Wirtschaft und Wissenschaft vernetzt. Als Netzwerkmanagement unterstützt TimeKontor die Partner beispielsweise bei der

- Identifizierung von Geschäftsmöglichkeiten und deren Finanzierung.
- Initiierung und Realisierung innovativer Projekte.
- Ansprache und Gewinnung von Kunden und „Leadusern“ durch Marketing- und Vertriebsmaßnahmen.
- Förderung des Wissenstransfers.

Serious Games Entwicklung

Derzeit arbeitet TimeKontor zusammen mit den morgen studios und der AOK an dem Serious Game SQUIN (Smoke Quit Win) zur Raucherentwöhnung. Der Ansatz: Wettbewerb und soziale Kontrolle und begleitende Unterstützung für werdende Nichtraucher über onlinebasierte „Trainingsgruppen“. Hier setzen Psychologen und Spielentwickler vorhandene Verhaltenstherapie-Konzepte ansprechend digital um und nutzen Community-Funktionen, wie sie aus sozialen Netzwerken bekannt sind.

Ebenso entwickelt TimeKontor zusammen mit Exozet & Fraunhofer FIRST eine universelle Mixed Reality Engine (MRE) für Serious Browser Games am Beispiel des Demonstrators „Energiewanager PIIE“. Das besondere Merkmal ist die permanente Integration von Echtdateien (Wetter, Preise, User Generated Content) mit dem Ziel, den Energieverbrauch und damit die Energiekosten, der von Usern genutzten Einrichtungen (bspw. Wohnungen, öffentliche Gebäude etc.), signifikant zu senken.



TimeKontor AG
Thomas Leitert
Schönhauser Allee 10-11
10119 Berlin

t: +49 (30) 3900 870
f: +49 (30) 3900 8725

www.timekontor.de
thomas.leitert@timekontor.de
franziska.oehler@seriousgames-berlin.de

TimeKontor Network Management

TimeKontor is an established specialist in the development of business areas in which information and communication technology (ICT) plays a key role and moreover which has excellent contacts in politics, economics and science.

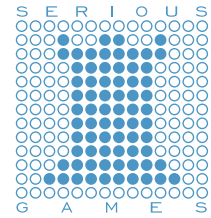
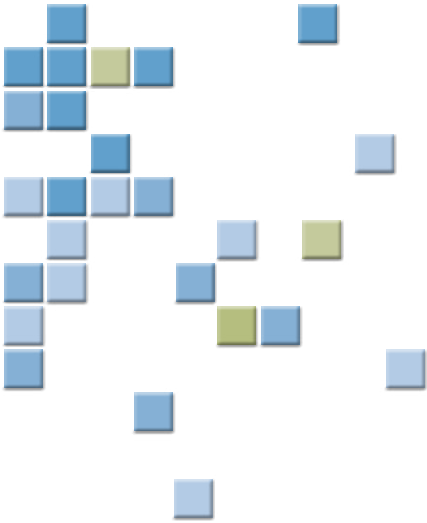
As the network management, TimeKontor supports partners in:

- *Identification of business opportunities and funding. Initiation and realisation of innovative projects.*
- *Approaching and acquiring customers and lead users through marketing and sales activities.*
- *Promotion of knowledge transfer.*

Serious Games Development

TimeKontor is currently collaborating with morgen studios and the AOK on the serious game "SQUIN" (Smoke Quit Win) for quitting smoking. The approach: competition, support and social control for aspiring non-smokers via online-based „training groups“. This is where psychologists and game developers use existing behavioural therapy concepts in an appealing digital way, as well as community features as they are known from social networks.

Similarly, TimeKontor and Exozet & Fraunhofer FIRST are co-developing a universal Mixed Reality Engine (MRE) for serious browser games based on the example of the demonstrator „Energy Manager PIIE“. Its special feature is the permanent integration of real data (weather, prices, user-generated content) with the aim of significantly reducing the energy consumption and thus the energy costs of the buildings (e.g. apartments, public buildings etc.) the users use.



SERIOUS GAMES SOLUTIONS
The Applied Games Experts

Serious Games Solutions GmbH
Ralph Stock
August-Bebel-Straße 27
14482 Potsdam

T: +49 (331) 2318 9680
F: +49 (331) 2318 9669

www.serious-games-solutions.de
ralph.stock@serious-games-solutions.de

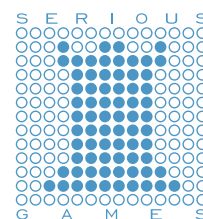
SERIOUS GAMES SOLUTION Netzwerkpartner

Die Entwicklung eines Serious Games erfolgt immer individuell und erfordert einen erfahrenen Blick für die Anforderungen an das Spieldesign und für die effiziente Nutzung der bereitstehenden Technologien.

Ralph Stock, Geschäftsführer von Serious Games Solutions hat das Potential von Serious Games bereits erkannt, als der Begriff „Serious Games“ noch unbekannt war. Er entwickelt bereits seit 1993 Serious Games. So umfasst das Entwicklungsportfolio des Potsdamer Beratungs- und Entwicklungsunternehmens mittlerweile mehr als 120 erfolgreich durchgeführte Serious Games Entwicklungen.

Ralph Stock und sein erfahrenes Team aus Designern, Autoren, Software- und Grafikspezialisten, Projektleitern und Pädagogen bieten fundierte Beratung, auch zu der Entscheidung, ob im individuell vorliegenden Anwendungsfall die Entwicklung eines Serious Game geboten erscheint. Ist die Entscheidung zur Entwicklung eines Serious Game gefallen, geht das Team gemeinsam mit dem Auftraggeber und in einen erprobten, transparenten Prozess gegliedert die Entwicklung an. Dabei wird die Qualitätssicherungsabteilung von Anfang an konsequent in den Entwicklungsprozess eingebunden, um eine maximale Qualität des Endprodukts sicherzustellen – sowohl technisch als auch vom Standpunkt des Produkt- und Bedienungsdesigns.

Serious Games Solutions entwickelt webbasierte Serious Games für Online- und Browseranwendungen, Serious Games für PC, für Konsolen wie Nintendo Wii und natürlich für mobile Plattformen wie iPad und iPhone.



SERIOUS GAMES SOLUTIONS
The Applied Games Experts

Serious Games Solutions GmbH
Ralph Stock
August-Bebel-Straße 27
14482 Potsdam

t: +49 (331) 2318 9680
f: +49 (331) 2318 9669

www.serious-games-solutions.de
ralph.stock@serious-games-solutions.de

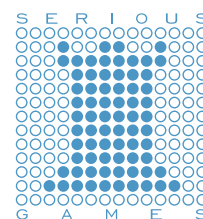
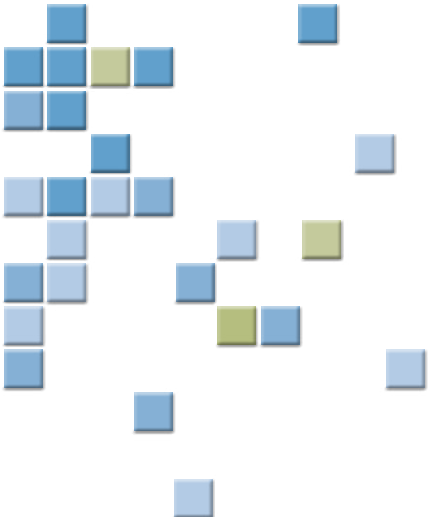
SERIOUS GAMES SOLUTION
Network Partner

The development of serious games is always an individual process and requires an experienced eye for the requirements of game design and the efficient use of available technology.

Ralph Stock, CEO of Serious Games Solutions already recognized the potential of serious games at a time when the term was still unknown. He has been developing serious games since 1993. The development portfolio of the Potsdam consulting and development company already comprises more than 120 successfully completed serious games solutions to date.

Ralph Stock and his experienced team of designers, writers, software and graphics specialists, project managers and educators provide sound advice and determine whether the development of a serious game is appropriate for the individual application. Once a decision has been made to develop a serious game, the team meets with the client to pursue its development in a structured, field-tested, transparent process. The quality control department is constantly involved in the development process from the word go to guarantee the optimum final product – both technically and from a product and service design standpoint.

Serious Games Solutions develops web-based serious games for online and browser applications, PCs, consoles like Nintendo Wii, and of course for mobile platforms such as iPhone and iPad.



M O V I N G • SCIENCE

Archimedes GbR
Jörg Schmidtsiefen
Saarbrücker Straße 24, Haus B
10405 Berlin

T: +49 (30) 2000 577 10
F: +49 (30) 2000 577 20

www.archimedes-exhibitions.de
info@archimedes-exhibitions.de

ARCHIMEDES Moving Science Netzwerkpartner

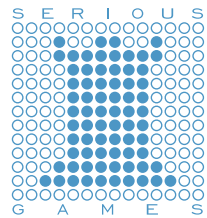
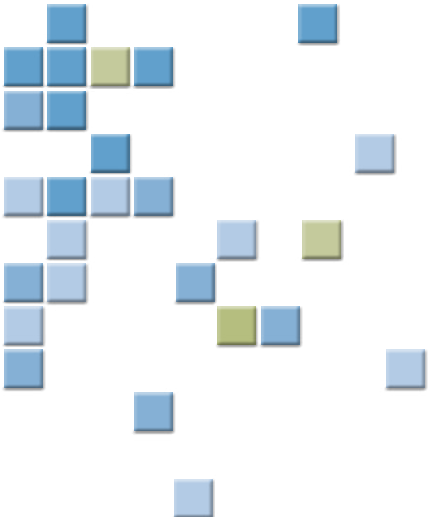
Archimedes ist eine Designagentur für Kommunikation und räumliche Inszenierung. Das Unternehmen konzipiert und produziert seit 1996 Ausstellungen und Exponate mit besonderem Schwerpunkt auf Wissenschaft und Forschung. Unsere Auftraggeber, zum Teil langjährige Partner wie die Max-Planck-Gesellschaft, kommen aus der Industrie, Forschung und Wirtschaft – für diese realisiert Archimedes nationale und internationale Projekte, von der weltweiten Wanderausstellung bis zum Messe-Event.

Serious Games, made by Archimedes

Eigene Abteilungen wie Software Department und Exponatkonstruktion entwickeln in interdisziplinären Teams immer wieder neue technologische Ansätze insbesondere im Bereich interaktiver, spielebasierter Kommunikation. Das Format Serious Games bietet gerade in der Vermittlung komplexer Themen einmalige Möglichkeiten für die unterschiedlichsten Zielgruppen. Die Bandbreite ist groß: von der Produktpräsentation eines neues Medikaments bis zur virtuellen diagnostischen Lehrmethode für Mediziner. Für Forschungsprojekte insbesondere im wissenschaftlich-/medizinischen Bereich kooperiert Archimedes mit renommierten Einrichtungen wie der Charité, Berlin.

Ein weiterer Schwerpunkt unserer Konzept-Entwicklung ist die Human-Computer-Interaction, die auch in Partnerschaften mit Universitäten weiter erforscht wird. Der SessionDesk, ein Multi-Touch und Multi-User-Interface, ist ein Ergebnis dieser Entwicklungsarbeit – mittlerweile ein erfolgreiches Präsentationstool für Ausstellungen, Events und Produktpräsentationen.

www.seriousgames-berlin.de



M O V I N G • SCIENCE

Archimedes GbR
Jörg Schmidtsiefen
Saarbrücker Straße 24, Haus B
10405 Berlin

t: +49 (30) 2000 577 10
f: +49 (30) 2000 577 20

www.archimedes-exhibitions.de
info@archimedes-exhibitions.de

ARCHIMEDES Moving Science Network Partner

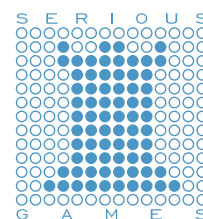
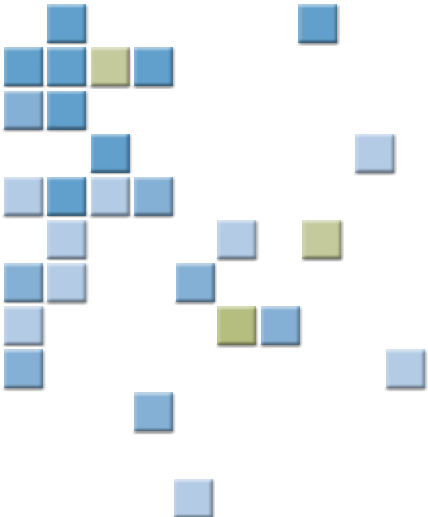
Archimedes is a Design Agency for Communication and Scenography. The company has been designing and manufacturing exhibitions and exhibits since 1996, primarily specialising in science and research. Our clients, some of whom are longstanding partners such as the Max Planck Institute, come from the research and industry. Against this backdrop, Archimedes has negotiated and successfully completed several national and international projects, ranging all the way from trade fairs to international travelling exhibitions.

Serious Games, made by Archimedes

Individual departments such as software and exhibit construction keep developing new technological approaches in interdisciplinary teams, especially in the field of interactive, game based communication. The serious games format offers unique opportunities for extremely diverse target groups, especially in the mediation of complex subject matter. The range is wide: everything from the product presentation of a new drug to the virtual diagnostic method of teaching physicians. For research projects, particularly in the scientific and medical sector, Archimedes cooperates with renowned institutions such as the Charité, Berlin.

Another key area in our concept development is human-computer interaction, which is also being researched further in partnerships with universities. The SessionDesk, a multi-touch and multi-user interface, is one result of this development work – by now a successful presentation tool for exhibitions, events and product presentations.

www.seriousgames-berlin.de



Exozet Group GmbH & Co. KG
Frank Alexander Zahn
Rotherstraße 20
10245 Berlin

T: +49 (30) 2465 600
F: +49 (30) 2465 6029

www.exozet.com
info@exozet.com

Exozet Group Netzwerkpartner

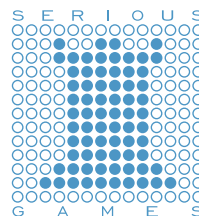
Exozet wurde 1996 von Frank Alexander Zahn gegründet und beschäftigt heute rund 150 Mitarbeiter in den Bereichen digitale Kommunikation, Spiele-Entwicklung und Special Effects. Hauptsitz der Unternehmensgruppe ist Berlin.

Exozet gehört zu den größten New Media Agenturen Deutschlands und arbeitet für namhafte Kunden aus unterschiedlichen Branchen – darunter T-Online, ORF, Deutscher Bundestag, Axel Springer Verlag, Red Bull, Deutsche Bundesbank etc.

Serious Games

Mit einem rund 40-köpfigen Team produziert die Exozet Games-Unit für ihre Kunden erfolgreiche PC- und Konsolenspiele sowie Browser- und Mobile-Games. Der Einsatz moderner Endgeräte wie iPads bildet dabei einen aktuellen Schwerpunkt. Die Spezialisten von Exozet sind sowohl in der 2D- als auch 3D-Welt zuhause und schaffen nachhaltige Spielerlebnisse.

Und damit das Spielen nicht endet, braucht es immer wieder neue Erfolgsformate. Exozet entwickelt solche Formate: Social Games, Mobile Apps, Augmented Reality-Anwendungen...und natürlich Serious Games. Sei es der Handy-Sommelier vorm Weinregal, der Grammatik-Trainer für Besserwisser, das Schulweg-Game für die U-Bahn oder innovative Multimedia-Anwendungen für den Gesundheits- und Therapiebereich: Exozet macht es spielend!



Exozet Group GmbH & Co. KG
Frank Alexander Zahn
Rotherstraße 20
10245 Berlin

t: +49 (30) 2465 600
f: +49 (30) 2465 6029

www.exozet.com
info@exozet.com

Exozet Group Network Partner

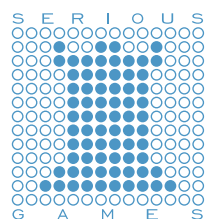
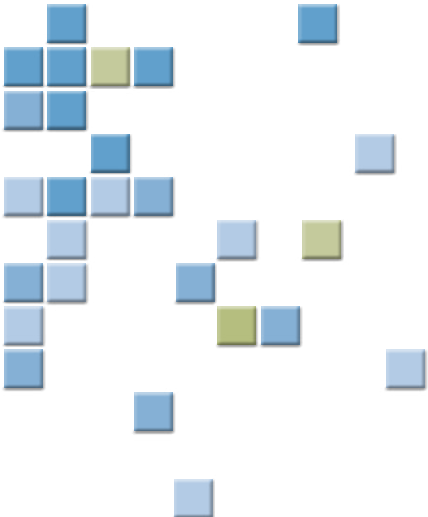
Exozet was founded by Frank Alexander Zahn in 1996 and currently employs around 150 staff members in the areas of digital communications, game development and special effects. The group is based in Berlin.

Exozet is one of the largest new media agencies in Germany and works for renowned customers from different sectors, including T-Online, ORF, German Bundestag, Axel Springer Verlag, Red Bull and the German Bundesbank.

Serious Games

With a 40-member team, the Exozet Games Unit produces successful PC and console games for its customers, as well as browser and mobile games. It is currently focussing on the use of modern devices such as the iPad. The Exozet specialists are confident in both the 2D and 3D worlds and create lasting gaming experiences.

To make sure the gaming experience never ends, new successful formats are always needed. Exozet develops such formats: social games, mobile apps, augmented reality applications... and of course serious games. Whether it be the mobile phone sommelier in front of the wine rack, a grammar trainer for smart Alecs, a game to play on the underground on the way to school, or innovative multimedia applications for the areas of health and therapy, Exozet makes it fun!



Neutron Games GmbH
Björn Kaminski & Gregor Ilg
Gustav-Meyer-Allee 25
BIG, Gebäude 12
13355 Berlin

T: +49 (30) 4630 7222

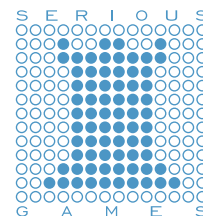
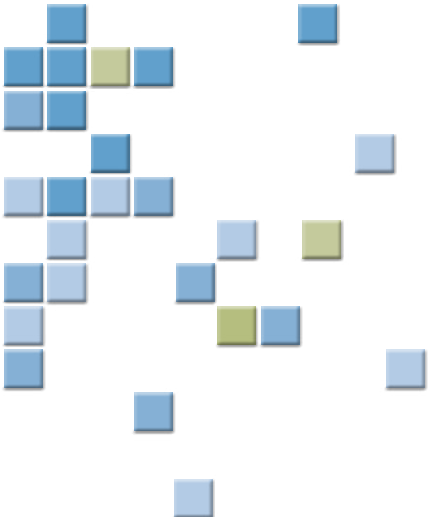
kontakt@neutron-games.de
www.neutron-games.de

Neutron Games Netzwerkpartner

Die Neutron Games GmbH entwickelt seit 2007 interaktive Unterhaltungssoftware für den PC- und Onlinemarkt. Das Unternehmen hat ein breites Netzwerk an Firmen im Bereich Medizin, IT- und Medien aufgebaut. Darüber hinaus gibt es Kooperationen mit wissenschaftlichen Einrichtungen wie dem Gameslab der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin und Partnern aus dem sportlichen Umfeld, insbesondere dem Handballsport.

Serious Games and Neutron Games

Die Neutron Games GmbH entwickelt zusammen mit internationalen Handballpartnern das Serious Game „Handball Trainer 3D“, welches 2011 veröffentlicht wird. Neben einem dritten Platz beim Businessplan-Wettbewerb Berlin-Brandenburg gewann das junge Unternehmen für das Konzept seines Handball-Lernspiels den Serious Games-Wettbewerb Berlin 2009. Das Unternehmen bietet mit seiner Kompetenz im Bereich Serious Games Lösungen an, um die Vorteile der Digitalisierung von Lernmedien auch in Bereiche wie Sport und Gesundheit zu transportieren.



Neutron Games GmbH
Björn Kaminski & Gregor Ilg
Gustav-Meyer-Allee 25
BIG, Gebäude 12
13355 Berlin

t: +49 (30) 4630 7222

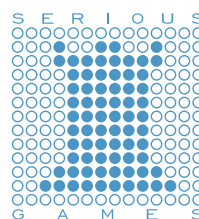
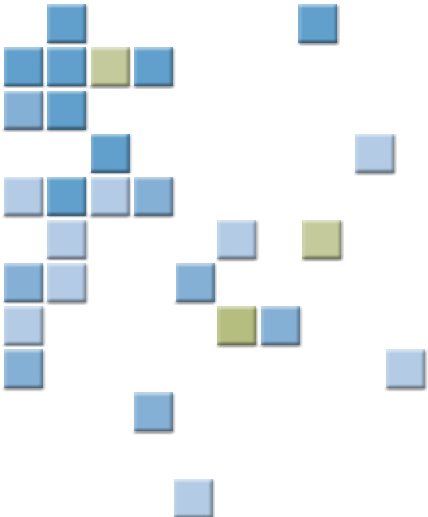
kontakt@neutron-games.de
www.neutron-games.de

Neutron Games Network Partner

Neutron Games has been developing interactive entertainment software for the PC and online market since 2007. The company has built up an extensive network with companies in the medical, IT and media sectors. Furthermore, it also collaborates with academic institutions such as the Gameslab at the University of Applied Science in Berlin (HTW), and partners in the sporting environment, particularly handball.

Serious Games and Neutron Games

Together with international handball partners, Neutron Games is developing the international serious game „Handball Trainer 3D,“ which will be released in 2011. Apart from coming third in the Business Plan Competition Berlin-Brandenburg, the young company also won the Serious Games Competition Berlin 2009 for the concept of its handball game. The company offers expertise in serious games solutions to convey the benefits of digitalised learning media in such fields as sports and health.



Löwe Unternehmensberatung
Betriebswirtschaftliche Planung,
Analyse und Coaching
Simone Löwe
Beuthstraße 39 A
13156 Berlin

T: +49 (30) 4746 9264
F: +49 (30) 4746 9265

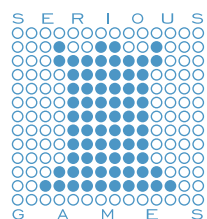
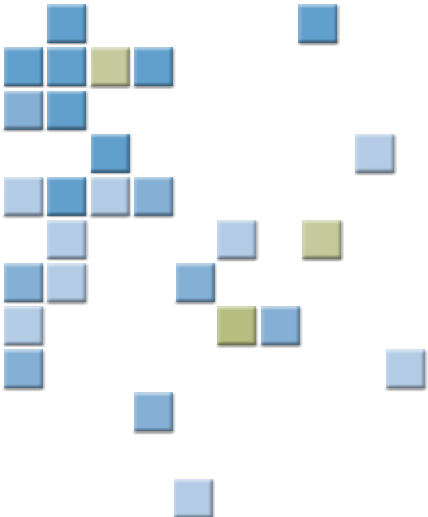
simone.loewe@loewe-partner.com

Löwe Unternehmensberatung Netzwerkpartner

Die Löwe Unternehmensberatung wurde im Jahre 2004 gegründet und erbringt vielfältige Dienstleistungen im Bereich Controlling. Wir unterstützen Unternehmen im Aufbau eines innerbetrieblichen Berichtswesens, bei der Erstellung von Etatplanungen sowie bei der Durchführung finanztechnischer Analysen. Darüber hinaus bieten wir Dienstleistungen auf dem Gebiet des Rechnungswesens, insbesondere in den Bereichen Finanzbuchhaltung und Zahlungsverkehr, an. Die Wirtschaftsanalysen und Projektkalkulationen werden in Zusammenarbeit mit Steuerberatungsinstitutionen und Wirtschaftsprüfungseinrichtungen durchgeführt und aufbereitet. Damit ist die Löwe Unternehmensberatung die ideale Ergänzung zu Steuerberatern, da Banken beispielsweise bei Kreditentscheidungen detaillierte Auskünfte zur wirtschaftlichen Lage der Unternehmen wünschen.

Serious Games Wirtschaftlichkeit

Löwe Unternehmensberatung wirkt seit knapp zwei Jahren aktiv im Rahmen ihres Dienstleistungsportfolios an der Entwicklung des Serious Game-Projektes „Non-Smoking-Community“ mit. Dabei handelt es sich um ein Online-Raucherentwöhnungsprogramm unter dem Label SQUIN (Smoke Quit Win), welches sich verhaltenstherapeutische Ansätze zu Nutzen macht. Ein gängiges Problem in der Spieleentwicklung ist die realitätsnahe finanzielle Aufwandskalkulation von Entwicklungsprojekten. Löwe Unternehmensberatung ist mit dieser Problematik bestens vertraut und kann auf Grund langjähriger Erfahrung bei Etatplanungen Spieleentwickler aktiv unterstützen.



Löwe Unternehmensberatung
Betriebswirtschaftliche Planung,
Analyse und Coaching
Simone Löwe
Beuthstraße 39 A
13156 Berlin

t: +49 (30) 4746 9264
f: +49 (30) 4746 9265

simone.loewe@loewe-partner.com

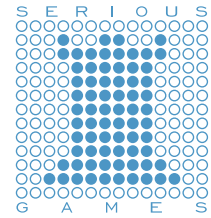
Löwe Unternehmensberatung Network Partner

Löwe Unternehmensberatung was founded in 2004 and provides various controlling services. We assist companies in setting up internal reporting systems and in the preparation of budget planning, as well as with conducting financial engineering analyses. In addition, we also offer support in the areas of financial accounting and payments. The economic analysis and project calculations are carried out in cooperation with tax consulting and auditing bodies. Consequently, Löwe Unternehmensberatung is the ideal supplement for tax advisers as banks, for instance, require detailed information about the economic situation of the companies in making credit decisions.

Serious Games' Economic Viability

For almost 2 years Löwe Unternehmensberatung has actively contributed to the development, subsequent economic exploitation, and strategic development of the serious game project „Non-Smoking-Community“. This is an online program to quit smoking under the working title SQUIN (Smoke Quit Win), which utilises approaches from behavioural therapy.

A common problem in game development is to calculate a realistic budget for the game development, especially for multi-year projects. Löwe Unternehmensberatung is very familiar with this problem and, due to their longstanding experience in budgeting, they can actively support game developers.



HTW - Hochschule für Wirtschaft
und Technik
Verwaltungsgebäude, Raum 737
Prof. Dr. Gernold Frank
Treskowallee 8
10318 Berlin

T: +49 (30) 5019 2433
F: +49 (30) 5019 48 2433

www.htw-berlin.de
<http://gameslab.de/gameslab-berlin>
Gernold.Frank@HTW-Berlin.de

HTW Assoziierter Netzwerkpartner

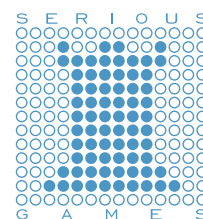
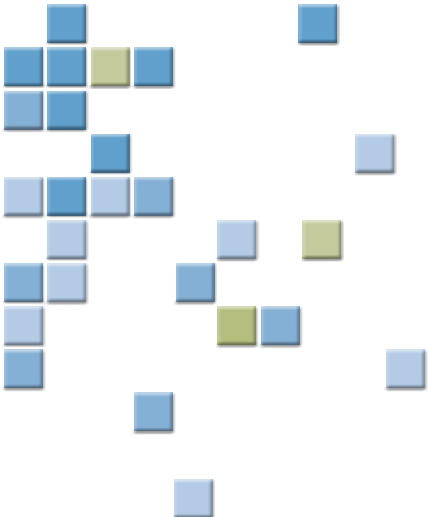
Einen Schwerpunkt bildet die Arbeitsgruppe „Teaching and Learning Technology“ wobei das Kompetenzfeld das gesamte Technologiepotenzial des elektronischen Lernens herausarbeiten und neue Ansätze aufzeigen will. Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte liegen im e-learning, unter anderem ist die Identifikation von neuen Möglichkeiten des Medieneinsatzes in traditionellen Lehr-/Lernsituationen (Blended Learning) ein Thema.

Serious Games

Neben den Aktivitäten am Fachbereich 4 rund um das Gameslab, findet die dort gebündelte Weiterbildung und die Masterausbildung, eine eigenständige Forschung am FB 3 in Verbindung mit dem eLCC statt, die anstelle der technischen Seite die betriebswirtschaftlichen Anwendungen im Fokus hat; hier erfolgt eine Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis Serious Games (Sprecher: Prof. Dr. Gernold P. Frank). Gernold Frank beschäftigt sich seit vielen Jahren mit Serious Games. Eine seiner letzten Publikationen zum Thema erschien dieses Jahr unter dem Namen „Serious Games und Bewegtbild“.

Gameslab der HTW

Außerdem befindet sich an der HTW das Gameslab Berlin – Forschungszentrum für Digitale Spiele der HTW Berlin. Im Bereich der Forschung und Entwicklung werden kulturelle und theoretische Hintergründe von Spielen betrachtet sowie technische, gestalterische und konzeptionelle Methoden von digitalen Spielen untersucht und entwickelt. Für die Lehre und Weiterbildung werden neue Studien- und Trainingsangebote für die Computerspielindustrie entwickelt. Im Bereich des Game Based Learning and Teaching werden Methoden und Instrumente des Lernens und Lehrens mit Hilfe von Computerspielen entwickelt.



HTW - Hochschule für Wirtschaft
und Technik
Verwaltungsgebäude, Raum 737
Prof. Dr. Gernold Frank
Treskowallee 8
10318 Berlin

t: +49 (30) 5019 2433
f: +49 (30) 5019 48 2433

www.htw-berlin.de
<http://gameslab.de/gameslab-berlin>
Gernold.Frank@HTW-Berlin.de

HTW Associated Partner

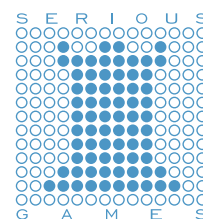
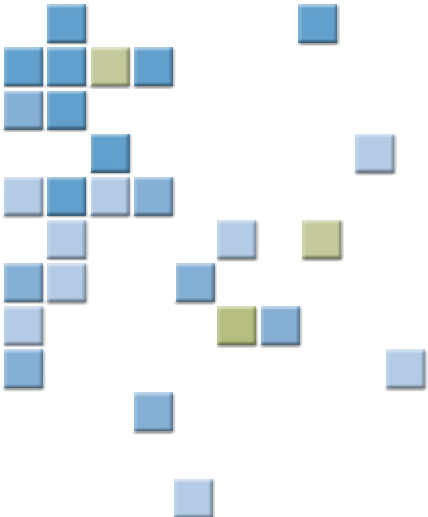
The working group “Teaching and Learning Technology” forms the focus and the expert group aims to work out the overall potential of e-learning technology and try to identify new approaches. The work and research focal points are to be found in e-learning, including the identification of new opportunities for media use in traditional teaching/learning situations (blended learning).

Serious Games

In addition to the activities in Department 4 with regard to the Gameslab, a combined training and Master’s programme is offered – independent research in Dep. 3 in conjunction with the eLCC – which focuses on business applications instead of the technical side. Here, there is a collaboration with the serious games working group (chairman: Prof. Dr. Gernold P. Frank). Gernold Frank has been working with serious games for many years. One of his recent publications on the subject entitled „Serious Games and Moving Image“ was published this year.

Gameslab HTW

Furthermore, the Gameslab Berlin is also located at the HTW – a digital games research center for the HTW. In research and development, the cultural and theoretical backgrounds of games are considered, and the technical, design and conceptual methods of digital games investigated and developed. New study and training programmes are developed here for the computer game industry with the purpose of teaching and training. In the field of game-based learning and teaching, pedagogical methods and tools are developed using computer games.



media.net berlinbrandenburg e.V.
Andrea Peters
Bundesallee 171
10715 Berlin

T: +49 (30) 2125 3131
F: +49 (30) 2125 3140

www.medianet-bb.de
info@medianet-bb.de

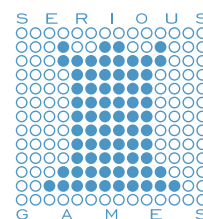
media.net berlinbrandenburg

Assoziierter Netzwerkpartner

Bündnis für Unternehmen der Kreativwirtschaft

Das media.net berlinbrandenburg ist das branchenübergreifende Bündnis für Unternehmen der Kreativwirtschaft in der Hauptstadtregion – von Musik und Film über TV und Multimedia bis hin zu Werbung, Design und Games.

Das media.net berlinbrandenburg beteiligt sich zusammen mit Institutionen, Verbänden und Meinungsmachern aus Wirtschaft, Forschung und Kultur an der Gestaltung wirtschaftlicher Rahmenbedingungen der Region. Studien und Umfragen greifen aktuelle Themen und Bedürfnisse der Mitglieder auf. Veranstaltungen bieten praxisnahe Weiterbildung und wertvolle Kontakte. Das media.net wächst: Mit mehr als 280 Mitgliedern ist media.net ein wichtiger Kooperationspartner des Netzwerkes SERIOUS GAMES BERLIN.



media.net berlinbrandenburg Associated Partner

media.net berlinbrandenburg e.V.
Andrea Peters
Bundesallee 171
10715 Berlin

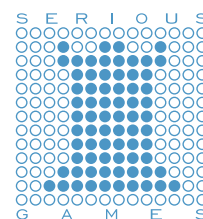
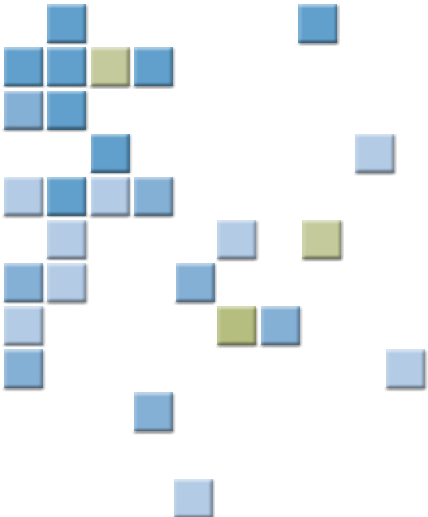
t: +49 (30) 2125 3131
f: +49 (30) 2125 3140

www.medianet-bb.de
info@medianet-bb.de

Network for creative industries

media.net berlinbrandenburg is the cross-sectoral business association of companies in the creative industry in the capital region – ranging from music, film, TV and multimedia to advertising, design and games.

Along with institutions, organisations and opinion leaders from industry, research and culture, media.net berlinbrandenburg contributes to improving regional economic conditions. Studies and surveys address current issues and the needs of the members. Events offer practical training and valuable contacts. media.net is growing: with more than 280 members, it is an important cooperation partner of the SERIOUS GAMES BERLIN network.



CHARITÉ Assoziierter Netzwerkpartner

Charité Universitätsmedizin Berlin

Dieter Scheffner Fachzentrum für
medizinische Hochschulehre und
evidenzbasierte Ausbildungsforschung
Kompetenzbereich eLearning

Sandra Buron & Kai Sostmann

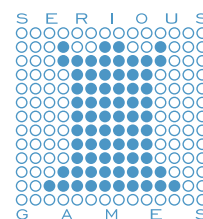
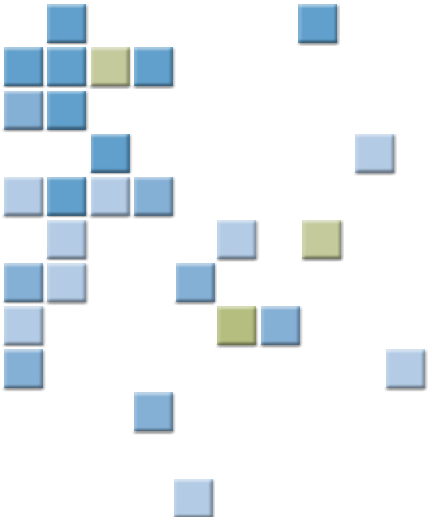
CVK Augustenburger Platz 1
Forum 3
13353 Berlin

T: +49 (30) 4505 76257
F: +49 (30) 4505 76975

www.charite.de/elearning
sandra.buron@charite.de

Die Charité zählt zu den größten Universitätskliniken Europas. Hier forschen, heilen und lehren Ärzte und Wissenschaftler auf internationalem Spitzenniveau. Weltweit wird das Universitätsklinikum als ausgezeichnete Ausbildungsstätte geschätzt. An der Charité – Universitätsmedizin Berlin sind verschiedene Projekte zu Serious Games im Bereich Health Care und Wissensvermittlung in der Medizin beheimatet.

Der Kompetenzbereich eLearning berät Dozierende zu allen Fragen rund um die Lehre mit Medien. Am Kompetenzbereich ist das Forschungsprojekt SimMed, welches die Entwicklung einer Lernumgebung und des dazugehörigen Lehrformates zum Ziel hat. Das SimMed Projekt ist ein Verbundprojekt mit dem mittelständischen Unternehmen Archimedes Solutions GmbH.



CHARITÉ Associated Partner

Charité Universitätsmedizin Berlin

Dieter Scheffner Fachzentrum für
medizinische Hochschulehre und
evidenzbasierte Ausbildungsforschung
Kompetenzbereich eLearning

Sandra Buron & Kai Sostmann

CVK Augustenburger Platz 1
Forum 3
13353 Berlin

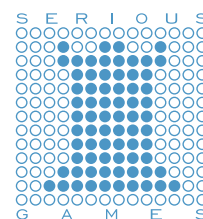
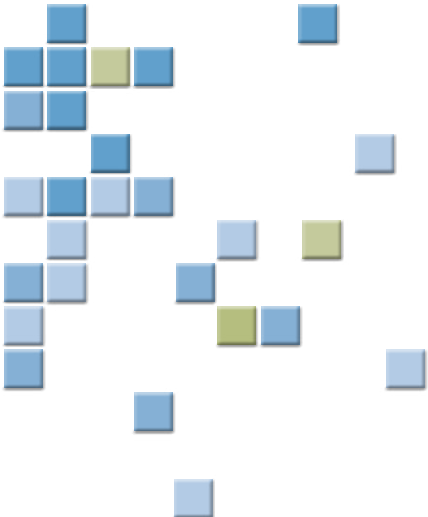
t: +49 (30) 4505 76257

f: +49 (30) 4505 76975

www.charite.de/elearning
sandra.buron@charite.de

Charité is one of the largest university hospitals in Europe where scientists and physicians engage in state-of-the-art research, patient care and education. The university hospital has a world-wide reputation for offering excellent training. Several serious games projects in the field of healthcare and the transfer of medical knowledge are based at the Charité University Hospital Berlin.

The area of competence e-learning advises the faculty and its staff on all issues related to teaching with media. Based on this competences, Charité is developing a new project called “Sim-Med”, which is aimed at developing a learning environment and associated learning format. “SimMed” is a joint project with the medium-sized company “Archimedes Solutions GmbH”.



NEST e.V.
Ywes Israel
Schönhauser Allee 10-11
10119 Berlin

T: +49 (30) 3900 870
F: +49 (30) 3900 8725

www.nest-telemedizin.de
ywes.israel@nest-telemedizin.de

NEST Assoziierter Netzwerkpartner

NEST entstand 2005 als Forschungs- und Entwicklungsnetzwerk für telemedizinische Technologien. Als Konsequenz der erfolgreichen Realisierung zahlreicher qualitativ hochwertiger Projekte erfolgte 2009 die Umwandlung in einen eingetragenen Verein. Seit mehreren Jahren bestehen internationale Kooperationen mit Bulgarien, Japan, Rumänien, Russland, der Ukraine und Israel.

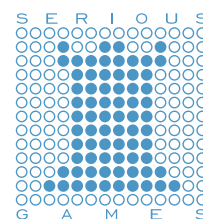
Kompetenzen/Visionen

NEST ist ein Zusammenschluss von Unternehmen, Forschungseinrichtungen, Krankenhäusern, Organisationen und Einzelpersonlichkeiten mit dem Ziel, die Qualität der Patientenbetreuung durch Innovationen zu erhöhen und gleichzeitig die Gesundheitswirtschaft effektiver zu gestalten. Dies geschieht durch die Entwicklung, Herstellung und gemeinsame Vermarktung von Produkten und Dienstleistungen. Hierbei spielen neue Ansätze, innovative Technologien und Standardisierungsprozesse im Bereich eHealth und Telemedizin die entscheidende Rolle.

NEST ist der Nukleus für innovative Produkte, Systeme und Verfahren im Bereich eHealth/Telemedizin. Schwerpunkte sind Symptom- und Krankheitsbezogene Projekte sowie Standardisierungsbemühungen. Innovative Gesundheitsdienstleistungen für Apotheken sind ein ebenso wichtiges Anwendungsfeld.

Serious Games lassen sich im Gesundheitsbereich unter anderem für die Prävention, als Therapiemittel und für die Einbeziehung von Angehörigen nutzen. Die Compliance der Patienten kann durch den Einsatz von solchen Anwendungen erhöht werden. Auch für die Schulung von medizinischem Fachpersonal kann das Potenzial der Games vielfältig verwendet werden, beispielsweise mit Hilfe von Simulationsanwendungen.

www.seriousgames-berlin.de



NEST e.V.
Ywes Israel
Schönhauser Allee 10-11
10119 Berlin

t: +49 (30) 3900 870
f: +49 (30) 3900 8725

www.nest-telemedizin.de
ywes.israel@nest-telemedizin.de

NEST Associated Partner

National Association for E-Health Systems and Telemedicine

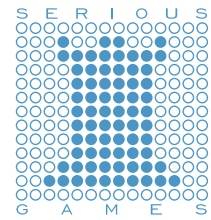
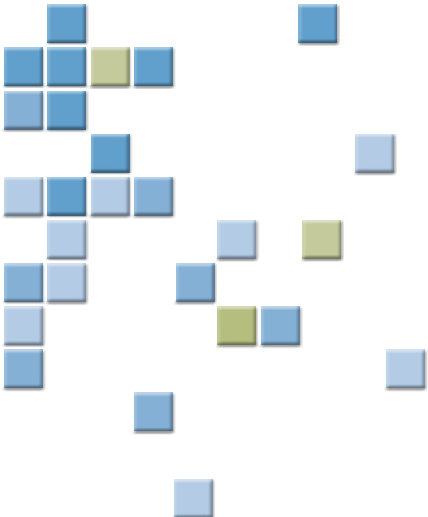
NEST was formed in 2005 as a research and development network for tele-medical technologies. In 2009 it was converted into a registered association following the successful implementation of numerous high quality projects. International cooperation agreements with Bulgaria, Japan, Romania, Russia, Ukraine and Israel have existed for several years.

Skills/Visions

NEST is a group of companies, research institutions, hospitals, organisations and individuals with the aim of improving the quality of patient care through innovation whilst making the health care industry more effective. This is done through the development, production and joint marketing of products and services. New approaches, innovative technologies and standardisation processes in eHealth and Telemedicine play a decisive role in this.

NEST is the nucleus of innovative products, systems and practices in the field of eHealth/telemedicine. The focus is on symptom and disease-related projects as well as standardisation efforts. Innovative healthcare services for pharmacies are an equally important field of application.

Serious games can be exploited in the health sector for prevention, as a means of therapy and to involve relatives. Through the use of such applications, the compliance of patients can be increased. The potential of games can also be used to train medical personnel in many ways, for instance by using simulation applications.



Fraunhofer-Institut
für Graphische Datenverarbeitung
Institutsteil Rostock
Holger Diener
Joachim-Jungius-Straße 11
18059 Rostock

T: +49 (381) 4024 110
F: +49 (381) 4024 199

www.igd-r.fraunhofer.de
holger.dienner@igd-r.fraunhofer.de

Fraunhofer Assoziierter Netzwerkpartner

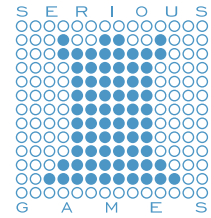
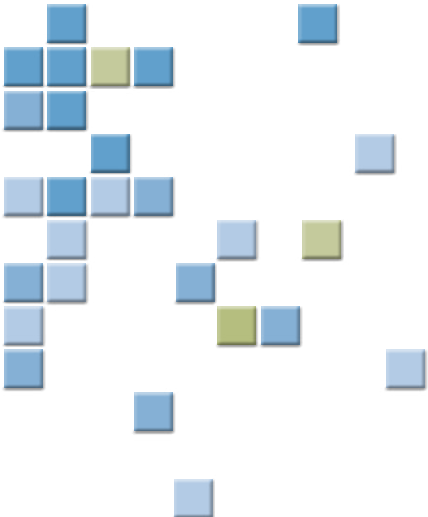
Das Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung, Institutsteil Rostock, erforscht und entwickelt mit etwa 30 Mitarbeitern Technologien und Anwendungen zu verschiedenen Aspekten der graphischen Datenverarbeitung.

Eine besonders gute Basis an theoretischem und anwendungsorientiertem Wissen existiert in den Schwerpunkten Knowledge Engineering, Menschzentrierte Interaktion und Serious Games.

Spielbasierte Konzepte für ernsthafte Anwendungen

Ein Schwerpunkt ist die Entwicklung von Game Based Interfaces. Dieser umfasst die Analyse von Computerspielen und den Transfer von spielbasierten Konzepten in alltägliche Arbeitsanwendungen. Wichtige Themen sind hier adaptive Userinterfaces und intuitive Autorenwerkzeuge.

Im Schwerpunkt Serious Games werden Konzepte und Prototypen für die Nutzung von Spielen in ernsthaften Einsatzgebieten entwickelt. Dazu gehören interaktive Produktpräsentationen, Simulationen und Anwendungen zur spielerischen Vermittlung von Wissen.



Fraunhofer-Institut
für Graphische Datenverarbeitung
Institutsteil Rostock
Holger Diener
Joachim-Jungius-Straße 11
18059 Rostock

t: +49 (381) 4024 110
f: +49 (381) 4024 199

www.igd-r.fraunhofer.de
holger.dienner@igd-r.fraunhofer.de

Fraunhofer Associated Partner

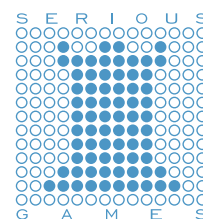
The Fraunhofer Institute for Computer Graphics, Rostock has about 30 employees and conducts research and development for technologies and applications on various aspects of computer graphics.

There is a particularly good basis for theoretical and application-oriented knowledge in the main areas of knowledge engineering, human-centred technologies, mobile multimedia technologies and serious games.

Game-Based Concepts for Serious-Applications

The main focus is the development of game-based interfaces. This includes the analysis of computer games and the transfer of game-based concepts into everyday work applications. Important topics here are adaptive user interfaces and intuitive authoring tools.

In the serious games sector, concepts and prototypes for the use of games in serious applications are developed. This includes interactive product presentations, simulations and applications for transferring knowledge in a fun way.



Fraunhofer

FIRST

Fraunhofer-Institut für Rechnerarchitektur und Softwaretechnik FIRST

Stefan Klose

Kekuléstraße 7, Gebäude 13.10
12489 Berlin

T: +49 (30) 6392 1802

F: +49 (30) 6392 1812

www.first.fraunhofer.de

info@first.fraunhofer.de

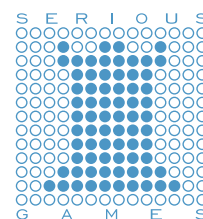
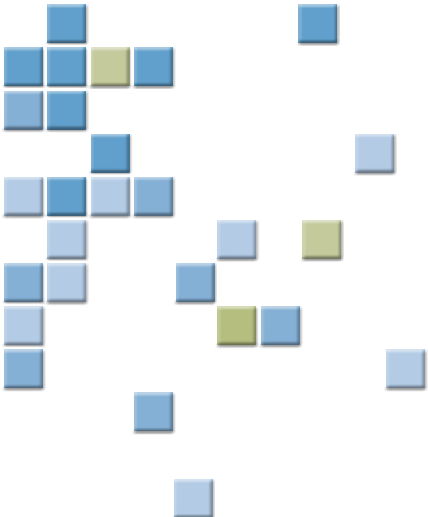
Fraunhofer First

Assoziierter Netzwerkpartner

Das Fraunhofer-Institut für Rechnerarchitektur und Softwaretechnik FIRST entwickelt innovative Softwaretechnologien für IT-basierte Systeme und Prozesse. Das Ziel sind qualitativ hochwertige, einfach zu bedienende und intelligente Technologien, die sich an die Bedürfnisse der Nutzer anpassen und sie optimal unterstützen.

Dabei liegt der Fokus auf angewandter Forschung: Industriell relevante Ergebnisse werden von FIRST schnellstmöglich in praktische Anwendungen überführt und gemeinsam mit den Partnern und Kunden aus Industrie und Forschung umgesetzt.

Unter der Leitung von Prof. Dr.-Ing. Stefan Jähnichen arbeiten hier rund 115 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in den drei Fachabteilungen Interaktive Systeme, Eingebettete Systeme sowie Intelligente Datenanalyse und in der Verwaltung. 60 Prozent des Haushaltes werden durch Drittmittel aus Industrieaufträgen sowie der öffentlichen Forschungsförderung erwirtschaftet.



Fraunhofer

FIRST

Fraunhofer-Institut für Rechner-
architektur und Softwaretechnik FIRST
Stefan Klose
Kekuléstraße 7, Gebäude 13.10
12489 Berlin

t: +49 (30) 6392 1802
f: +49 (30) 6392 1812

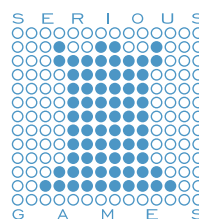
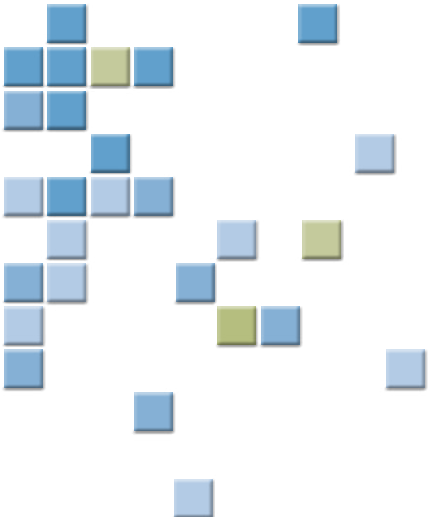
www.first.fraunhofer.de
info@first.fraunhofer.de

Fraunhofer First Associated Partner

The Fraunhofer Institute for Computer Architecture and Software Technology FIRST develops innovative software technologies for IT-based systems and processes. The goal is to produce high quality, easy-to-use and intelligent technologies that adapt to users' needs and support them optimally.

The focus is on applied research: industrially relevant results are converted into practical applications by FIRST as quickly as possible and implemented in conjunction with partners and customers in industry and research.

Around 115 employees work here in the three departments Interactive Systems, Embedded Systems and Intelligent Data Analysis and Administration under the direction of Prof. Dr.-Ing. Stefan Jähnichen. Sixty percent of the budget is generated by external funding from industrial contracts and funding for public research.



IHDE & PARTNER 
RECHTSANWÄLTE

IHDE & Partner Rechtsanwälte
Claas Oehler
Schönhauser Allee 10-11
10119 Berlin

T: +49 (30) 4431 8660
F: +49 (30) 4431 8679

www.onlinelaw.de
www.ihde-notar.de
claas.oehler@onlinelaw.de

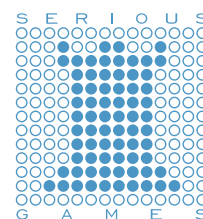
Ihde & Partner Assoziierter Netzwerkpartner

IHDE & Partner Rechtsanwälte ist eine überregionale Anwaltskanzlei, die sich auf die rechtliche Beratung von Technologieunternehmen und deren fachlichen und wissenschaftlichen Partnern spezialisiert hat. Die Kanzlei begleitet komplexe Technologievorhaben, unterstützt beim Schutz und bei der Durchsetzung von Rechten und vertraglichen Vereinbarungen.

Serious Games und Recht

Die Kanzlei hat besondere Rechts- und Branchenkompetenz im Bereich Informationstechnologie, Telekommunikation und Medien. Im besonderen Maße trifft dies auf die Games-Branche zu, ein junger, ehrgeiziger und wachstumsstarker Teil der Medienwirtschaft.

Wie häufig in jungen und technologieorientierten Märkten, zeichnen sich die rechtlichen Rahmenbedingungen durch zum Teil ungeklärte Rechtsverhältnisse und eine nachlaufende Gesetzgebung aus. Die rechtlichen Anforderungen sind aufgrund der Besonderheiten des Marktes, der Komplexität der Projekte und der Vielfältigkeit der erforderlichen Rechte besonders hoch.



IHDE & PARTNER 
RECHTSANWÄLTE

IHDE & Partner Rechtsanwälte
Claas Oehler
Schönhauser Allee 10-11
10119 Berlin

t: +49 (30) 4431 8660
f: +49 (30) 4431 8679

www.onlinelaw.de
www.ihde-notar.de
claas.oehler@onlinelaw.de

Ihde & Partner Associated Partner

IHDE & Partners is a national law firm that specialises in legal services for technology companies and their professional and academic partners. The firm provides support on complex technology projects, the protection and enforcement of rights and contractual agreements.

Serious Games and Law

In addition to the firm's extensive legal expertise, IHDE & Partner have a sound knowledge of the IT, telecommunications and media industry. This especially applies to games commerce, a young, ambitious and fast-growing branch of the media industry.

As is often the case in young and technology-oriented markets, the legal framework is characterised by partly unclarified legal relationships and delayed legislation. The legal requirements are particularly high due to the characteristics of the market, the complexity of projects and the diversity of necessary rights.