



Bereits zum 7. Mal stehen vom 19. und 20. April 2012 in der idyllischen Schwarzwaldstadt St. Georgen die Möglichkeiten von 3D-Simulation und Visualisierung, Virtual Reality- und Serious Gaming-Lösungen für die Ausbildung und das Training von Einsatzkräften sowie den vorbeugenden Brand- und Katastrophenschutz im Fokus.

Mit dem Themenschwerpunkt "Kritische Infrastrukturen" setzt sich die Konferenz im kommenden Jahr mit einer der schwierigsten und zugleich brennendsten Fragestellungen unserer Zeit auseinander. Wie kann die Sicherheit eines Kernkraftwerkes, einer medizinischen Versorgungseinrichtung oder eines Tunnels durch den Einsatz von 3D-Simulation und -Visualisierung bereits in der Planungsphase oder im laufenden Betrieb erhöht und der Einsatz der Rettungskräfte im Katastrophenfall durch Serious Gaming Technologie verbessert werden? Darauf geben hochkarätige Referenten in spannenden Fachvorträgen Antworten.

Hochwasser, Zugunglücke oder Chemieunfälle lassen sich heute realitätsnah simulieren und damit insbesondere auch die Ausbildung der Einsatzkräfte, wie bspw. der Feuerwehr, gefahrlos optimieren.

Die begleitende Fachausstellung am ersten Veranstaltungstag bietet eine optimale Plattform für die Präsentation neuer Produkte und Dienstleistungen für den Feuerwehr- und Rettungsdienst. Das Abendprogramm steht ganz im Zeichen Schwarzwälder Kultur und Gastlichkeit und des gegenseitigen Erfahrungsaustausches. Vertiefen Sie in entspannter Atmosphäre die tagsüber geknüpften Kontakte.

Am zweiten Veranstaltungstag erhalten Besucher exklusive Einblicke in das Sicherheitskonzept des größten und modernsten Schweizer Kernkraftwerkes in Leibstadt.

Weitere Informationen zur Konferenz und den Beteiligungsmöglichkeiten können Sie dem angehängten **Programmkonzept** entnehmen.

Der Virtual Fires Kongress in St. Georgen mit seinen Themen Virtuelle Realität und Simulation und deren Einsatzmöglichkeiten in sicherheitsrelevanten Bereichen hat sich zu einer viel beachteten Veranstaltung entwickelt und ist mittlerweile eine feste Größe unter den Fortbildungsangeboten für Feuerwehr, Rettungs- und Sicherheitskräfte geworden.

Die Anforderungen an die Feuerwehren, den Katastrophenschutz, die Hilfs- und Rettungsorganisationen und die Polizei werden in der Zukunft nicht geringer werden. Im Gegenteil: die Anzahl und Komplexität der Aufgaben werden zunehmen. Umso mehr gewinnt die Qualität und die Optimierung der Aus- und Fortbildung an Bedeutung. Der Virtual Fires Kongress leistet hier einen wichtigen Beitrag, um den Einsatz von Simulation und Visualisierung von Einsatzszenarien in der Ausbildung und dem Training von Einsatzkräften zu etablieren.

SERIOUS GAMES BERLIN präsentiert sich am Stand. Der Partner Serious Games Solutions referiert zu dem Thema:

Agenda 19.04.2012 -14.30 Uhr

### **SERIOUS GAMES –SPIELEREI ODER CHANCE FÜR DIE AUS- UND WEITERBILDUNG?**

**Ralph Stock, Geschäftsführer Serious Games Solutions GmbH, Potsdam**

Serious Games Solutions GmbH entwickelt bereits seit 1993 Serious Games und konnte sich als ein Marktführer in diesem stark wachsenden Bereich positionieren. Zu den Kunden gehören große Unternehmen und Organisationen, wie das Auswärtige Amt oder die Bundesagentur für Arbeit. Besonderer Schwerpunkt in den Aktivitäten der Serious Games Solutions GmbH ist die Entwicklung von Serious Games im Bereich Feuerwehr, Katastrophenschutz und Ärztetraining. Auch im Rahmen der Mitarbeit am Projekt VoTeKK (Vorbereitung auf Terroranschläge, Krisen und Katastrophen) des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wurden Grundlagen für mehrere Serious-Games-Anwendungen erarbeitet.

Zwei Produkte wurden bereits entwickelt und befinden sich gegenwärtig in der Evaluation. Von besonderem Interesse für Feuerwehren ist das gegenwärtig in der Entwicklung stehende Produkt EMERGENCY PROFESSIONAL.

Der Vortrag widmet sich folgenden Themen: Welche Einsatzgebiete und Möglichkeiten bieten Serious Games in Ausbildung und Training? Welche Leistungsmerkmale bieten bereits entwickelte Produkte und wie sind die Erfahrungen in der Einsatzpraxis? Wo liegen zukünftige Anforderungen an Serious Games in der Ausbildungs- und Trainingspraxis?

Wie können wir die Möglichkeiten von Online-Communities für die Aus- und Weiterbildung nutzen? Welche Chancen ergeben sich durch die Verfügbarkeit mobiler Lernplattformen, wie dem iPad von Apple?

**AGENDA 19.04.12 – 2:30pm**

### **SERIOUS GAMES – GADGET OR A CHANCE FOR EDUCATION AND TRAINING?**

**Ralph Stock, CEO, Serious Games Solution GmbH, Potsdam**

The Serious Games Solution company has already developed Serious Games since 1993 and has established itself as one of the market leaders in this very increasing market. Companies and organisations that are counted among their customers are for example the Ministry for Foreign Affairs or the German Federal Institute for Employment. The special focus of the Serious Games Solutions' activities lies within the development of Serious Games in the field of fire brigades, disaster control and trainings for medical scientists. Also in line with the collaboration in the project VoTeKK (preparation on

## 19.-20.04.2012: Virtual Fires Kongress

---

terrorist attacks, crisis and catastrophes) of the German Ministry of Education and Research the bases for several Serious Games application have been acquired.

Already, two products have been developed and have been evaluated for the time being. Of special note for fire fighters is the product EMERGENCY PROFESSIONAL which is under way.

The lecture dedicates to the following topics: Which applications and possibilities are given by the use of Serious Games in education and training? Which performance features are offered by existing products and what are the experiences in practical use? Where do future requirements on Serious Games lie in regarding education and training practice? How can opportunities of online-ommunities be used for education and training?

Which chances are given by the availability of mobile learning platforms like the Apple iPad?

**SERIOUS GAMES SOLUTIONS**  
*The Applied Games Experts*

### **Serious Games Solutions**

[www.serious-games-solutions.de](http://www.serious-games-solutions.de)

#### **Ansprechpartner:**

Ralph Stock

Tel.: +49 (331) 2318 9680

E-Mail: [ralph.stock@serious-games-solutions.de](mailto:ralph.stock@serious-games-solutions.de)