

## Angebote von studiumdigitale bezüglich Games

- **Beratung & Unterstützung:** Wir bieten individuelle Beratung und Unterstützung bei der Entwicklung barrierefreier, digitaler Medienprodukte. Dazu zählen auch Serious Games und die Implementierung von Gamification-Strategien.
- **Forschung & Informationen:** Mit mehreren Projekten und damit zusammenhängenden Publikationen forschen wir zum Thema Serious Games und Barrierefreiheit. Gerne informieren wir zu diesem Themengebiet.
- **Qualifizierung:** Im Rahmen unseres Qualifizierungsprogramms bieten wir Workshops zu Games in der Lehre an (H5P - Interaktive Lerneinheiten erstellen und einsetzen, Lehren und Lernen in 360°).

## Ziele von studiumdigitale bezüglich Games

- **Anwendung und Entwicklung:** Unser Ziel ist es, Serious Games und Gamification-Strategien einzusetzen und weiterzuentwickeln, um den Lernprozess zu fördern und zu bereichern.
- **Vernetzung und Austausch:** Wir fördern den Austausch von Kenntnissen und Erfahrungen und gewährleisten so eine stetige Vernetzung zwischen verschiedenen Akteur\*innen. Dabei steht die Kooperation zwischen Hochschulen im Vordergrund, aber auch außerhalb des universitären Kontext.
- **Stärkung der Sichtbarkeit:** Es ist uns ein Anliegen, die Bedeutung und das Potenzial von Serious Games und Gamification in der Lehre unter Mitarbeiter\*innen und Studierenden der Goethe-Universität stärker ins Bewusstsein zu rücken.

## Sensibilisierung von Barrieren in Games



### Welche Arten von Barrieren bei Games gibt es?

Wichtig ist die Beachtung von Diversity- und Inklusionskriterien beim Game Design. Beim Thema digitale Barrierefreiheit helfen bei der Erstellung die Schritten der Game Accessibility Guidelines (GAG).

GAG



Publikation zu Game Accessibility



Linda Rustemeier: rustemeier@sd.uni-frankfurt.de

Dr. Lino Weist: weist@sd.uni-frankfurt.de

Dr. Sarah Voß-Nakkour: voss@sd.uni-frankfurt.de

[www.studiumdigitale.uni-frankfurt.de](http://www.studiumdigitale.uni-frankfurt.de)