

Presseinformation

04/2021 27.05.2021

ÜBZO entwickelt 3D Online-Game für berufliche Weiterbildung

Das Spiel wird im Rahmen des vom BMBF geförderten Projekts "SG4BB" (Serious Games für Berufliche Bildung) gefördert

Nach einem zweistufigen Auswahlverfahren geht das Überbetriebliche Bildungszentrum in Ostbayern (ÜBZO) mit dem Projekt "SG4BB -Plattform zum Auffinden, Integrieren, Erproben und Bewerten von personalisierten Serious Games und spielerischen Lernangeboten in der beruflichen Weiterbildung" als einer der Gewinner des Innovationswettbewerbs INVITE (Digitale Plattform berufliche Weiterbildung) hervor.

Mit INVITE fördert das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) im Rahmen von drei Entwicklungsfeldern und einem forschungsorientierten Metavorhaben technologisch innovative Projekte. Von bundesweit 707 eingereichten Projektskizzen, konnte das SG4BB-Projekt die 77-köpfige Jury des BMBF überzeugen und zählt damit zu den 76 Gewinnerprojekten.

Das Projektteam entwickelt und erprobt in den nächsten drei Jahren auf künstlicher Intelligenz basierte Verfahren zur Unterstützung von Lernangeboten. Als Grundlage dafür werden zwei Serious Games entwickelt, die über die klassischen Gamification-Konzepte hinausgehen. Eines dieser Lernspiele wird ein browserbasiertes, 3D-Multiplayer-Game für Servicetechniker in der Wellpappbranche. Darüber hinaus wird ein digitaler Marktplatz für Serious Games aufgebaut. Bildungsanbieter und Unternehmen können künftig über diesen Marktplatz die Lernspiele erwerben und in ihr Lernmanagementsystem (LMS) integrieren.

Zu den Verbundpartnern des SG4BB-Projekts zählen neben dem ÜBZO: die Technische Universität Darmstadt, die mit den Fachbereichen "Multimedia Kommunikation" und "Berufspädagogik und Berufsbildungsforschung" die Projektleitung stellen, die AVM gGmbH als Bildungsdienstleister und Anwendungspartner, MaibornWolff als Know-How- und Co-Entwickler, Nurogames als Serious Games und Learning Analytics Entwickler sowie die Master Solution AG.

Prof. Dr. Erich Bauer, Geschäftsführer des ÜBZO sagte: "Die Ergebnisse dieses Pilotprojekts bilden für uns die Basis, das Lernangebot im Bereich der Digitalen Bildung durch Serious Games zu erweitern und somit eine attraktive und innovative Lernform für die berufliche Weiterbildung in das bestehende Programm mit einzubinden."



Innovative Lehr-/ Lernszenarien im ÜBZO - in Zukunft auch mit Serious Games

Pressesprecher:

Sebastian Gmeiner, sgmeiner@uebzo.de, +49 (0)9605 919-9331

Vertreterin:

Daniela Summer, dsummer@uebzo.de, +49 (0)9605 919-9299

Webseite:

www.uebzo.de
