



INVITATION

# Serious Games

## *Perspektiver og barrierer*

**Internationale erfaringer viser, at Serious Games er et nyt spirende forretningsområde. Hvordan udnytter vi potentialet – hvilke muligheder er der, og hvilke barrierer skal overvindes?**

Ved at udnytte den grafiske og animerede teknologi, som er blevet tilgængelig de senere år og med inspiration fra simulations- og computerspilsverdenen vil det være muligt at forenkle komplekse processer og store mængder af information på en lang række områder.

Visuel og målrettet kommunikation gør det nemmere at koordinere mellem forskellige faggrupper indenfor f.eks. byggeri og sundhedsvæsen. Nye muligheder indenfor simulering og interaktion åbner for udvikling af mere effektive værktøjer til læring og træning af læger, håndværkere, montører etc.

Siden 2008 har DI ITEK stået i spidsen for projektet Innogate (Innovation Through Gaming Technologies), hvor vi sammen med en række partnere har arbejdet med at finde seriøse anvendelsesområder for computerspil. Projektet er medfinansieret af Rådet for Teknologi og Innovation.

Vi vil gerne markere afslutningen af Innogate ved at sætte fokus på aktuelle udfordringer inden for byggeri og sundhed, som computerspil kan være med til at løse

### **Tid**

Torsdag d. 27. maj 2010  
kl. 13.00 – 17.00

### **Sted**

DI ITEK, Industriens Hus  
H.C. Andersens Boulevard 17  
1787 København V

### **Pris**

Det er gratis at deltage, men tilmelding er nødvendig

### **Tilmelding og kontaktperson**

Projektleder Birthe Ritter  
Tlf. 3377 3334  
bir@di.dk

## Tema 1 - Byggeri og spil

Der er mange led i den kæde, som fører frem til et færdigt byggeri. I en årrække har man arbejdet på at få digitaliseret byggeprocessen, som omfatter arkitekter, ingeniører, materialeproducenter, byggemarkeder, håndværkere, entreprenører, bygherrer og myndigheder. Det er endnu ikke lykkedes. En vej frem til at forbedre koordineringen og produktiviteten i byggeriet kan være at gøre mere brug af den grafiske og animerede teknologi, som er blevet tilgængelig de senere år. Ved hjælp af inspiration fra simulations- og computerspilsverdenen vil det være muligt at forenkle mange ting. Det kan omfatte animeret information om materialer og byggeregler til håndværkere, f.eks. omkring miljø og energi. Et andet og centralt fokusområde for brug af grafiske og spil-lignende metoder er at få udviklet et værktøj, der rummer dialogen mellem arkitekt og alle andre interessenter i forbindelse med udformningen af det nye byggeri.

- 13.00 Velkomst**  
**Direktør Tom Togsverd, DI ITEK**
- 13.10 Innovation Through Gaming Technologies—Visioner og perspektiver**  
**Direktør Lars Henriksen, Apex Virtual Entertainment**
- 13.30 Energivenligt design med spilværktøjer**  
80pct af energibesparelserne i en bygning dikteres i de første 20pct af tegnestuens arbejde, altså i skitseringsfasen. Der findes ingen redskaber, der kan give arkitekten hurtigt feedback på de energimæssige konsekvenser af designet, hvilket resulterer i, at dette først bliver synliggjort senere i forløbet, hvor det ofte er for sent eller meget omkostningstungt at ændre. 3XN har forsøgt at udtænke et spilbaseret værktøj til løsning af denne problematik.  
**Head of R&D. New Materials and Technologies Kasper Guldager Jørgensen, 3XN A/S**
- 13.50 Arkitektur med 3D-modeller**  
Byggeindustriens måde at arbejde på er under forandring. Fremtiden er baseret på tredimensionelle, computertegnede bygningsmodeller til 100 procents afløsning for tegninger ved hjælp af ”papir, blyant og lineal”.  
**Lektor Kristian Agger, Arkitektskolen Aarhus**
- 14.10 Kan spilteknologi bidrage til løsningen af byggeriets udfordringer?**  
**Udviklingschef Birgitte Stang, Grundejernes Investeringsfond**  
**Arkitekt MAA og CEO Jacob Østergaard, Utopian City\_Scape ApS**  
**Head of R&D. New Materials and Technologies Kasper Guldager Jørgensen, 3XN A/S**  
**Lektor Kristian Agger, Arkitektskolen Aarhus**
- 14.40 Pause**

## Tema 2 - Sundhed og spil

Et omfattende sundhedssystem omgiver patienter og borgere. Det strækker sig lige fra medicinal- og medicoindustrien i den ene ende, via praktiserende læger, sygehusenes læger og sygeplejersker til fysioterapeuter og andre behandlere i den anden ende. Komplexiteten i systemet har skabt problemer med koordinering og produktivitet mellem de mange led i kæden og med at sikre, at det kommer patienter og borgere til gode både før, under og efter behandlingen. Et led i forbedring af sundhedssektoren kan være at gøre mere brug af den eksisterende grafiske og animerede teknologi. Ved hjælp af inspiration fra computerspilsverdenen vil man måske kunne nå endnu videre i retning af at skabe overblik og forenkling samt udvikle stadig flere værktøjer til simuleret træning for læger og sygeplejersker, patienter og borgere.

### 15.10 Sundhedsfremmende tilbud i ældreplejen

Kognitiv træning ved hjælp af computerspilsteknologi er del af en international trend kaldet "Hjernetræning", og det er i stigende grad et nyt og populært tilbud inden for ældreomsorgen. Rehabiliteringscenter Bispebjerg, Københavns Kommune, har i samarbejde med Nordic Brain etableret en HJERNELOUNGE som et nyt tilbud til byens ældre borgere.

**Carl-Frederik Vogel, Nordic Brain**

### 15.25 Spil til personlig sundhed

Med computerspil kan vi simulere/lege med konsekvenserne af vores livsstilsvalg.

**Senior Forsknings- og Innovationsspecialist Pervasive Healthcare Simon Bo Larsen, Alexandra Instituttet A/S**

### 15.40 Kirurgisk simulation og medicinsk visualisering

Nye værktøjer gør det muligt for lægen at se ind i patientens krop og få en effektiv visuel formidling af den aktuelle sygdom. Tredimensionelle simulationer giver den yngre læge et redskab til træning og den erfarne læge et værktøj til præ-operativ planlægning til den aktuelle patient.

**Senior Forsknings- og Innovationsspecialist Jesper Mosegaard, Alexandra Instituttet A/S**

### 15.55 Hvordan kan computerspil bidrage til vækst og velfærd?

**Carl-Frederik Vogel, Nordic Brain**

**Overlæge dr. Med., Mads Sølvsten Sørensen, Rigshospitalet**

**Centerleder Anette Steen Madsen, Rehabiliteringscenteret Bispebjerg**

**Senior Forsknings- og Innovationsspecialist Pervasive Healthcare Simon Bo Larsen, Alexandra Instituttet A/S**

**Senior Forsknings- og Innovationsspecialist Jesper Mosegaard, Alexandra Instituttet A/S**

## Vækst og innovation

Vejen frem. To hurtige bud og debat

- 16.25**    **Hvad kan Computerspilzonen gøre for udviklingen af Serious Games**  
Projektdirektør Jan Neiiendam, Computerspilzonen
- 16.35**    **Serious Games på den internationale scene og Danmarks potentiale**  
CEO Simon Egenfeldt Nielsen, Serious Games Interactive
- 16.45**    **Debat og afrunding**  
Direktør Tom Togsverd, DI ITEK