Arbeitswelt der Life Sciences spielerisch optimieren

Categories : Anlagen & Komponenten, Messtechnik & Analytik

Date : 2. Februar 2018

Das vom BMBF geförderte Forum Bio Games Lab bringt Unternehmen der Life Sciences mit Unternehmen der Games-Branche zum transdisziplinären Austausch zusammen.

Ziel ist es, mit dem Ansatz der Gamification spielerisch die Arbeitswelt der Life Sciences zu optimieren. Im Bio Games Lab schaffen Experten der User Experience, Human Centred Design sowie der Life Sciences gemeinsam ungeahnte und neue Lösungskonzepte und das Ganze in einem risikoarmen Innovationsraum.

Gamification ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Prozessoptimierung insbesondere der Motivationssteigerung und Verhaltensänderung der Benutzer. Interaktionen neu gestalten mit kreativen, logischen Ansätzen ist die große Stärke der Games-Branche. Das Bio Games Lab soll dabei unterstützen, Kommunikations- und Verständnisbarrieren abzubauen, um Raum für branchenübergreifende Innovationen und Entwicklungspartnerschaften zu schaffen.

Das Potential von Gamification zur Unterstützung von komplexen oder aber monotonen Abläufen wurde im Life Science Kontext bereits erfolgreich aufgezeigt: sei es zur Therapiebegleitung im Bereich Diabetes-Care, Demenz oder Parkinson oder als interaktives Werkzeug für komplexe Forschungsprobleme der Proteinfaltung.

Ziel des Bio Games Labs ist es, Unternehmen aus den bisher disjunkten Bereichen in Kontakt zu bringen, um gemeinsame innovative Pilotprojekte zu realisieren. Wer dabei sein will, meldet sich auf der Website kostenfrei zum ersten Workshop am 7. März an.