hybrid plattform

GaTe – Gamification: Spielerischer Umgang mit Technik für ältere Menschen

© N. Roetting

Spielerisches Handeln und Neugier sind die Voraussetzungen für ideale Lernprozesse, unter anderem, weil die lernende Person mit diesem Prinzip ein direktes Feedback erhält. Das Fachgebiet Kognitionspsychologie und Kognitive Ergonomie der TU Berlin hat untersucht, ob auch ältere Menschen durch einen spielerischen Umgang mit mobilen internetbasierten Anwendungen ihre Berührungsängste verlieren und ob sie durch positive Interaktionserlebnisse besser an moderne Technologien herangeführt werden können. Das Design Research Lab der UdK Berlin unterstützte bei der Realisierung interaktiver Prototypen. Die Kooperation der Technischen Universität Berlin und der Universität der Künste Berlin wurde bundesweit als eine von vierzehn Einrichtungen ausgewählt, um die Mensch-Technik-Interaktion für den demografischen Wandel fit zu machen.

Projektart Forschung und Praxis
Stand Abgeschlossen, Laufzeit Mai 2013 bis Juli 2014

Förderung BMBF-Programm IKT 2020 - Forschung für Innovationen
Fördersumme 245.000 €

Projektpartnerin der UdK Berlin
Prof. Dr. Gesche Joost

Projektpartner der TU Berlin
Prof. Dr. Manfred Thüring
Dr. Michael Minge

hybrid plattform
Eine Einrichtung der
UDK Berlin & TU Berlin

Universität der Künste Berlin

Technische Universität Berlin

www.hybrid-plattform.org