Geschäftsplan für ein DIN SPEC-Projekt nach dem PAS-Verfahren zum Thema

„Serious Games Metadata Format (SG-MDF) “

Status:

Zur Kommentierung durch die Öffentlichkeit (Veröffentlichung)

Anmeldungen zur Mitarbeit sowie Kommentare zum Geschäftsplan sind erbeten und **bis zum 12. Oktober 2017** an spec@din.de zu übermitteln[1]

Die Empfänger dieses Geschäftsplans werden gebeten, mit ihren Kommentaren **jegliche relevanten Patentrechte**, die sie kennen, mitzuteilen und unterstützende Dokumentationen zur Verfügung zu stellen.

Berlin, 14. September 2017

[1] Anmeldungen zur Mitarbeit und Kommentare zum Geschäftsplan, die nach Ablauf der Frist eingehen, müssen nicht berücksichtigt werden. Über die Einarbeitung der fristgerecht eingegangenen Kommentare entscheidet der Workshop (Gremium) nach seiner Konstituierung.

Inhaltsverzeichnis

1. Status des Geschäftsplans 3
2. Initiator und weitere Mitglieder des Workshops 3
3. Ziele des Projekts 5
4. Arbeitsprogramm 6
5. Organisation des Workshops (temporäres Gremium) 7
6. Ressourcenplanung 9
7. Verwandte Aktivitäten 9
8. Kontaktpersonen 10
Anhang: Zeitplan (vorläufig) 11

1. Status des Geschäftsplans

- Zur internen Kommentierung
- **Zur Kommentierung durch die Öffentlichkeit (Veröffentlichung)**

  Dieser Geschäftsplan dient zur Information der Öffentlichkeit über das geplante Projekt. Interessenten haben die Möglichkeit, sich an dem Projekt zu beteiligen und/oder den Geschäftsplan zu kommentieren. Hierfür ist eine entsprechende E-Mail an spec@din.de zu richten.

  Über die tatsächliche Durchführung des Projekts entscheidet der Vorsitzende des Vorstandes von DIN im Nachgang an die Veröffentlichung dieses Geschäftsplans.

  Kommt das Projekt zustande, werden alle Akteure, die sich fristgerecht zur Mitarbeit angemeldet oder den Geschäftsplan kommentiert haben, zum Kick-Off eingeladen.

- Zur Erarbeitung der DIN SPEC (PAS) nach Annahme auf dem Kick-off

2. Initiator[2] und weitere Workshop-Mitglieder

- Initiator:

Person/Organisation	Kurzbeschreibung
Dr. Stefan Göbel, Akademischer Rat u. Head of Serious Games, FG Multimedia Kommunikation, TU Darmstadt	Die TU Darmstadt, gegründet 1877, ist eine der führenden Technischen Universitäten in Deutschland. 2008 wurde am FG Multimedia Kommunikation die Forschergruppe „Serious Games“ etabliert, die sich mit der Erstellung, Steuerung und Evaluation von Serious Games – Spiele mit einem charakteristischen Ziel abgesehen der reinen Unterhaltung, z.B. ein Lern- oder Gesundheitseffekt – beschäftigt. Zudem wird das Thema an der TU Darmstadt im Rahmen des Forums für Interdisziplinäre Forschung als auch im Innovationsnetzwerk „Serious Games Technologies“ im Sinne von „Science meets Business“ thematisiert.

[2] Die in diesem Dokument gewählte männliche Form der geschlechtsbezogenen Begriffe wie z. B. „der Initiator“ gelten selbstverständlich auch für alle weiblichen Personen. Lediglich aufgrund der besseren Verständlichkeit des Textes wurde einheitlich die männliche Form gewählt.

- Potenzielle zusätzliche Teilnehmer:

Die DIN SPEC wird durch einen Workshop (temporäres Gremium) erarbeitet, der jedem Interessenten offen steht. Die Mitwirkung von weiteren Experten ist sinnvoll und wünschenswert. Es bietet sich an, dass sich beispielsweise

Spieleentwickler und Publisher	Mitglieder der Verbände gamearea-FRM, GAME, BIU
Anwender	z.B. aus den Bereichen Bildung, Training und Gesundheit
Forschung	Mitglieder der GI FG EntCom und TU Darmstadt Forum Interd. Forschung
Politik und Verwaltung	Mitglieder der Initiative „Games Germany – Regional Funds and Networks“

an der Erarbeitung der DIN SPEC beteiligen.

- Teilnehmer des Kick-Offs (Stand Geschäftsplanveröffentlichung):

Person	**Organisation**
Stefan Göbel	TU Darmstadt
Winfred Bergmeyer	HTWK Leipzig
Thorsten Unger	Wegesrand
Mathias Reichert	DECK13 Interactive
Martin Thele-Schwetz	IJsfontein Interactive Media
Jens Junge	design akademie berlin
Ralf Dörner	Hochschule RheinMain
Regina Bruder	TU Darmstadt
Nico Nowarra	Experimental Game
Oliver Raubold	evertraXx
Polona Caserman	httc
Martin Steinicke	HTW Berlin
Malte Behrmann	bbw Hochschule
Christian Flory	Hessen Trade & Invest
Rolf Krämer	Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung

- Experten, die diesen Geschäftsplan angenommen haben (Workshop-Mitglieder):

Person	**Organisation**

N.N.	N.N.
N.N.	N.N.

3. Ziele des Projekts

3.1. Allgemeines

„Serious Games“ sind Spiele, die nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern zusätzlich ein charakteristisches Ziel verfolgen, zum Beispiel einen Lerneffekt, eine Verhaltensänderung (Sport, Gesundheit, Ernährung, Mobilitätsverhalten) oder „awareness“ schaffen für gesellschaftlich relevante Themen wie Sicherheit, Religion, Klima und Energie. Die wirtschaftliche Bedeutung von Serious Games nimmt stetig zu, so dass sich immer mehr Spieleentwickler mit Serious Games beschäftigen. Es existieren inzwischen viele Serious Games, aber nur wenige sind qualitativ hochwertig, machen Spaß und erzielen den gewünschten Effekt.

Das Ziel der DIN SPEC ist die Erarbeitung und Beschreibung eines „Serious Games Metadata Format (SG-MDF)“. Anbieter von Serious Games (Entwickler, Publisher) können die Spiele auf Basis des SG-MDF standardisiert beschreiben und Anwender (z.B. Lehrer, Ausbilder, Trainer oder Ärzte und Therapeuten) können entsprechend geeignete Spiele finden.

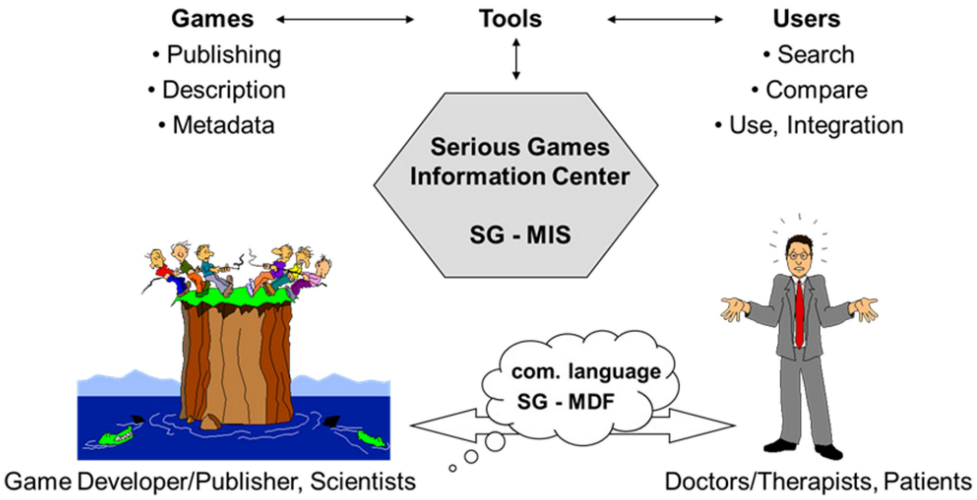

Abb. 1: SG – MDF als semantische Grundlage zur Beschreibung (Anbieterseite) und zum Auffinden von Serious Games (Anwenderseite).

Basierend auf dem SG – MDF wird vom Initiator in Abstimmung mit den Workshop-Mitgliedern ein Metadaten-basiertes Auskunftssystem „Serious Games Metadata Information System (SG-MIS)“ entwickelt und steht gleichermaßen Anbietern und Anwendern über ein Portal „Serious Games Information Center (SG-IC)“ zur Verfügung.
Die konzeptionelle Grundlage des SG-MDF bilden die wissenschaftlichen Vorarbeiten des Initiators (Publikationen zu Serious Games Metadaten und

Erfahrungen im Aufbau eines Metadaten-basierten Informationssystems für Geodaten) als auch aktuelle Aktivitäten der genannten Verbände, national und auch international, die sich mit Serious Games beschäftigen. Zudem sieht auch die EU (vgl. Projekte im Bereich „Advanced Gaming“) großes Potential in der Nutzung von Game Technologie und Game Konzepten für Anwendungsbereiche abgesehen der reinen Unterhaltung.

Das bis April 2018 fertigzustellende Dokument soll anschließend an die Europäische Kommission sowie ISO herangetragen werden. Deutschland könnte somit eine Vorreiterrolle in der internationalen Normung/Standardisierung in Sachen *Serious Games* einnehmen.

3.2. Geplanter Anwendungsbereich

Diese DIN SPEC (PAS) beschreibt das *Serious Games Metadata Format* als Beschreibungsformat für Serious Games und Grundlage für ein Information Center zur Beschreibung und zum Auffinden von Serious Games.

In dieser DIN SPEC (PAS) wird ein hierarchisch aufgebautes, erweiterbares Beschreibungsformat für Serious Games (SG-MDF) geschaffen, das eine systemische Vergleichbarkeit von Serious Games ermöglicht:

- Der Kern („core“) des SG-MDF umfasst einen Satz an Beschreibungselementen, die allgemeingültig für alle Sparten von Serious Games zur Geltung kommen.
- Sogenannte „Application Profiles“ bieten die Möglichkeit, weitere, anwendungsspezifische Beschreibungselemente vorzuhalten. Hierfür wird in der DIN SPEC ein Mechanismus erarbeitet, wie derartige Application Profiles aufgebaut und als Erweiterung des SG-MDF eingesetzt werden können. Zudem werden exemplarisch zwei Application Profiles für die Bereiche Bildung/Lernen und Gesundheit erarbeitet und als Referenzbeispiele als Teil der DIN SPEC publiziert.
- Ein Begriffskatalog trägt zur Vereinheitlichung der Sprache im komplexen, interdisziplinären Umfeld von Serious Games bei.
- Für dezidierte Beschreibungselemente des SG-MDF werden Attributlisten vorgehalten, die beispielsweise Serious Games Anwendungsbereiche, Game Genre oder Plattformen kategorisieren.
- Das Konsortium entwickelt auf Basis des SG-MDF eine erste Version des SG-MIS als Auskunftssystem zur Beschreibung und zum Auffinden von Serious Games.

Diese DIN SPEC (PAS) richtet sich an Anbieter und Anwender von Serious Games.

Anbieter von Serious Games sollen eine Richtlinie zur standardisierten Beschreibung ihrer Spiele erhalten, die auf Seiten der Anwender eine strukturierte Suche nach geeigneten Serious Games ermöglichen.

4. Arbeitsprogramm

4.1. Allgemeines

Im Zuge des Projekts soll eine DIN SPEC nach dem PAS-Verfahren (vgl. www.din.de/go/spec) erarbeitet werden. Die DIN SPEC darf nicht in Widerspruch zum Deutschen Normenwerk stehen.

Das Projekt startet voraussichtlich am **2017-10-18** (Kick-Off). Die Projektlaufzeit beträgt ca. 6 Monate.

Die DIN SPEC wird in Deutsch erarbeitet (Sitzungssprache, Berichte, usw.). und in Deutsch verfasst.

ANMERKUNG In der Kalkulation wurde nur eine Sprachfassung berücksichtigt. Die Erarbeitung weiterer Sprachfassungen verursacht zusätzliche Kosten und muss deswegen gesondert vereinbart werden. Wenn eine weitere Sprachfassung gewünscht wird, kann die Übersetzung auch durch Beuth/DIN erfolgen. Diese wäre nach Verabschiedung des Manuskripts zur Veröffentlichung der DIN SPEC zusätzlich zu beauftragen.

Die Veröffentlichung eines Entwurfs zur Kommentierung durch die Öffentlichkeit ist nicht vorgesehen.

4.2 Arbeitsplan

Das Kick-Off wird voraussichtlich am **2017-10-18** in Berlin stattfinden.

Das Kick-Off dient der Konstituierung des Workshops, der Abstimmung bzw. Klärung weiterer organisatorischer Punkte sowie ggf. der Aufnahme der inhaltlichen Arbeiten.

Zusätzlich werden 2 bis 4 Projektmeetings durchgeführt, um die jeweils bis dahin erarbeiteten Inhalte vorzustellen, abzustimmen und ggf. zu verabschieden. Die Erarbeitung der Inhalte kann durch einzelne Workshop-Mitglieder oder Arbeitsgruppen erfolgen.

Die Terminierung der weiteren Projektmeetings und/oder Webkonferenzen erfolgt durch den Workshop in Abstimmung mit DIN.

5. Organisation des Workshops (temporäres Gremium)

Das Projekt unterliegt den PAS-Verfahrensregeln. Alle Interessenten und Workshop-Mitglieder sind dazu aufgefordert, sich unter http://www.din.de/go/spec über die Verfahrensregeln in Kenntnis zu setzen.

Die Konstituierung des Workshops erfolgt im Zuge des Kick-Offs. Der Kick-Off findet erst statt, nachdem der Geschäftsplan veröffentlicht und die Durchführung des Projekts durch den DIN-Vorstand genehmigt wurde. Der

Workshop muss sich aus mindestens drei Workshop-Mitgliedern unterschiedlicher Organisationen zusammensetzen. Es ist nicht notwendig, dass diese unterschiedliche interessierte Kreise repräsentieren. Durch Zustimmung zum Geschäftsplan erklären die Interessenten ihre Bereitschaft zur Mitarbeit im Workshop und werden dadurch formell zu Workshop-Mitgliedern mit den einhergehenden Rechten und Pflichten. Teilnehmer des Kick-Offs, die den Geschäftsplan nicht annehmen, erhalten nicht den Status eines Workshop-Mitglieds und sind von weiteren Entscheidungen des Kick-Offs sowie vom weiteren Projekt ausgeschlossen.

Entsendet eine Organisation (z. B. ein Verband) einen nicht-hauptamtlichen Mitarbeiter in den Workshop, muss dieser von der Organisation autorisiert und DIN der Nachweis vorgelegt werden.

Jedes Workshop-Mitglied erhält ein Stimmrecht und verfügt über jeweils eine Stimme. Entsendet eine Organisation mehrere Experten in den Workshop, besitzt die Organisation, ungeachtet der Anzahl der entsendeten Teilnehmer, eine Stimme. Eine Übertragung von Stimmen auf andere Workshop-Mitglieder ist nicht möglich. Bei Abstimmungen gilt einfache Mehrheit der abgegebenen Stimmen, wobei Stimmenthaltungen nicht mitgezählt werden.

Der konstituierte Workshop ist in der Regel geschlossen. Über die Aufnahme zusätzlicher Mitglieder entscheiden die bisherigen Workshop-Mitglieder.

Im Zuge des Kick-Offs wählen die Workshop-Mitglieder einen Workshop-Leiter. Dieser leitet den Workshop inhaltlich und führt die Entscheidungsfindung (Abstimmungen, Beschlüsse) herbei. Der Workshop-Leiter wird hierbei durch den DIN-Projektmanager unterstützt, wobei DIN stets eine inhaltlich neutrale Position einnimmt. Darüber hinaus trägt der DIN-Projektmanager dafür Sorge, dass die Verfahrens- und Gestaltungsregeln von DIN bei der Erstellung der DIN SPEC eingehalten werden. Sollte der Workshop-Leiter seine Funktion nicht mehr wahrnehmen können, werden vom DIN-Projektmanager Neuwahlen initiiert.

Die Organisation und Leitung des Kick-Offs erfolgt durch den DIN-Projektmanager in Abstimmung mit dem Initiator. Die übrigen Projektmeetings und/oder Webkonferenzen werden vom DIN-Projektmanager in Abstimmung mit dem Workshop-Leiter organisiert.

Wenn Workshop-Mitglieder bei der Verabschiedung der DIN SPEC bzw. des Entwurfs nicht anwesend sein können, sind diese über alternative Wege (z. B. schriftlich, elektronisch) in die Abstimmung einzubeziehen.

Alle Workshop-Mitglieder, die für die Veröffentlichung der DIN SPEC bzw. des Entwurfs gestimmt haben, werden als Verfasser namentlich und mit der zugehörigen Organisation im Vorwort aufgeführt. Alle Workshop-Mitglieder, die gegen die Veröffentlichung der DIN SPEC bzw. des Entwurfs gestimmt oder sich enthalten haben, dürfen nicht im Vorwort genannt werden.

Um die sachgerechte Vervielfältigung und Verbreitung der Ergebnisse der Standardisierungsarbeit zu ermöglichen, räumen die Workshop-Mitglieder DIN die Nutzungsrechte an den ihnen erwachsenden Urheberrechten an den Ergebnissen der Standardisierungsarbeit ein. Die Übertragung der Urhebernutzungsrechte hindert die Mitglieder des Workshops nicht daran, ihr eingebrachtes Wissen, ihre Erfahrungen und Erkenntnisse weiterhin zu nutzen, zu verwerten und weiterzuentwickeln.

Die Workshop-Mitglieder sind angehalten, DIN über relevante Patentrechte, die in Zusammenhang mit diesem DIN SPEC Projekt stehen, zu informieren.

Nachträgliche Änderungen am Geschäftsplan erfordern neben einer 2/3-Mehrheit aller Workshop-Mitglieder zusätzlich die Zustimmung von DIN.

6. Ressourcenplanung

Jedes Workshop-Mitglied trägt seine im Rahmen des Vorhabens anfallenden Aufwendungen selbst.

Genehmigt der Vorsitzende des Vorstandes von DIN die Durchführung des Projekts schließt der Initiator einen Vertrag mit DIN und dem Beuth Verlag.

Aufgrund der Durchführung dieses Projekts gemäß dem Arbeitsprogramm entstehen DIN Kosten in Höhe von **23.000 EUR** zzgl. der gesetzlichen Umsatzsteuer. Zusätzliche Durchführungsleistungen verursachen zusätzliche Kosten.
Diese Kosten werden vom Initiator getragen.

7. Verwandte Aktivitäten

Das Thema der geplanten DIN SPEC ist bisher nicht Gegenstand einer Norm. Es existieren jedoch die folgenden, themenverwandten Gremien, Normen und/oder Regelwerke, die im Zuge des Projekts berücksichtigt und ggf. einbezogen werden:

Gremien:

- Bundesverband der deutschen Games-Branche (GAME), AK Serious Games
- Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), Forum APITs
- International Game Developer Association (IGDA), SIG Serious Games
- Gesellschaft für Informatik, Fachgruppe Entertainment Computing (GI EntCom)
- Innovationsnetzwerk Serious Games Technologies (SGT)

Normen und Regelwerke:

- ISO/TC211 19115.3 Geographic Information – Metadata, u.a. mit Beschreibung zu „Responsible Party Codes“.
  Dies wird im SG-MDF zur Beschreibung von bei der Entwicklung von Serious Games beteiligten Einrichtungen (z.B. Spieleentwickler,

Publisher oder Fachexperten einer Anwendungsdomäne) konzeptionell berücksichtigt.

8. Kontaktpersonen

- Workshopleiter/Konsortialleiter:
  N. N.

- Projektmanager:

  So-Jin Kim und Joachim Lonien
  DIN Deutsches Institut für Normung e. V.
  Am DIN-Platz, Burggrafenstr. 6
  10787 Berlin
  Tel.: + 49 30 2601-2734 und -2350
  E-Mail: so-jin.kim@din.de und joachim.lonien@din.de

- Initiatoren:
  Dr.-Ing. Stefan Göbel
  TU Darmstadt, FG Multimedia Kommunikation
  stefan.goebel@kom.tu-darmstadt.de
  +49 6151 16-20390
  Rundeturmstr. 10
  64283 Darmstadt

Anhang: Zeitplan (vorläufig)

DIN SPEC-Projekt	2017						2018					
	Jul	Aug	Sep	Okt	Nov	Dez	Jan	Feb	Mrz	Apr	Mai	
Initiierung												
1. Antrag und Prüfung												
2. Erstellung des Geschäftsplans												
3. Veröffentlichung des Geschäftsplans												
Workshop-Phase												
4. Kick-Off / Workshop-Konstituierung												
5. Erstellung der DIN SPEC (PAS)												
6. Verabschiedung DIN SPEC im Workshop												
Veröffentlichung												
7. Prüfung und Freigabe durch DIN												
8. Veröffentlichung der DIN SPEC (PAS)												
Meilensteine				**K**		**W**	**M**		**W**	**V**		

K Kick-Off, geplant in Berlin, DIN Institut
M Projektmeeting, geplant am 2.2.2018 an der TU Darmstadt; ggf. als Webkonferenz
W Webkonferenz
V Verabschiedung der DIN SPEC (PAS), Treffen in Berlin, DIN-Institut, geplant 25./26. April 2018
Vorstellung der DIN SPEC am 8. Juni 2018 auf den GameDays 2018