Projects and Products Portal for Leonardo da Vinci

Serious Sports

LLP/LdV/TOI/2011/IRL - 508

http://www.adam-europe.eu/adam/project/view.htm?prj=9191

Projektinformation

Titel:	Serious Sports
Projektnummer:	LLP/LdV/TOI/2011/IRL - 508
Jahr:	2011
Projekttyp:	Innovationstransfer
Status:	abgeschlossen
Land:	IE-Irland
Marketing Text:	Ein gemeinsames Merkmal zwischen Sport und digitale Spiele geteilt ist, dass beide Bereiche der menschlichen Tätigkeit, die sich stark interessieren Bürgerinnen und Bürger der EU und haben ein enormes Potenzial für die Menschen zusammen zu bringen, das sich an alle, unabhängig von Alter oder sozialer Herkunft. Zwar spielt der Sport eine wichtige Rolle in der Welt der digitalen Spiele heutzutage, angefangen von Sport-Simulation, um Sport-Management-Spiele, bleibt die Rolle von Spielen im Sport eine Praxis selten verwendet. Das Potenzial für die Spiele im Sport, insbesondere in der Lehre von Sport-und verwandte Elemente, stellt eine Fülle von ungenutzten Möglichkeiten.
Zusammenfassung:	Das Ziel des Projektes war ernst Sports , um einen digitalen Sport-Spiel -und Mehrweg Rahmen zur Unterstützung von Würde , die von em bietet die Möglichkeit, Kondition , Training und glücklich Struktur in verschiedenen (Ausbildung) Jahreszeiten für eine europaweite simulieren helfen und schulen Sporttrainer Entwicklung breiten Sport. Darüber hinaus wird das Projekt die Forschung gesucht , zu erweitern und die Nutzung von Game-based Learning in allen Bereichen des Sports und unterstützt die Erkennung und Bewertung von Sozial-, Kommunikations-und Organisationsfähigkeitenin allen Lernszenarienwie möglich erworben. Das Projekt entwickelt eine Reihe von Ergebnissen zur Erfüllung der Ziele skizzieren oben beschrieben - Inklusive primären Ergebnisse: wie einem wiederverwendbaren Rahmen für die Entwicklung des Sport-Management -Spiele auf dem Coaching von einer bestimmten Sportart , einen Rahmen für eine europaweite Sport (Basketball Focused) und eine Reihe von Spiele-Prototypen für diese Sportarten - Alle , die zur Entwicklung der wichtigsten Projektergebnisse führen - eine digitale Sport-Spiel auf Förderung der Ausbildung und Sporttrainer durch Game-Based -Learning (GBL) ab. Die Ergebnisse sind auf der Projekt-Website zur Verfügung: http://serious-sports.org
Beschreibung:	Das zentrale Ziel des Projekts war Serious Sport zu entwickeln, die auf " ernstes Spiel "-Technologie , einer theoretischen und wieder verwendbaren Rahmen einer digitalen Sport-Spiel für die Ausbildung Sport / Fitness- Trainer, einem digitalen Online- Sport -Spiele und Game-based -Learning Repository und die damit verbundenen Richtlinien und Ausbildung für Berufsschullehrer , Sport / Fitness- Trainer und andere im Sport für das Lehr / Strategieentwicklung / taktische Verständnis der Wettbewerbs Indoor-und Outdoor -Spiele. Es war beabsichtigt , dass durch diese Kompetenzen in einem innovativen und Spaß -Lernplattform Vermittlung und Bereitstellung von Ressourcen , um die Valorisierung , Nachhaltigkeit und Wiederverwertung der Projektergebnisse zu gewährleisten, wäre das Projekt vorstellen / Durchsetzung der effektive Lernmethode Game-based Learning spielt in Sportunterricht durch die Entwicklung der Kompetenzen für Sport / Fitness-Training in einem wiederverwendbaren Spiele -Framework. Die ernste Spielumgebung wurde als am besten geeignet angesehen , da sie eine unermessliche authentische Erfahrung des Spiels. Und ermöglicht die frühzeitige Verständnis von Strategie und Taktik , die bei der Zinsratenund Kapazitäten der Lernenden abgestimmt entwickelt werden . Die den Transfer von Wissen und Erfahrungen auf andere Lehrer und Trainer ausschließen kann - Solche Umgebungen auch für die Einbindung aller Lehrer / Personen auch diejenigen, die alt sind oder Behinderungen zu ermöglichen. Dies

Projektinformation

wurde auch versucht, die Modernisierung der Sport-Coaching -Bereich - derzeit in herkömmlichen Klassenzimmer oder Feldumgebungen unterrichtet.

Themen:
*** Interkulturelles Lernen
*** Nachhaltigkeit
*** Fernlehre
*** Weiterbildung
** Qualität
** IKT
** Sonstiges
** Chancengleichheit

Sektoren:
*** Gesundheits- und Sozialwesen
*** Erziehung und Unterricht
*** Kunst, Unterhaltung und Erholung
** Information und Kommunikation

Produkt Typen:
Fernlehre
andere
Unterlagen für offenen Unterricht
Module
Lehrmaterial
Homepage
Verbreitungsmethoden

Produktinformation: Das Projekt entwickelte alle Ergebnisse , um seine Ziele voran - einschließlich der primären Leistungen wie die theoretischen und wieder verwendbaren Rahmen , einer Version von diesem Rahmen , die Informationen für eine europaweite Sport und eine Reihe von Prototypen für einen digitalen Sport-Spiel für die Ausbildung Sport / Fitness- Trainer. Darüber hinaus hat das Projekt eine Reihe von Spiele- Prototypen , die zur Entwicklung der endgültigen digitalen Sport-Spiel für die Ausbildung Sport / Fitness- Trainer entwickelt.

Zusätzlich zu diesen primären Leistungen, das Projekt auch entwickelt eine Reihe von Ressourcen und Werkzeuge, um die zusätzlichen Ziele der Erforschung, Verbesserung und Förderung der Nutzung von Spielbasiertes Lernen in allen Bereichen des Sports voran. Dazu gehören eine Reihe von Überprüfungen der bestehenden kommerziellen Off-the -Shelf Unterhaltungstitel im Hinblick auf ihr Potenzial für den Unterricht Sport- Kompetenzen , die Überprüfung der Spielsteuerung und Peripheriegeräten im Hinblick auf die mögliche Verwendung in der Sporttraining und einer Befragung von Game-Engines , Middleware Entwicklung und Suiten. Die daraus resultierenden Informationen ist in einem Katalog mit einer Einführung von der Editor -in-Chief des International Journal of Game-Based Learning (IJGBL) entwickelt worden und ist derzeit online verfügbar auf der Website des Projekts .

Alle diese Ergebnisse sind derzeit verfügbar auf der Website des Projekts (http://serious-sports.org) .

Projektwebseite: http://serious-sports.org

Vertragnehmer

Name:	Cork Institute of Technology
Stadt:	Cork
Land/Region:	South-East
Land:	IE-Irland
Organisationstyp:	Öffentliche Einrichtung
Homepage:	http://www.cit.ie

Kontaktperson

Name:	Gearoid O Suilleabhain
Adresse:	DEIS Department of Education Development, Cork Institute of Technology, Rossa Avenue, Bishopstown, Co Cork
Stadt:	Cork
Land:	IE-Irland
Telefon:	+353 214326705
Fax:	
E-Mail:	gearoid.osuilleabhain@cit.ie
Homepage:	http://deis.ie

Koordinator

Name:	Cork Institute of Technology
Stadt:	Cork
Land/Region:	South-East
Land:	IE-Irland
Organisationstyp:	Öffentliche Einrichtung
Homepage:	http://www.cit.ie

Kontaktperson

Name:	Gearoid O Suilleabhain
Adresse:	DEIS Department of Education Development, Cork Institute of Technology, Rossa Avenue, Bishopstown, Co Cork
Stadt:	Cork
Land:	IE-Irland
Telefon:	+353 214326705
Fax:	
E-Mail:	gearoid.osuilleabhain@cit.ie
Homepage:	http://deis.ie

Partner

Partner 1

Name:	FH Joanneum University of Applied Sciences
Stadt:	Graz
Land/Region:	Oberösterreich
Land:	AT-Österreich
Organisationstyp:	Universität/Fachhochschule/Akademie
Homepage:	http://www.fh-joanneum.at

Partner 2

Name:	University of Oulu
Stadt:	Oulun Yliopisto
Land/Region:	Pohjois-Suomi
Land:	FI-Finnland
Organisationstyp:	Universität/Fachhochschule/Akademie
Homepage:	http://www.oulu.fi

Partner 3

Name:	Scienter
Stadt:	Bologna
Land/Region:	Emilia-Romagna
Land:	IT-Italien
Organisationstyp:	Forschungseinrichtung
Homepage:	http://www.scienter.org

Partner 4

Name:	Simsoft Computer Technologies Ltd.
Stadt:	Ankara
Land/Region:	Ankara
Land:	TR-Türkei
Organisationstyp:	KMU - Klein- und Mittelunternehmen (bis zu 250 Mitarbeiter)
Homepage:	http://www.simsoft.com.tr

Partner

Partner 5

Name:	Semmelweis University
Stadt:	Budapest
Land/Region:	Közép-Magyarország
Land:	HU-Ungarn
Organisationstyp:	Universität/Fachhochschule/Akademie
Homepage:	http://english.sote.hu/

Partner 6

Name:	London South Bank University
Stadt:	London
Land/Region:	Outer London
Land:	UK-Vereinigtes Königreich
Organisationstyp:	Forschungseinrichtung
Homepage:	http://www.lsbu.ac.uk/

Produkte

1 Theoretischen Rahmen für die Analyse von Sport-verwandte Konzepte und Praktiken in Computer-

2 Erhebung über die bestehenden COTS Unterhaltungstitel

3 Umfrage von Game-Engines, Middleware, Entwicklung Suiten

4 Bewertung des Spiels Kontrollen und Peripheriegeräte

5 Serious Sports Katalog Digital Sports Games

6 Serious Sports Website-und Portal-Tool

7 Framework for Serious Sports Spiele-Entwicklung

8 Rahmen für die europaweite sport

9 Evaluation und Qualitätssicherung Plan

10 Zwischenbericht über die Evaluierung

Produkt 'Theoretischen Rahmen für die Analyse von Sport-verwandte Konzepte und Praktiken in Computer-Video-Spiele und Simulationen'

Titel:	Theoretischen Rahmen für die Analyse von Sport-verwandte Konzepte und Praktiken in Computer-Video-Spiele und Simulationen
Produkttyp:	andere
Marketing Text:	Ein theoretischer Rahmen für die Analyse von Sport-verwandte Konzepte und Praktiken in digitalen Spielen und Simulationen und deren Integration in die Sportwissenschaft und Leibeserziehung Pädagogik.
Beschreibung:	Dieses Ergebnis ist ein theoretischer Rahmen für die Analyse von Sport-verwandte Konzepte und Praktiken in digitalen Spielen und Simulationen und deren Integration in die Sportwissenschaft und Leibeserziehung Pädagogik. Das Spiel, Middleware und Peripheriegerät Bewertungen - Der theoretische Rahmen basiert auf den Ergebnissen der anderen Ergebnisse aus Arbeitspaket 2 basiert. Durch die Analyse dieser Ergebnisse und ausführlichem Desk-basierte Forschung auf konstruktivistischen pädagogischen Konzepte konzentrieren - vor allem Game Based Learning, wurde der theoretische Rahmen ausgearbeitet,: 1) Die Kompetenzen, die von den verschiedenen digitalen Sport-und Fitness-Spiele (zB motorische, kognitive, etc.) gewonnen werden können. 2) Die Anwendbarkeit und Nutzung der Kompetenzen, die von digitalen Sportspielen gewonnen werden können. 3) Die Möglichkeit der Nutzung und Integration von digitalen Sport-und Fitness-Spiele in der Rolle des Unterrichts / Coaching Sport-und / oder körperliche Fitness.
Zielgruppe:	Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen
Resultat:	Der theoretische Rahmen trägt zu den Projektzielen durch eine geeignete "Wissensbasis" für die Projektaktivitäten und ihrer Stakeholder.
Anwendungsbereich:	Für Projektpartner, stellt das Framework ein Werkzeug, um bei der Umsetzung der Sport-verwandte Konzepte und Praktiken in der entwickelten digitalen Spiel und seine mögliche Integration in die Sportwissenschaft und Leibeserziehung Pädagogik unterstützen. Für Trainer / Ausbilder, stellt das Framework Informationen im Zusammenhang mit digitalen Sport-Spiele und die Übertragung von Kompetenzen durch Sport-und Fitness-Spiele.
Homepage:	
Produktsprachen:	Englisch

product files

R1-Theoretical-Framework-FinalV1.0.pdf
http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/R1-Theoretical-Framework-FinalV1.0.pdf

R2-SSP-Game-Survey-V0.4.pdf
http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/R2-SSP-Game-Survey-V0.4.pdf

R3-Game-Engine-Assessment-V0.4.pdf
http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/R3-Game-Engine-Assessment-V0.4.pdf

product files

R4-Peripheral-Devices-Reviews-V1.3.pdf

http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/R4-Peripheral-Devices-Reviews-V1.3.pdf

R6-SSP-Game-Framework.pdf

http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/R6-SSP-Game-Framework.pdf

R7-SSP-Good-Practice-Guidelines.pdf

http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/R7-SSP-Good-Practice-Guidelines.pdf

SSP_Catalogue.pdf

http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/SSP_Catalogue.pdf

SSP-User-Guide.pdf

http://www.adam-europe.eu/prj/9191/prd/1/1/SSP-User-Guide.pdf

Produkt 'Erhebung über die bestehenden COTS Unterhaltungstitel'

Titel: Erhebung über die bestehenden COTS Unterhaltungstitel

Produkttyp: andere

Marketing Text: Eine Befragung von bestehenden Commercial Off The Shelf (COTS) entertainment Titel mit Bezug auf ihr Potenzial für Training und für den Unterricht bestimmte Sportarten Kompetenzen.

Beschreibung: Dieses Ergebnis ist eine Studie der bestehenden kommerziellen Unterhaltungsindustrie digitale Spiele im Hinblick auf die relevanten Informationen zu dem Projekt, einschließlich der grundlegenden technischen Informationen, genre-spezifische Informationen, Sport Kompetenzen im Spiel enthalten und pädagogische Aspekte.
Dieses Ergebnis wurde in Zusammenarbeit zwischen allen Partnern entwickelt. FHJ entwickelt, in Zusammenarbeit mit DEIS, eine Vorlage, die alle Partner verwenden, um Spiele mit Blick auf die Identifizierung relevanter Sport-Kompetenzen, technische Informationen, mögliche Verwendung in oder außerhalb des Klassenzimmers, etc. überprüfen würde Insgesamt 33 digitale Spiele aus den Genres Sport Simulation wurden Sport-Management, Sport-Arcade-und Sport-Spiele mit Bezug auf ihr Potenzial für sportliche Ausbildung überprüft. Neben der Überprüfung dieser Spiele wurden die Ergebnisse analysiert und Schlussfolgerungen und Empfehlungen wurden nach ihrer pädagogischen Aspekte und möglichen Einsatz innerhalb oder außerhalb des Klassenzimmers entwickelt.

Zielgruppe: Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen.

Resultat: Diese Bewertungen trägt zu den Projektzielen durch die Identifizierung einige neue Mittel zur Überbrückung der Kluft zwischen digitaler Spiele und sportliche Ausbildung, insbesondere die Verwendung von Spielen, Sport für beide Trainer und Spieler profitieren.

Anwendungsbereich: Projektpartner sind die Bewertungen ein nützliches Werkzeug für die Ermittlung der Eigenschaften von Sport-Spiele, Sport-Spielmechanik, Sport-Spiel-Genres und die Verwendung dieser in und außerhalb des Klassenzimmers. Die Bewertungen bieten auch einen aktuellen "state-of-the-art" bei den digitalen Sport-Spiele in der Spiele-Industrie ".
Für die Stakeholder wie Ausbilder / Erzieher, Trainer oder GBL-Experten bieten die Bewertungen von denen Beispiele Spiele sind für pädagogische Zwecke zur Verfügung und wie und zu welchem Zweck diese verwendet werden können.

Homepage:

Produktsprachen: Englisch

Produkt 'Umfrage von Game-Engines, Middleware, Entwicklung Suiten'

Titel:	Umfrage von Game-Engines, Middleware, Entwicklung Suiten
Produkttyp:	andere
Marketing Text:	Eine Befragung von Game-Engine Middleware und Entwicklung Suiten in Bezug auf die Fähigkeit zur Entwicklung von digitalen Sport-basierte Spiele zu unterstützen.
Beschreibung:	Dieses Ergebnis ist eine Befragung von bestehenden Technologien derzeit in Anwendungen bei den digitalen Sport / Bewegung Spiele, insbesondere die Game-Engines und die Entwicklung Suiten, die für die Entwicklung und Ausführung digitaler Sport / Bewegung Spiele sind. Das Ergebnis wurde corroboratively zwischen FHJ entwickelt, die aufgrund ihrer Erfahrung in der Prüfung von Spielen und technischen Informationen und Simsoft, die aufgrund ihrer Erfahrung im Umgang mit Game-Engines für die Entwicklung. Zunächst wird eine Vorlage entwickelt wurde und zwischen den Partnern, um die Informationen angeben, die für jeden Motor / Middleware-Suite einschließlich der grundlegenden Zielplattformen, Sprache, Entwicklungsplattformen und Kosten der Lizenz erfasst werden vereinbart. Danach wurden 7 verschiedene Game-Engines / Middleware Suite bewertet.
Zielgruppe:	Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen
Resultat:	Diese Umfrage trägt zu den Projektzielen durch die Identifizierung der Technologie, die derzeit in Verwendung mit Bezug auf die Entwicklung von digitalen Sportspielen.
Anwendungsbereich:	Für Projektpartner, die Umfrage ein nützliches Werkzeug für die Entwicklung von Spielen ist, die Ermittlung der verfügbaren Werkzeuge für die Entwicklung, die Kosten, Eigenschaften, etc. Insbesondere liefert es Informationen für die Entwicklung der schweren Sportprojekt Spiel. Die Umfrage liefert auch einen aktuellen "state-of-the-art" bei den digitalen Sport-Spiele in der Spiele-Industrie ". Für die Stakeholder wie Ausbilder / Erzieher, Trainer oder GBL Experten, liefert die Erhebung Informationen über die verwendeten Werkzeuge, um Spiele zu entwickeln und Werkzeuge für den Einsatz für Spiele-Entwickler oder Interessierte in die Entwicklung von Spielen zu identifizieren.
Homepage:	
Produktsprachen:	Englisch

Produkt 'Bewertung des Spiels Kontrollen und Peripheriegeräte'

Titel:	Bewertung des Spiels Kontrollen und Peripheriegeräte
Produkttyp:	andere
Marketing Text:	Kritische Überprüfung der Spiel steuert und Peripheriegeräte mit einem Fokus auf Motion Control und alternative Geräte
Beschreibung:	Dieses Ergebnis ist eine Umfrage der Game-Controller und Spiel Peripheriegeräte derzeit im Einsatz. Diese Umfrage ist besonders relevant im Hinblick auf die Verwendung von physikalisch-reaktive Sport-und / oder Übung-basierte Video-Spiele (bewertet in der Umfrage der bestehenden COTS entertainment title), die gemacht worden durch den Einsatz Bewegungserkennung Controller. Dieses Ergebnis wurde in Zusammenarbeit zwischen FHJ und DEIS entwickelt, aufgrund der einzelnen Partner Erfahrung in der Prüfung von Spielen, Erfahrung in der GBL und Erfahrung in Usability und Software-Tests. Der erste Schritt in diesem Prozess war die Entwicklung einer Vorlage darlegt, wie jeder Partner sollte ein Spiel Peripheriegerät (einschließlich zusätzlicher Dokumentation wie eine Umkodierung Einwilligungserklärung Testskript und vorgeschlagenen Leitlinien) zu überprüfen. Sobald diese Vorlage wurde gegründet, wurden Partner mit der Identifizierung eines peripheren Spielgerät zu überprüfen beauftragt. Sobald Partnern ein Gerät ausgewählt hatte, voran sie mit der Überprüfung der von ihnen gewählten Geräte und 5 verschiedene Geräte wurden überprüft.
Zielgruppe:	Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen
Resultat:	Diese Bewertungen trägt zu den Projektzielen durch weitere Identifizierung der Technologie (zusätzlich zu den Game-Engines / Middleware / Entwicklung Suiten) derzeit im Einsatz im Hinblick auf die Entwicklung von digitalen Sportspielen.
Anwendungsbereich:	Projektpartner ist die Umfrage ein Mittel, einen weiteren Beitrag zum "state-of-the-art"-Übersicht bei den digitalen Sport-Spiele in der Spiele-Industrie "entwickelt. Die Bewertungen umrissen physikalischen Merkmale, Vorteile und Schwierigkeiten mit jeder der Vorrichtungen. Darüber hinaus war es möglich, die mögliche Verwendung einer Vorrichtung für den ernsthaften Sportspiel betrachten. Für die Stakeholder wie Ausbilder / Erzieher, Trainer oder GBL-Experten bieten die Bewertungen eine typische Benutzerfreundlichkeit der Geräte und für welche Zwecke / games können die Geräte genutzt werden. Dies kann zu Akteuren, welche Geräte vorhanden sind und welche Geräte könnten für pädagogische oder Eignung Zwecke verwendet werden demonstrieren.
Homepage:	
Produktsprachen:	Englisch

Produkt 'Serious Sports Katalog Digital Sports Games'

Titel: Serious Sports Katalog Digital Sports Games

Produkttyp: andere

Marketing Text: Dieses Ergebnis ist ein Katalog mit den Informationen im Rahmen bestehender Projektergebnisse entwickelt - speziell die Informationen in Bezug auf digitale Sportspiele und ihre jeweiligen Genres und Kompetenzen, die Verwendung von Peripheriegeräten / game Steuergeräte und Middleware / Game-Engines. Der Katalog enthält detaillierte Analyse dieser Ergebnisse sowie eine Einführung von einem führenden GBL akademisch.

Beschreibung: Als Teil des Projekts in Bezug auf die Erforschung, Weiterentwicklung und Förderung der Nutzung von Game Based Learning im Sport wurden die Daten gesammelt und analysiert - insbesondere Daten im Zusammenhang mit kommerziellen digitalen Sport-Spiele, die Kompetenzen darin enthaltenen die mögliche Verwendung für diese Spiele in der Lehre, die Verwendung von Peripheriegeräten und Spiel-Steuerelemente, die Middleware und Entwicklung Suiten für die Entwicklung von Spielen, etc. verwendet
All diese Informationen wurden gesammelt und analysiert und die Ergebnisse in die Serious Sport Katalog von Digital Sportspiele, einen Überblick oder "state of the art" der digitalen Sport-und Fitness-Spiele, bestehende "ernste" Sport-Spiele, Ziel entwickelt, die Technologie, die derzeit im Einsatz für digitale Sportspiele, darunter Spiel-Engine / Middleware und Spiel Peripheriegeräte / alternative Controller und auch die Kompetenzen in Sport / Fitness Spiele und wie diese Kompetenzen können durch Game Based Learning (GBL) gelernt und angewendet werden innerhalb oder außerhalb des Klassenzimmers mit Blick auf Sportwissenschaft & Sportunterricht Pädagogik.

Zielgruppe: Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Lehrer - Primar-und Sekundar-, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen

Resultat: Dieses Ergebnis ist ein Katalog detailliert die Informationen und Analysen aus der Überprüfung der digitalen Sportspielen, Middleware und Peripheriegeräte gesammelt. Alle gesammelten Informationen wurde gesammelt und die Ergebnisse analysiert und Empfehlungen in Bezug auf das Potenzial für das Lernen innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers gemacht.
Darüber hinaus bietet der Katalog eine Einführung von Patrick Felicia, Editor-In-Chief des International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), zusätzliche Unterscheidung auf den Katalog über seinen Beitrag und weitere Wert auf den Zielmarkt durch seine Analyse.
Der Katalog ist derzeit online verfügbar auf der Website des Projekts (http://serious-sports.org/content/serious-sports-catalogue-digital-sports-games) zusammen mit den separaten Bewertungen von Spielen, Middleware und Peripheriegeräte und werden in gedruckter Form auch.

Anwendungsbereich: Für die Stakeholder wie Ausbilder / Erzieher, Trainer oder GBL Experten, ist der Katalog eine Ressource für die Bereitstellung von Informationen im Zusammenhang mit digitalen Sport-Spiele und der Erwerb und die Übertragung von Kompetenzen durch Sport und Fitness-Spiele. Konkret beschreibt der Katalog die Spiele bewertet, die Genres, die digitale Sport-Spiele unter die Kompetenzen, die die Genres und einzelnen Spielen Adresse, Einsatzmöglichkeiten innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers, die verwendeten Peripheriegeräte und ihr Potenzial für die Bildung, etc eingestuft werden können .
Für Projektpartner, ist der Katalog ein Mittel zur Verbreitung der Projektergebnisse und ein Werkzeug für die Demonstration der Ergebnisse der Partner die Bemühungen in der Erforschung, Verbesserung und Förderung der Nutzung von Game Based im Bereich des Sports zu lernen.

Homepage: http://serious-sports.org/sites/default/files/Sports%20Catalogue_Layout%201.pdf

Produktsprachen: Englisch

Produkt 'Serious Sports Website-und Portal-Tool'

Titel: Serious Sports Website-und Portal-Tool

Produkttyp: Homepage

Marketing Text: Das Ergebnis ist eine Website-und Portal-Tool, das Informationen über das Projekt und es entwickelt und die erwarteten Ergebnisse. Dies wird als Verbreitung und Informationsquelle für das Projekt dienen und wird im Laufe des Projekts und die Zugabe von Projektleistungen, ein Online-europäische Bank von Ressourcen.
Dieses Ergebnis wurde durch DEIS entwickelt, Zeichnen von ihrer Erfahrung in Web-Entwicklung. Die Website wird regelmäßig mit dem Zusatz von Projekt-News (in erster Linie Informationen und Ressourcen für die Nutzung von digitalen Spielen für Sport / Bewegung und Updates über die Projektentwicklung) und Projektergebnisse aufgenommen.
Zusätzlich zu den Updates und resultiert aus der schweren Sport-Projekt, die Projekt-Website enthält auch Links zu den schweren Sport-Projekt Social Media-Installationen und Kontaktinformationen.

Beschreibung: Die Website-und Portal-Tool trägt den Projektzielen durch die Verbreitung das Projekt über Projekt-Updates und über die Projekt-Blog mit Informationen und Ressourcen für die Nutzung von digitalen Spielen für Sport / Fitness - und so hilft, den Prozess der Überbrückung der Kluft zwischen digitaler Spiele und sportliche Ausbildung, insbesondere die Verwendung von Spielen profitieren Sportarten für beide Trainer und Spieler.

Zielgruppe: Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen

Resultat: Das Ergebnis ist eine Website-und Portal-Tool, das Informationen über das Projekt und es entwickelt und die erwarteten Ergebnisse. Dies wird als Verbreitung und Informationsquelle für das Projekt dienen und wird im Laufe des Projekts und die Zugabe von Projektleistungen, ein Online-europäische Bank von Ressourcen.
Dieses Ergebnis wurde durch DEIS entwickelt, Zeichnen von ihrer Erfahrung in Web-Entwicklung. Die Website wird regelmäßig mit dem Zusatz von Projekt-News (in erster Linie Informationen und Ressourcen für die Nutzung von digitalen Spielen für Sport / Bewegung und Updates über die Projektentwicklung) und Projektergebnisse aufgenommen.
Zusätzlich zu den Updates und resultiert aus der schweren Sport-Projekt, die Projekt-Website enthält auch Links zu den schweren Sport-Projekt Social Media-Installationen und Kontaktinformationen.

Anwendungsbereich: Für die Stakeholder wie Ausbilder / Erzieher, Trainer oder GBL Experten, wird die Webseite als eine herausragende Online-europäische Bank von Ressourcen für Sporttrainer, die Informationen im Zusammenhang mit digitalen Sport-Spiele und der Erwerb und die Übertragung von Kompetenzen durch Sport und Fitness Spiele bieten handeln .
Projektpartner ist die Website ein Mittel zur Verbreitung der Projektergebnisse und ein Werkzeug für die Demonstration der Ergebnisse ihrer Bemühungen, vor allem die Ergebnisse aus Arbeitspaket 2 (kommerzielle digitale Sportspiele, Spiel-Engine Middleware, Spiel-Steuerung und Spiel Peripheriegeräte) und Arbeitspaket 3 (das Spiel Rahmen und später in das Projekt, die "good practice guide" als Teil des Arbeitspakets 7 entwickelt werden)

Homepage: http://serious-sports.org

Produktsprachen: Englisch

Produkt 'Framework for Serious Sports Spiele-Entwicklung'

Titel:	Framework for Serious Sports Spiele-Entwicklung
Produkttyp:	Programme/Curricula
Marketing Text:	Dieses Ergebnis ist ein Rahmen für die Entwicklung des Serious Sports Spiel, basierend auf Kompetenzen identifiziert im Sport-basierte Spiele enthalten sein, mit einem Blick auf, wie diese Kompetenzen möglicherweise kann zugänglich gemacht werden Nutzer über GBL.
Beschreibung:	Nach der Entwicklung eines Überblicks und theoretischen Rahmen für Sport-Spiel Entwicklung, die unter anderem identifizierte das Genre, die Zielgruppe für das Spiel, einige der Parameter, etc. das Spiel Framework entwickelt wurde, beschreibt die Elemente enthalten sein innerhalb des Spiels und wie diese zusammenwirken, um die Übertragung von Informationen über GBL erleichtern.
Zielgruppe:	Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen
Resultat:	Der Rahmen für die Serious Sports Spiele-Entwicklung trägt zu den Projektzielen durch die Identifizierung der Dimensionen der Kompetenzen in der Serious Sport-Spiel enthalten sein, der Zweck dieser Elemente, die wie diese miteinander interagieren und wie diese mit der Übertragung beitragen von Kompetenzen über das Serious Sports Spiel.
Anwendungsbereich:	Für Projektpartner, identifiziert im Rahmen der Mittel, um das Spiel und die gesamte Stufen / Schritte zu Ort innerhalb des Spiels zu nehmen entwickeln. Dies ist von besonderem Nutzen für die Entwicklung von Spielen Partner. Darüber hinaus die Rahmenbedingungen identifiziert den Transfer, die stattfinden kann und wie die Übertragung innerhalb des Spiels erleichtert - das ist wichtig für die Entwicklung zukünftiger Ergebnisse wie der Leitfaden bewährter Praktiken und Spiel Informationsseite. Der Rahmen wird auch dazu beitragen, weiteres Projekt Artikel / Publikationen entwickeln. Für Akteure wie Trainer oder Coaches, wird der Rahmen zeigen die Elemente innerhalb des Spiels enthalten sind, und von einer abstrakten Sicht, wie das gesamte Spiel Prozess funktioniert. Für GBL Experten (und Trainer / Betreuer), zeigt die Rahmenbedingungen, wie relevant basketball Informationen übertragen werden und wie die verschiedenen Formen des Lernens auftritt. Schließlich, für zukünftige Spiele-Entwickler, oder Interessenten, wird der Rahmen als wieder verwendbare Werkzeug, das verwendet, um die Entwicklung ähnlicher Spiele in der Zukunft werden handeln, beschreiben die erforderlichen Informationen, um das Spiel und wie der Spielverlauf funktioniert entwickeln.
Homepage:	
Produktsprachen:	Englisch

Produkt 'Rahmen für die europaweite sport'

Titel: Rahmen für die europaweite sport

Produkttyp: andere

Marketing Text: Dieses Ergebnis ist der ernsthafte Sport-Spiel Rahmenbedingungen für eine bestimmte europäische Sport, in diesem Fall - Basketball, die die Grundlage für die Entwicklung des Serious Sport-Spiel-Ausgang bilden.

Beschreibung: Nach der Entwicklung der Rahmenbedingungen für Serious Sports Spiele-Entwicklung und die Vereinbarung, dass die schwere Sport-Spiel würde auf Basketball konzentrieren, entwickelt erste Basketball-Informationen nach dem Spiel Framework entwickelt wurde, skizziert notwendigen Informationen für das Spiel, inklusive Ausbildung, Taktik, etc . Nach der Entwicklung der ersten Version des Basketball-Informationen, die den Rahmen für eine europaweite sport, wurden zusätzliche Informationen aus einer führenden Basketball-Trainer, um weitere Informationen zu entwickeln, um die Entwicklung der schweren Sportspiel auf ein angemessenes Niveau der Qualitätsanforderungen sicherzustellen bezogen werden: relevanten Informationen.

Zielgruppe: Vertreter der Endverbraucher Kategorien, Endverbraucher, Berufs-und Schulungszentren, Trainern, Betreuern, politische Entscheidungsträger, Forschungseinrichtungen

Resultat: Der Rahmen für die europaweite Sport trägt zu den Projektzielen durch die Bereitstellung der Informationen für die Entwicklung der schweren Sportspiel erforderlich. Der Rahmen für eine europaweite Sport auch eine funktionierende Version des Spiels Rahmen - zeigen, wie die Rahmenbedingungen für eine europäische Sport genutzt werden kann.

Anwendungsbereich: Für Projektpartner, skizziert den Rahmen für eine europaweite sport die erforderlichen Informationen, um eine Version des Spiels, einschließlich der Ausbildung, die Taktiken und Strategien, die Attribute, die trainiert werden können, die Mechanik des Spiels, etc. zu entwickeln
Für Akteure wie Trainer oder Coaches, wird der Rahmen für eine europaweite sport zeigen, wie der Rahmen mit den entsprechenden Sport-Informationen können bestückt werden. Für GBL Experten (und Trainer / Betreuer), zeigt die Rahmenbedingungen, wie relevant sport Informationen übertragen werden und wie das Lernen / Transfer für einen jeweiligen Sportart auftritt. Schließlich, für zukünftige Spiele-Entwickler, oder Interessenten, wird der Rahmen zeigen, wie ähnliche Spiele mit Informationen für eine andere Sportart in der Zukunft entwickelt werden.

Homepage:

Produktsprachen: Englisch

Produkt 'Evaluation und Qualitätssicherung Plan'

Titel:	Evaluation und Qualitätssicherung Plan
Produkttyp:	Evaluierungsmethoden
Marketing Text:	Dieses Ergebnis ist ein Plan, in den frühen Phasen des Projekts, um den Zweck der Auswertung während des Projekts und die Qualitätssicherung Methodik im Projekt angewendet werden skizziert entwickelt.
Beschreibung:	Dieser Plan wurde entwickelt, um die laufende Überwachung der Projektergebnisse und Methoden für die Entwicklung sicherzustellen. Die Evaluation und Qualitätssicherung Plan wird daher bestätigt die Einhaltung der Maßnahmen, wie sie in der ursprünglichen Projektantrag sowie die allgemeine Qualität und Relevanz der Leistungen produziert werden beschrieben ab. Darüber hinaus skizziert die Evaluation und Qualitätssicherung Plan die Evaluierung Segmenten des Projekts, wie die Evaluierung von Produkten durchgeführt werden sollte und die Verantwortlichkeiten zwischen den Projektpartnern zur Auswertung Aufgaben. Die Evaluation und Qualitätssicherung Plan wird ebenfalls ständig aktualisiert, um Werkzeuge für die Auswertung (als Anhänge) umfassen.
Zielgruppe:	Project Partners
Resultat:	Die Evaluation und Qualitätssicherung Plan trägt das Projekt durch die Bereitstellung spezifischer Richtlinien und / oder Werkzeuge für die Bewertung der Aktivitäten, die während der Laufzeit des Projekts durchgeführt sowie klar die Rollen und Verantwortlichkeiten für die Auswertung für bestimmte Leistungen während des Projekts werden.
Anwendungsbereich:	Die Evaluation und Qualitätssicherung Plan ist vor allem der Einsatz zu Partnern zu projizieren, wie es klar umreißt die Anforderungen für eine effektive Auswertung des Projekts. Durch klar umrissen den Zweck, die Methodik und die Verantwortung für die Auswertung der Ergebnisse, sowie die potenziellen Risiken, legt der Plan ein System zur Überwachung und Auswertung für die Laufzeit des Projekts und hilft so, ein hohes Maß an Qualität und Relevanz für das Projekt Produkte zu gewährleisten . Für die Stakeholder im Projekt, wie die Zielgruppen, etc. trägt der Evaluation und Qualitätssicherung Plan der allgemeinen Qualität der Endprodukte, so dass Projektergebnisse von höchster Qualität sind und auch ihren Zweck erfüllen.
Homepage:	
Produktsprachen:	Englisch

Produkt 'Zwischenbericht über die Evaluierung'

Titel: Zwischenbericht über die Evaluierung

Produkttyp: Evaluierungsmethoden

Marketing Text: Dieses Ergebnis ist ein Bericht über die Ergebnisse der Evaluierung des Projekts während der ersten 10 Monate des Projekts. In diesem Bericht werden die Ergebnisse der Evaluierung während der ersten 10 Monate des Projekts und der interpretierten Ergebnisse auf gesammelten Daten vorgenommen.

Beschreibung: Dieser Bericht soll als halber Strecke, eine Überprüfung der Ergebnisse des Projekts zu diesem Zeitpunkt zu handeln - auf den Monitoring-und Evaluierungsverfahren, die zu dieser Phase des Projekts durchgeführt wurden, basieren. Der Zwischenbericht über die Evaluierung ist ein Ergebnis der Gesamtbewertung Arbeitspaket / plan auf Qualität Projektmanagement und Kommunikation, das Erreichen von hoher Qualität Projektergebnisse und die Einhaltung der geplanten Aktivitäten und Ziele zu gewährleisten. Der erste Schritt in diesem Prozess war die Sammlung der Ergebnisse der Evaluierung zu diesem Zeitpunkt in das Projekt, über die Evaluierung und Qualitätssicherung Plans - insbesondere die Bewertungen der Auswertung Partner und Fachexperten (nach der Auswertung detailliert in die Evaluation und Qualitätssicherung Plan).

Zielgruppe: Project Partners

Resultat: Der Zwischenbericht über die Evaluierung trägt zum Projekt durch Überprüfung der Einhaltung der geplanten Aktivitäten und Ziele, die Einhaltung der Qualität Projektmanagement sowie die Qualität der zu erbringenden Leistungen produziert. Der Bericht zeigt auch Verbesserungen an den Projektaktivitäten und Ausgänge für die zweite Hälfte des Projekts vorgenommen werden.

Anwendungsbereich: Für Projektpartner trägt die Zwischenbericht über die Evaluierung der Verwaltung und die allgemeine Qualität des Projekts durch eine Rückmeldung bezüglich der gesamten Projektmanagement-Prozesse und Projektergebnisse. Dies ermöglicht es, Produkte und Prozesse, um bei Bedarf überarbeitet werden. Der Evaluationsbericht trägt auch zur Überwachung und Koordination des Projekts auch die Identifizierung Partner Zufriedenheit und Wirksamkeit der Kommunikation und Feedback-Prozesse statt.
Für die Stakeholder im Projekt, wie die Zielgruppen, etc. trägt der Bericht auf die gesamte Qualität der Endprodukte, so dass Schritte zur Überwachung, Überprüfung und Verfeinerung ergriffen werden, um zu halten, dass die Projektergebnisse von höchster Qualität sind.

Homepage:

Produktsprachen: Englisch

Veranstaltungen

Technologie und Sport-Coaching-Konferenz

Datum	17.10.2013
Beschreibung	Diese Konferenz sah die Ausgabe von Technologie im Sport und in welchem Umfang wird die Technik zu verbessern Sport-Coaching oder stören den Betrieb der traditionellen Coaching-Fähigkeiten? Die Konferenz zielte darauf ab, zu diskutieren und die Förderung der Nutzung von Technologie, insbesondere, digitale Game-based Learning im Sport.
Zielgruppe	Ausbildern und Zentren, Trainer, Athleten, Betreuer, Forscher, Experten GBL
Öffentlich	Öffentliche Veranstaltung
Kontaktinformation	darragh.coakley@cit.ie, roisin.garvey@cit.ie
Zeitpunkt und Ort	9.30am - 5pm at London South Bank University