

## Bike'N'Play

Persuasive Integrationskonzepte von Fahrradmobilitätsdaten in Computerspiele unterschiedlicher Spielgenres

|                                 |                                                      |                        |               |
|---------------------------------|------------------------------------------------------|------------------------|---------------|
| <b>Programm / Ausschreibung</b> | Mobilität der Zukunft, MdZ - 4. Ausschreibung (2014) | <b>Status</b>          | abgeschlossen |
| <b>Projektstart</b>             | 01.07.2015                                           | <b>Projektende</b>     | 31.12.2017    |
| <b>Zeitraum</b>                 | 2015 - 2017                                          | <b>Projektlaufzeit</b> | 30 Monate     |
| <b>Keywords</b>                 |                                                      |                        |               |

### Projektbeschreibung

Im Projekt Bike'N'Play werden Spielansätze für die Integration von Radfahren in beliebte Computerspiele unterschiedlicher Spielgenres entwickelt. Durch die Integration von Mobilitätsdaten in bestehende Spiele kann somit die Zielgruppe der Nicht-RadfahrerInnen erreicht und zum Radfahren motiviert werden. Wesentliche Aspekte für den Erfolg des Projektvorhabens und einer nachhaltigen Verwertung sind die Verwendung und Weiterentwicklung von innovativen Interaktionsplattformen (Wearables), die Entwicklung von Spielkonzepten für unterschiedliche Persuasions- und Spielertypen, und die Konzeption von Schnittstellen, die es Spieleherstellern ermöglichen, Mobilitätsdaten in Computerspiele zu integrieren.

### Abstract

The project Bike'N'Play develops gaming approaches for the integration of cycling data into popular computer games of different game genres. By utilizing existing games, the target group of non-cyclers can be reached and motivated to start cycling. The main aspects for the success of the project proposal and its continued utilization are the application and advancement of innovative interaction platforms (wearables), the development of gaming approaches for different persuasion and player types, and the conception of interfaces that enable games manufacturers to integrate mobility data into their games.

### Projektkoordinator

- AIT Austrian Institute of Technology GmbH

### Projektpartner

- Austrian Players League - Verein zur Förderung von Jugendlichen im IT und EDV-Bereich
- FH OÖ Forschungs & Entwicklungs GmbH
- FLUIDTIME Data Services GmbH
- ovos media gmbh