

## Pressemitteilung

### Toronto: International Serious Play Awards für Wegesrand-Projekte „Abenteuer Hanse“ und „Rail Experience“

(Mönchengladbach, 11. Oktober 2023) Gleich zwei Projekte von Wegesrand wurden jetzt anlässlich der Serious Play Conference in Toronto mit den begehrten „International Serious Play Awards“ ausgezeichnet. Die interaktive Museums-App „Abenteuer Hanse“ des Europäischen Hansemuseums Lübeck gewann in der Kategorie „Serious Games Designed for Museum / Visitor Center Education“ die Goldmedaille. Die interaktive Lernplattform „Rail Experience“ für das Schienenlogistik-Unternehmens Captrain wurde mit einer Silbermedaille in der Kategorie „Serious Games and Simulations Designed for Corporate/Vocational Skills“ geehrt.

Die Auszeichnungen werden von der Serious Play Conference, eine der weltweit führenden Konferenzen für Serious Games und Game-based Learning, verliehen. Mit dem Preis werden herausragende kommerzielle und studentische Titel ausgezeichnet, die in Ausbildung oder Training eingesetzt werden.

In diesem Jahr war „Abenteuer Hanse“ bereits in Berlin mit den German Brand Awards ausgezeichnet und für den Deutschen Computerspielpreis 2023 nominiert worden. Die innovative Augmented-Reality-Tour lädt Familien, Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene und Einzelbesucher ein, sich auf eine spielerische und interaktive Reise durch die Geschichte der Hanse zu begeben. Entwickelt im Rahmen von „dive in. Programm für digitale Interaktionen« der Kulturstiftung des Bundes, gefördert durch die Beauftragte für Kultur und Medien (BKM) im Programm NEUSTART KULTUR“, bietet dieser digitale Rundgang eine vielseitige und immersive Alternative zu herkömmlichen Museumsbesuchen und zeigt, wie digitales, geschichtenbasiertes Lernen die kulturelle Erkundung bereichern kann.

„Rail Experience“ revolutioniert die Ausbildung von Eisenbahner\*innen durch eine mobile Lernplattform, die spielerische Elemente nutzt, um Ausbildungsinhalte effizient zu vermitteln und zu vertiefen. Die immersive Anwendung ermöglicht personalisiertes Lernen durch interaktive Inhalte, Minispiele und realistische Simulationen der Arbeitsumgebung. Mit der Möglichkeit, von jedem Ort aus auf Schulungsinhalte zuzugreifen und sich mit anderen Auszubildenden zu vernetzen, gewährleistet Rail Experience eine effiziente Kompetenzentwicklung für angehende Eisenbahner\*innen.

„Diese internationalen Anerkennungen macht das ganze Team stolz und bestätigen unsere Kompetenzen im Bereich der Digitalisierung für Museen und beim Thema Ausbildung“, sagt Thorsten Unger von Wegesrand.

Die Wegesrand-Gruppe hat sich mittlerweile zum Schwergewicht im Edutainment-Bereich und als Innovationsführer für Interaktivität im öffentlichen Raum entwickelt. Im Themenfeld digitaler und game-basierter Ausstellungskonzepte und interaktiver Lösungen für die Besucheransprache in Museen ist Wegesrand einer der führenden Anbieter im deutschsprachigen Raum. Auf der Kundenliste stehen u.a. die Forschungsmuseen der Leibniz-Gemeinschaft, das Landesmuseum Zürich, die Stiftung Preußischer Kulturbesitz, das Hermannsdenkmal Erlebniswelt im Teutoburger Wald, das Ludwig Erhard Zentrum (LEZ) in Fürth, das Neanderthal Museum in Mettmann, das LWL Preußenmuseum Minden, das Clemens Sels Museum Neuss oder die Kunsthalle Mannheim. In den vergangenen Jahren gehörten auch die Medienkompetenz-App „Wo ist Goldi? - Sicher Surfen im Netz“ und das Mobilegame „LUTHER – Die Reise“ zu den Gewinnern der „International Serious Play Awards“.

### **Wegesrand**

Wegesrand engagiert sich in den Bereichen Bildung, Games und Film. Mit einem umfangreichen Expertennetzwerk erschließt das Unternehmen insbesondere vor dem Hintergrund der Digitalisierung Innovationspotentiale. Interdisziplinäre Teams aus dem unterschiedlichen Gewerke der digitalen Medienproduktionen schaffen einzigartige Lösungen, u.a. interaktive Erlebnisse in für Museen. Wegesrand hat zahlreiche Projekte und Anwendungen entwickelt, bei denen Instrumente wie Gamification oder Serious Games eine zeitgemäße und effiziente Wissensvermittlung ermöglichen. [www.wegesrand.net](http://www.wegesrand.net)

### **Kontakt**

Wegesrand GmbH & Co. KG  
August Pieper Straße 10  
41069 Mönchengladbach  
E-Mail: [kontakt@wegesrand.net](mailto:kontakt@wegesrand.net)  
Telefon: +49 2161 9620294

### **Presse- und Öffentlichkeitsarbeit**

Susanne Tenzler-Heusler  
Telefon: +49 173 378 66 01  
E-Mail: [s.tenzler-heusler@wegesrand.net](mailto:s.tenzler-heusler@wegesrand.net)

## **Wegesrand**

Wegesrand engagiert sich in den Bereichen Bildung, Games und Film. Mit einem umfangreichen Expertennetzwerk erschließt das Unternehmen insbesondere vor dem Hintergrund der Digitalisierung Innovationspotentiale. Interdisziplinäre Teams aus dem unterschiedlichen Gewerke der digitalen Medienproduktionen schaffen einzigartige Lösungen, u.a. interaktive Erlebnisse in für Museen. Zur Wegesrand-Gruppe gehört ein Verbund an Beteiligungen, der unterschiedliche Gewerke innerhalb der digitalen Medienerstellung abdeckt, unter anderem die Trainingsentwicklung, Serious Games, Gamification, Games und IP-Development. Wegesrand hat zahlreiche Projekte und Anwendungen entwickelt, bei denen Instrumente wie Gamification oder Serious Games eine zeitgemäße und effiziente Wissensvermittlung ermöglichen. [www.wegesrand.net](http://www.wegesrand.net)

## **Kontakt:**

Wegesrand GmbH & Co.KG  
August Pieper Straße 10  
41069 Mönchengladbach  
E-Mail: [kontakt@wegesrand.net](mailto:kontakt@wegesrand.net)  
Telefon: +49 2161 9620294

## **Presse- und Öffentlichkeitsarbeit**

Susanne Tenzler-Heusler  
Telefon: +49 173 378 66 01  
E-Mail: [s.tenzler-heusler@wegesrand.net](mailto:s.tenzler-heusler@wegesrand.net)