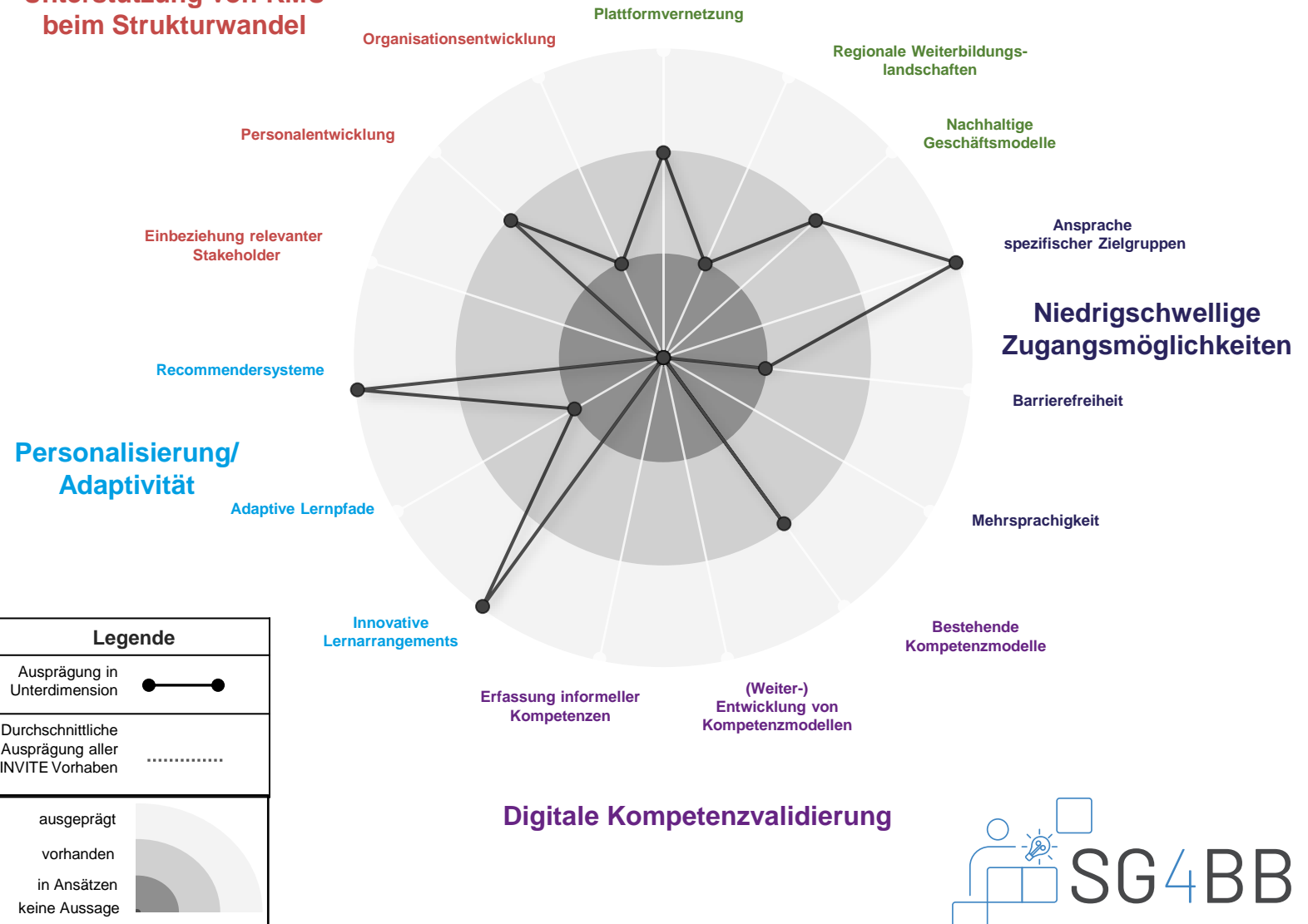




Weiterbildungsplattformen:
SG-IC (Serious Games Portal)

Zielgruppe:
Weiterbildungsinteressierte (Breite Zielgruppe)

Besonderheiten:
Die im Projekt entwickelten Serious Games gehen über klassische Gamification-Konzepte hinaus. Das gewählte Nachnutzungskonzept (Open-Source, Interoperabilität der Plattform) und die Vernetzungsstrategie sind ausgeprägt und vielversprechend.

Unterstützung von KMU beim Strukturwandel



| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|----------|----------------|-------------|-------------|--------------------|-----------|-------|--------------|-----------|------------|--------------|-------|-------------|----------|--|-------|---|----------|
| APOLLO | ComP-ASS | DigiPlat4Train | EduPLEx_API | ExpanderWB3 | Weiterbildung4.OWL | IWWB-PLUS | KAINE | KI4CoLearnET | KIM | KIRA | KIWI | LIMo | NetOEV | PolyEx | SEARCH | SMALO | WBsmart | WISyATKI |
| ADAPT | ELe-com | HUBGrade | KAMAELEON | KIPerWeb | KIRA_Pro | KUPPEL | LiSiL | MINDED_RUHR | MyEduLife | OncaPflege | SG4BB | StuBu | TRIPLEADAPT | VerDatAs |  Bundesinstitut für Berufsbildung | |  | |