



Workshop-Protokoll

Workshop-Titel: Umweltpsychologie und Architektur - Anwendungsbeispiele aus dem Bereich der Urban Health Games

Datum und Zeit: Katrin Neukircher

Referent*in: 18.11. 10^{u5}

Protokollant*in: Benedikt Sger

Welche Inhalte wurden thematisiert?

Urban Health Game (UHG) - wer wir sind & was wir tun (u.a. interdisziplinäres Projektbasiertes Spielentwurf) und bspw.
Wann geht's? → ~~Gesundheit~~ durch Baustrukturen urban?
Bisherige Projekte, u.a. Ludische Erziehung für Mitarbeiter*innen der TU Darmstadt (PAC student)
Geocaching als Gegenbeispiel: mehr Interaktion mit der Umgebung?
Langfristige Effekte von Apps? Merkmale stressiger und entspannender Orte

Welche Methoden wurden angewandt?

- Frageunde der Referentin
- Gruppenfrage: Forschungsinteressen von Architektur, ^{Stadtplanung} Psychologie
- Vortrag zu Projekten (mit Beispielen)
- Diskussion (moderiert, ungeleitet)
- Punktabfrage: Merkmale stressiger und entspannender Orte

Inhaltliches Fazit im Workshop

Gesundheitsfördernde Stadtplanung muss stärker individualisiert werden, Menschen müssen „da“ abgeholt werden, wo sie sind.
Architekt*innen und Ingenieur*innen müssen dabei eng mit Psycholog*innen zusammenarbeiten.