PDF Quellen + Beispiel Aufbaue siehe Ordner Studienarbeit > Quellen

Lerntheorie von David Kolb: https://practera.com/what-is-the-experiential-learning-theory-of-david-kolb/#:~:text=Kolb%27s%20theory%20explains%20that%20concrete,for%20students%2C%20educators%20and%20employers.

Stages of Game Dev: <https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development>

Hilfreiche Tools/Spielinspirationen:

Plattformer Controls/Physics lernen: <https://gmtk.itch.io/platformer-toolkit>

Spielinspiration (Tags: Programmieren lernen, Problemlösen, Plattformer): <https://lelegolla.itch.io/bots-are-stupid>

Spielinspiration (Tags: Programmieren lernen, Physik, Problemlösen): <https://duckduckgamesinc.itch.io/gravitygoose>

Spielinspiration Spelunky

Unity + Spielcoden lernen:

Plattformer Tutorial: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLECF6hIN7gWH3KMJqj3pkOC3mIxBBGRS9>

Quiz Game Tutorial: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLrnPJCHvNZuCVTz6lvhR81nnaf1a-b67U>

Quiz Game Tutorial: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLfDfpN1H_F6FxLLSz5oVN-BwH2am0nPSg>

Quiz Game Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=G9QDFB2RQGA>

Thema “Metaverse” von Eduard (hier kann man evtl einen wissenschaftlichen Aspekt zur Studeinarbeit finden):

<https://www.linkedin.com/pulse/metaversos-virtual-educa-cursos-y-otras-novedades-alejandro-giuffrida/>

**Komplette Übersetzung des Artikels:**

Hallo!

Es ist schon ein paar Wochen her, dass der letzte Newsletter veröffentlicht wurde, aber dafür gibt es eine gute Entschuldigung: Vor ein paar Tagen fand in Medellín, Kolumbien, ein neuer Virtual Educa-Gipfel statt, an dem 20.000 Menschen persönlich teilnahmen und der Dutzende von Konferenzen und Panels von großem Interesse bot. Und natürlich waren wir dabei und sprachen über Metaverse und Bildung!

Darüber hinaus arbeiten wir von der Universität Champagnat mit der Universidad Privada Peruano Alemana - UPAL zusammen, um die erste Schulung zum Thema Metaverse, Web3 und dessen Überschneidungen mit der Bildung in der Region zu starten. Über den unten stehenden Link können Sie bereits etwas über die Struktur des Kurses erfahren und sich in die Liste der Interessenten eintragen, die bei der Vergabe von freien Stellen Vorrang haben werden.

Wenn unsere Pläne in Erfüllung gehen, werden wir im März 2023 mit einem Programm starten, das Zoom-Klassen, einen virtuellen Campus, aber vor allem metaverse Erfahrungen beinhaltet.

Zu diesem Zweck haben wir uns mit Challau zusammengetan, das den virtuellen Raum zur Verfügung stellen wird, in dem sich die Schüler entweder mit einem Computer, einem Mobiltelefon oder einer Virtual-Reality-Brille bewegen können.

Universität in Minecraft

Vor ein paar Wochen wurde ich auf eine Erfahrung aufmerksam gemacht, die ich nicht unerwähnt lassen möchte. Wie wir gesehen haben, haben sich unsere Institutionen dem Metaverse auf sehr unterschiedliche Weise genähert:

* Klassen
* Labore
* Digitaler Zwilling auf dem Campus
* Job-Messen
* (und andere)

Es gibt jedoch eine, von der wir noch nichts wussten...

Vor einem Monat startete das Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología eine sehr originelle Kampagne mit dem Titel "Erschaffe das ITB deiner Träume in Minecraft" und forderte die Bewerber auf, in dieser Umgebung "einen idealen Raum zu entwickeln, der auf dem ITB und seinen Berufen basiert oder von ihnen inspiriert ist".

Die Einrichtung bietet 24 technische und technologische Berufe an, darunter die Höhere Technologie für Softwareentwicklung, in der die Studenten Fähigkeiten erwerben, die sie zur Entwicklung von Videospielen befähigen.

Die Strategie ist interessant, weil zusätzlich zum Wettbewerb eine der beliebtesten Streamerinnen der Stadt Guayaquil, Iskra Landucci, ausgewählt wurde, die für die Bekanntmachung des Wettbewerbs in ihren sozialen Netzwerken zuständig war.

Das Ergebnis war, dass 457 junge Menschen aus verschiedenen Städten des Landes teilnahmen, von denen 104 ihre Kreation einsandten. Eine erfolgreiche Strategie, um ihre Schüler zu fesseln und die Einschreibungskampagne für das nächste Schuljahr bekannt zu machen.

Ich hatte das Vergnügen, einige Nachrichten mit Víctor Gómez Rodríguez, einem der Vizerektoren des ITB, auszutauschen, der mir Folgendes erzählte: "Die Idee war, dass die Studenten, die sich bereits in den Klassenzimmern befinden oder kurz davor sind, diese zu betreten, gleichzeitig mit einer erweiterten physischen Realität (der aktuellen Infrastruktur des Campus) und mit einer immersiven virtuellen Realität interagieren können. Wir wollten, dass sie in der Lage sind, sich Veränderungen in den Sozialräumen, in den Strukturen der Klassenzimmer und Hörsäle, in den Parkhäusern und anderen Gemeinschaftsräumen vorzustellen und voranzutreiben, um partizipative Verbesserungen vorzuschlagen und die ITB zu erreichen, die sich jeder vorstellen kann und die Komfort und Sicherheit schafft.

Darüber hinaus erklärte Víctor, dass das Softwareentwicklungsprogramm der ITB "den Schülern und Lehrern die Möglichkeit geben muss, innovativ zu sein und bahnbrechende technologische Ressourcen zu entwickeln".

Er schloss mit den Worten: "Wir sprechen über Alternativen für das Lernen, die Suche und Generierung von Informationen, den Zugang zu Daten, Innovation und Kreativität, angewandt auf die direkte Lösung realer Probleme im physischen Raum. Jede Technologie, die diese Prozesse erleichtert, sollte immer willkommen sein".

Zu unserer Liste der Erfahrungen mit immersiven Umgebungen in Hochschuleinrichtungen können wir nun diese großartige Initiative aus Ecuador hinzufügen.

Eine Reise durch die Zeit, rückwärts und vorwärts

Die Empfehlung dieser Woche geht an Gather.town. Es handelt sich um eine Plattform, die Videokonferenzen und Reisen in einer virtuellen 2D-Welt kombiniert. Für viele wird es ein Ticket in die Vergangenheit sein, da es eine pixelige Ästhetik wie bei Videospielen aus den 80er/90er Jahren beibehält.

Gather ermöglicht es seinen Nutzern, permanente virtuelle Räume zu schaffen, mit vorgefertigten Umgebungen, die mit Schule oder Universität zu tun haben (ein Klassenzimmer, eine Bibliothek, ein Labor, usw.).

Das Interessante daran ist, dass es auch den informellen Austausch zwischen den Teilnehmern fördert (sie hören nicht nur einer Vorlesung zu), was sehr zur Schaffung eines positiven Lernumfelds beiträgt. Und es überwindet auch eine Schuld der Business Schools, die sich der Virtualität zugewandt haben: Vernetzung wird wieder möglich (Audio und Video wird durch die Nähe an gemeinsamen Orten ermöglicht, was bedeutet, dass mehrere private Dialoge stattfinden können, und dann gehen alle in ein gemeinsames Klassenzimmer oder einen Konferenzraum).

Die kostenlose Version von Gather erlaubt bis zu 25 Personen im selben Raum. Es gibt traditionelle Klassenzimmer mit interaktiven Whiteboards, vorgefertigte Räume für die Zusammenarbeit, Erholungsbereiche, Bereiche für private Gespräche usw. Wie in vielen anderen Metaversen ist es auch hier möglich, einen Bildschirm zu teilen oder die Kamera zu zeigen.

M&E (jetzt) auf Discord

Abschließend möchte ich Sie einladen, einem neuen Discord-Kanal beizutreten, den wir in diesem Bereich einrichten, um die Diskussion zu diesem Thema zu erweitern:

Das Ziel ist, dass wir eine Studiengruppe zu Metaverse, web3, ntfs, Blockchain und deren Überschneidungen und Verknüpfungen mit der Bildung bilden können.

Zuvor auf Metaverse & Bildung

Das war's für heute... Wie immer vielen Dank für das Lesen dieses Newsletters. Wenn dies Ihr erster Zugang ist, denken Sie daran, dass Sie die früheren Ausgaben hier lesen können (https://www.linkedin.com/newsletters/metaverso-educaci%25C3%25B3n-6952460297458618368/). Wenn Sie möchten, dass wir ein bestimmtes Thema im Zusammenhang mit Metaverse und Bildung erforschen, hinterlassen Sie Ihren Vorschlag in den Kommentaren oder treten Sie dem Discord-Server bei.

Mit freundlichen Grüßen!

„Serious Games“:

Definition: <https://books.google.de/books?hl=de&lr=&id=U-UlvDkoad8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=effizienz+von+videospielen+in+der+bildung&ots=77aW3RLvyS&sig=eUcZqTRmD-QUp6hnMps3ez3DTzs#v=onepage&q&f=false>

Erstellung, Steuerung und Evaluation von Serious Games: siehe PDF „ErstellungEvaluationSeriousGames.pdf“

Serious Games im Schulunterricht: https://books.google.de/books?hl=de&lr=&id=PfnNCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP5&dq=effizienz+von+serious+games&ots=DXn5A3LYvc&sig=jT6xqJFjwLUOKG-Ebzb6uDC8CGk#v=onepage&q=effizienz%20von%20serious%20games&f=false