



# EDUCATIONAL GAME FOR AI

Franziska Neumann & Marco Müller



# AGENDA

Idee

01

Begriffe &  
Vorgehen

02

Demo

03

Ausblick & Fazit

04

# DIE IDEE

△ AI großes Thema → Einstieg schwierig

△ lernen sollte einfacher sein

△ in Spielform → Educational Game



# ... EDUCATIONAL GAME?

△ Education = Bildung, Game = Spiel

△ spielerisch lernen

△ intrinsische Motivation als Hintergedanke

# ALS GRUNDLAGE: TLT

△ SE-Projekt „The Learning Triangle“

△ Grundsituation übernommen

△ Design übernommen



KI

Clustering

Classification

Regression

Unsupervised

Neural  
Network

Supervised

Reinforcement

# VORGEHEN: WICHTIGE SCHRITTE

- △ AI gleich Fremdwort, Einarbeitung
- △ festhalten in Dokumentform, anschließend Umsetzung
- △ Wahl der Technologie & Methodik



# VERWENDETE SOFTWARE







**DEMO**

# ... UND NUN?



△ Prototyp ausbaufähig

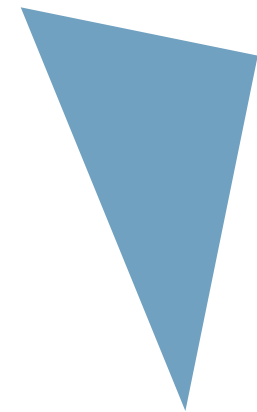
△ Tiefe und Menge der Lehrthemen

△ Lernprozess validieren

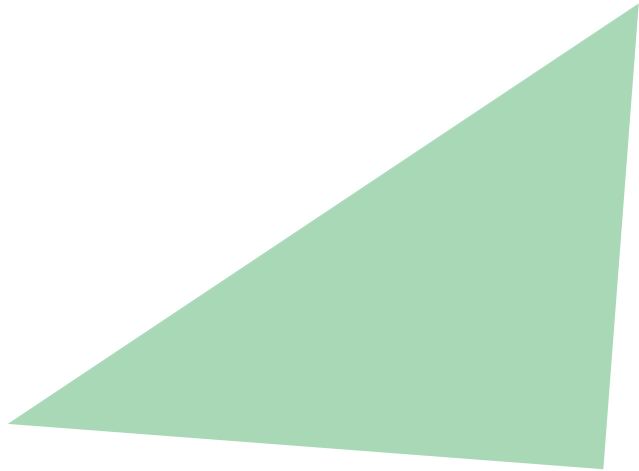


# FAZIT ZUM ERGEBNIS

- △ Unity war eine interessante Erfahrung
- △ Verbesserung der agilen Arbeit
- △ Lernprozesse aufbauen ist nicht einfach



# FAZIT ZUR ARBEIT



△ jede Emotion wurde gefühlt

△ schwierig mit Klausuren und Praxis zu vereinbaren, aber selten so viel Freiheit in der Theoriephase

△ in Summe bleibt ein positiver Eindruck

The image features a solid teal background. A large, white, irregular triangle is positioned in the center, pointing towards the top right. A thin, vertical blue line is located on the left side of the image, extending from the top edge towards the middle.

**VIELEN DANK**