

Entwicklungsprojekt 21/22

von Domenic Schäfer und Lara Engeln



Problemraum

Quality Education - eines der 17 'Global Goals' - ist der Aspekt, den wir in unserem Projekt näher beleuchtet haben. Dafür haben wir recherchiert und sind auf diese Punkte gestoßen:

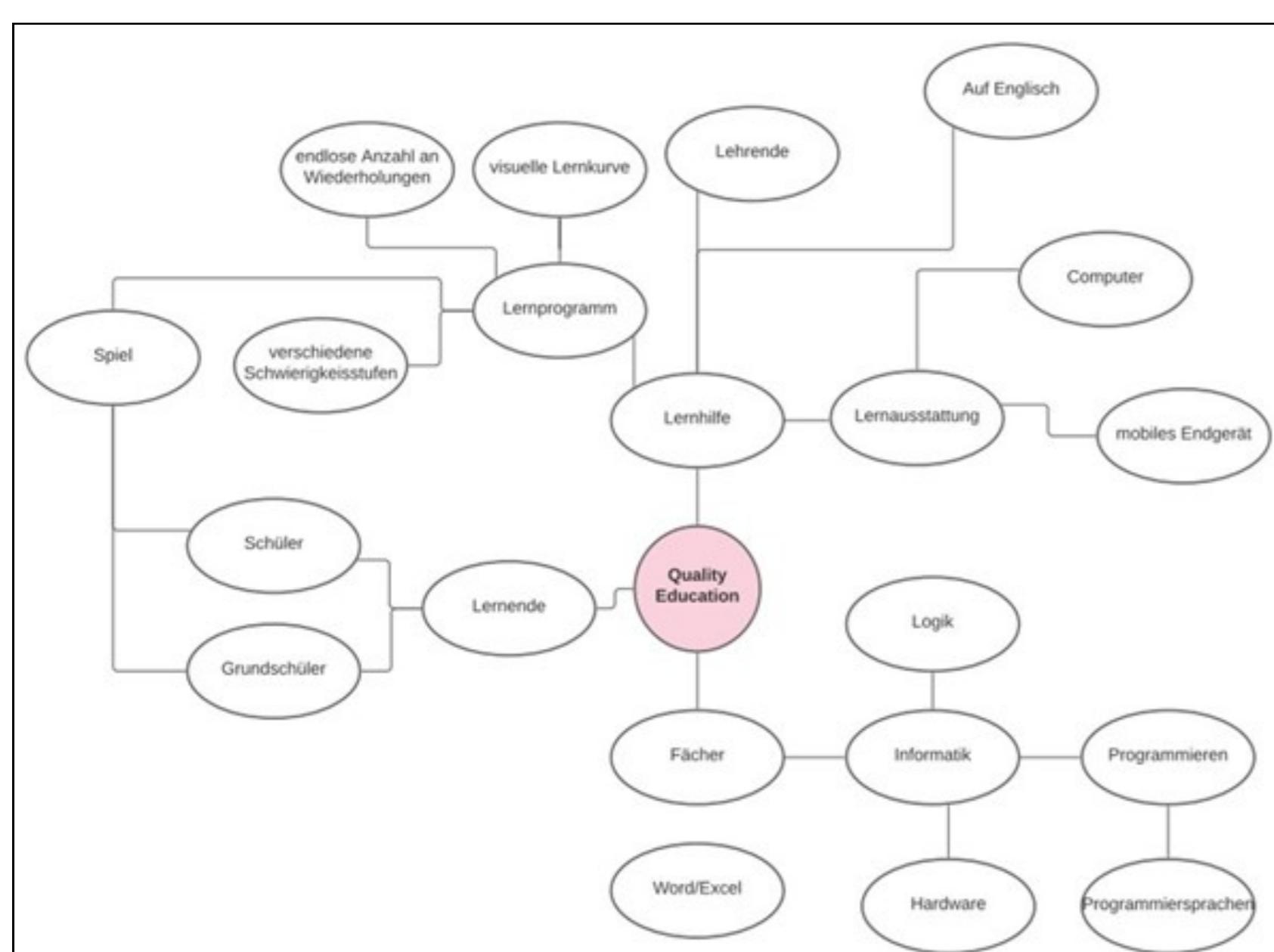
- Langsam voranschreitende Digitalisierung
 - Mangelnde Ausbildung der Lehrkräfte
 - Erschwerter Zugang zur Grundbildung
- Grundbildung besteht nur aus einfaches Grundrechnen und Englisch
Interessen der Kinder werden nicht genügend gefördert!

4 QUALITY EDUCATION



Daraus ergab sich die folgende Frage:

Wie können wir für Kinder aus (primär) Entwicklungsländern auf spielerischer Art und Weise das Interesse im Bereich der Informatik wecken?



Vorgehensweise

Brainstorming

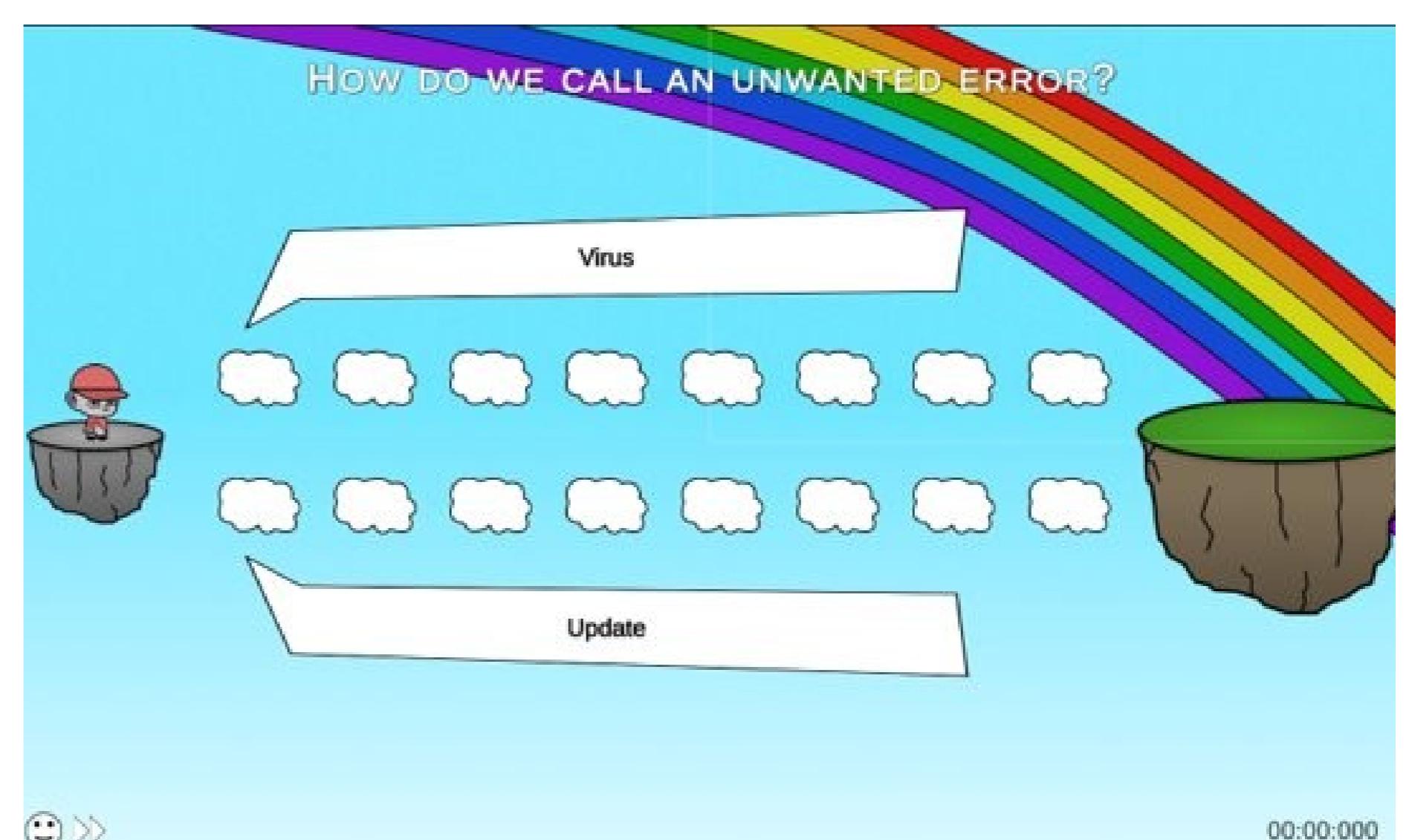
- Wer ist unsere Zielgruppe?
- Was für eine Art von Lernprogramm?
- Welche technischen Anforderungen?
- Was sind unsere Alleinstellungsmerkmale?
- Welche Risiken birgt uns Projekt?

Ergebnis

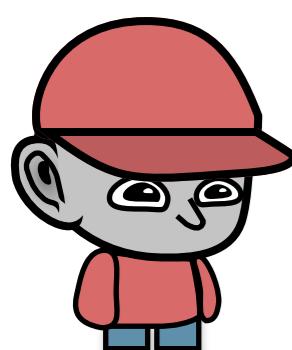
Ein 2D-Lernprogramm in Unity in C#

- ↳ Niedrige technische Anforderungen (Web-Anwendung)
- ↳ (Level-) Design kinderfreundlich
- ↳ Schwierigkeitsgrad herausfordernd aber nicht zu schwer
- ↳ Lizenz für Bildungseinrichtungen schaltet Account frei

Unser Spiel eignet sich für Kinder und Jugendliche von 10-14 Jahren und bringt ihnen die Welt des Programmierens ein Stückchen näher!



Willkommen bei 'World of Codes'!



Technology
Arts Sciences
TH Köln