

Gruppe1

Name: iTeaching (Interactive Teaching)

Gruppenmitglieder: Philipp Plotz, Elizaveta Ragozina, Christoph Jurkowski, Sheyda Hayadghebi, Hung Tran Duc, Niklas Fallik

Gruppenleiter: Hung Tran Duc

Protokollant: Philipp Plotz

Logo:



Alternatives Logo:



Erstes Spielthema

„Lerne die Wirkung von Drogen kennen“

Zielgruppe:

Jugendliche und Erwachsene

Inhalt:

Im Spiel kann man sich am ein Umfeld an der Uni aussuchen. Danach kann der Spieler sich zwischen verschiedenen Drogen entscheiden und ihre Wirkung in diesem Umfeld kennen lernen. Der Spieler steuert eine Figur über das Spielfeld. Durch Erreichen von verschiedenen Orten auf dem Spielfeld werden unterschiedliche Aktionen ausgeführt. Durch die Aktionen werden verschiedene Minigames gestartet oder Informationen zu Folgen und Risiken von Drogen eingeblendet.

Beispiele wie die Wirkung realisiert werden könnte:

- Bei der Einnahme von LSD verändern sich Farben im Spiel abwechselnd und es werden Tier wie Einhörner eingeblendet, die gar nicht da sind.
- Bei Cannabis kann der Spieler seine Maus nur sehr langsam bewegen und es ertönt Reg

Beispiele für ein Minigames:

- Der stürzt bei bewegen über die Spielfläche und es startet ein Minigame in dem der Spieler sein essen wieder auffangen muss.
- "Hoppla, du bist" gespolpert sammle dein Essen wieder auf!" das Essen fliegt dann von oben herrab und man muss es mit dem Teller auffangen.
- Der Spieler fährt mit dem Auto und kann durch die Drogeneinnahme das Fahrzeug nicht steuern
- Beim bewegen über das Spielfeld werden auf einmal alle NPCs zum Zombies und der Spieler muss weg laufen. Am Ende waren es aber nur seine Freunde die mit ihm zusammen etwas Unternehmen wollten.
- Der Spieler verliert auf einmal das Bewusstsein. Nun muss der Spieler mit einem Radiergummie den Bildschirm wieder Normal radieren.

Spielziel:

Zu Beginn des Spiels, also zum Zeitpunkt der Einnahme der Droge, ist das Drogenbarometer voll ausgefüllt, mit jeder Challenge an den Aktionspunkten kann man den Barometerstand nach untern Drücken.

Lernziel:

Ziel des Spiels ist es frei und unabhängig von Drogen zu werden und dabei deren Wirkungen und Gefahren zu lernen.

Zweites Spielthema

„Uniknigge“

Zielgruppe: Erstsemester jeden Alters (Studierende zwischen 18 und 30 Jahren)

Es soll ein Lernspiel entstehen, speziell für Erstsemester konzipiert, das dem Lernenden auf einfache Art richtige Verhaltensweisen im Uni-Alltag nahe bringen soll.

Folgende Szenarien sind denkbar:

Kategorie I (Organisatorisches):

- Umgang mit dem Online-Einschreibesystem Jexam, evtl. in Anlehnung an dessen Demo-Video
- Aktivieren/Aufladen der Mensa-Karte
- Was ist zu tun im Krankheitsfall (während der Vorlesungszeit und Prüfungszeit)
- ...

Kategorie II (Knigge):

- Verhalten in den Warteschlangen in der Mensa
- Verhalten in der Straßenbahn bzw. im Bus auf dem Weg von und zur Uni, evtl. in Anlehnung an die „Spielplatz“-Seite der DVB
- Verhalten in Übungen, Vorlesungen
- Verhalten gegenüber Kommilitonen in Gruppenarbeiten
- Verhalten gegenüber Kommilitonen mit höherer sexueller Anziehungskraft (Flirt-Tipps)
- Verhalten gegenüber Dozenten, Professoren und sonstigen Lehrbeauftragten
- ...

Umsetzung:

Im Hintergrund der Lernspielanwendung sollen typische Bilder aus den jeweiligen Umgebungen der Szenarien gezeigt werden. Der Eindruck, dass der Lernende teil des Geschehens ist, könnte dadurch verstärkt werden typische Umgebungsgeräusche (Tellerklirren in der Mensa, Motorengeräusch aus dem Bus) einzubinden.

Ferner könnte ein Balken am Bildschirmrand (ähnlich dem Balken einer Lebensanzeige in Shootern) den Beliebtheitsgrad des Lernenden in der virtuellen Uniwelt widerspiegeln. Ziel des Spiels ist es dann, diesen Balken auf 100% zu bringen. Für jede erfüllte Aufgabe gibt es je nach Schwierigkeitsgrad Punkte, die dem Beliebtheitspunktekonto gutgeschrieben werden.

Diese Aufgaben sollen aus Minigames bestehen.

Denkbar ist z.B. das Durchqueren eines Labyrinths in der Mensa mit einem vollen Tablett, wobei der Lernende anderen Besuchern der Mensa ausweichen muss.

Ein weitere realisierbare Aufgabenstellung an den Lernenden wäre das Einprägen des Gesichts eines Kommilitonen, das er dann in einer vorgegebenen Zeit in einem vollbesetzten Hörsaal wieder erkennen muss.