

## **Protokoll vom 27.04.2015**

Autor: Philipp Plotz

**Teilziele:** Eigene Ideen für das Uni-Knigge Lernspiel. Einigung auf Kommunikations- und Entwicklungsplattformen und erweiterte gruppeninterne Strukturierung.

Bei unserem ersten Treffen mit dem Gruppentutor haben wir die groben Inhaltspunkte des Projektablaufs erfahren und uns über den aktuellen Stand ausgetauscht. Desweiteren wurden die wesentliche Spielinhalte besprochen und erste Gedanken darüber innerhalb der Gruppe debattiert. Es wurde darüber diskutiert wie die Inhalte des Spiels (didaktischer Hintergrund) dem Spieler möglichst effektiv übermittelt werden.

### **Aufgaben bis zum nächsten Abgabetermin**

- Erstellung eines Zeitplans
- Spielgeschichte detaillierter formulieren.
- Ablaufdiagramm (Spielstruktur) erstellen
- Zielgruppe konkretisieren
- Ziel des Spiels ausformulieren (Welches Wissen soll vermittelt werden?)
- Minispiele für die einzelnen Situationen/Stationen des Spiels überlegen
- Corporate Design (Logo, Formatvorlagen) fertig haben und ins git laden

**Weiteres** Das Spiel muss auf dem Browser Firefox lauffähig sein. Wir legten einen Zeitpunkt für unser Gruppentreffen fest. Das Treffen wird Donnerstags 11 Uhr in der Fakultät für Informatik stattfinden.