

Dokumentation des Medida Projekts
"Uniknigge"
von Hung Tran Duc, Elizaveta Ragosina,
Philipp Plotz, Christoph Jurkowski, Niklas
Fallik und Sheyda Hayatgheybi

GRUPPE 1 (TUTORIN: BIANCA PREISSLER)
Technische Universität Dresden
16.07.2015

Präambel

Die hier vorliegende Dokumentation des Mediendidaktik und -psychologie Praktikums der Gruppe 1 mit Hung Tran Duc, Elizaveta Ragosina, Philipp Plotz, Christoph Jurkowski, Niklas Fallik und Sheyda Hayatgheybi legt die Vorstellung des Spiels, Technische Umsetzung, Evaluation mit der Zielgruppe, Projektverlauf und eigenes Fazit sowie ein Statement von jedem Gruppenmitglied dar. Das Lernspiel "Uniknigge" basiert auf dem weitverbreiteten Adobe Flash und bildet zusammen mit allerhand Mini-Spielen und Grafiken ein vollständiges Spiel.

Historie

Wichtige Änderungen und zugehörige ausführende Autoren.

Version	Datum	Autor(en)	Bemerkungen
0.1	16.07.2015	Christoph Jurkowski	Erstellung der Struktur, Präambel, Einfügen von Dokumentationsteilen

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	4
2	Vorstellung des Spiels	4
3	Technische Umsetzung	5
3.1	Layout	5
3.2	Allgemeines	5
3.3	Hauptmenü	5
3.4	Intro	5
3.5	Spielablauf	5
3.6	Minispiele	6
3.7	Das Smartphone	6
3.8	Outro	6
3.9	Hilfsmittel	6
4	Evaluation mit der Zielgruppe	6
5	Projektverlauf	7
6	Fazit	7
7	Statement von jedem Gruppenmitglied	8
7.1	Hung Tran Duc	8
7.2	Elizaveta Ragosina	8
7.3	Philipp Plotz	8
7.4	Christoph Jurkowski	8
7.5	Niklas Fallik	8
7.6	Sheyda Hayatgheybi	8

1 Einführung

Diese Dokumentation beschäftigt sich mit der Umsetzung des Lernspiels "Uniknigge" von der Idee bis zum vollständigen Spiel durch die Entwickler und Grafiker Hung Tran Duc, Elizaveta Ragosina, Philipp Plotz, Christoph Jurkowski, Niklas Fallik und Sheyda Hayatgheybi.

2 Vorstellung des Spiels

Vorstellung des Spiels

- Zielstellung des Spiels (Name, Lernziel, Spielidee)
 - Beschreibung der Zielgruppe, Vorwissen der Zielgruppe
- Spiel und die darin enthaltenen Minispiele vorstellen und beschreiben
 - Spielstruktur und Navigation
 - didaktische Überlegungen; Einordnung in die Lerntheorie

Unsere Grundidee war es ein Lernspiel zu entwickeln, welches als universalen Verhaltenskodex für angehende Studenten, am Beispiel eines Informatikstudenten der TU Dresden, dient. An den Verhaltenskodex angelehnt haben wir unser Spiel „Uniknigge“ genannt. Unsere Zielgruppe sind angehende Studenten, die kurz vor dem Antritt ihres Erststudiums sind, also praktisch zwischen der Immatrikulation und dem ersten Tag in der Universität. Dabei benötigt der Spieler keinerlei spezifische Vorkenntnisse, sondern soll intuitiv nach bestem Gewissen agieren.

Das Spiel selbst führt den Spieler durch einen fiktiven ersten Tag in der Uni und stellt ihn immer wieder vor soziale wie auch intellektuelle Herausforderungen. Die Herausforderungen werden in der Spielstory wie auch in den Minispielen offensichtlich oder versteckt gestellt. Während des Intros wird dem Spieler in Form einer Smartphone App eine ausführliche Erklärung, welche man jederzeit im Spiel wieder aufrufen kann, zur Verfügung gestellt. Zusätzlich werden vor jedem Minispiel, weitere Regeln zum Verhalten wie auch zur Spielanwendung bereitgestellt. Nach den Minispielen, wie auch bei Herausforderungen während des Spiels, wird eine kurze Auswertung gezeigt mit eventuellem Lob. Am Ende des Spiels folgt eine längere Resolution mit Verweisen auf jeweilige Herausforderungen mit Verbesserungsvorschlägen für den nächsten Spielablauf. Da unser Spiel eine Verhaltensanleitung darstellt, ist das Ziel und die Zielfindung erst mal nicht klar erkennbar und wird erst während des Spiels sichtbar. Das Ziel ist es eine Balance, zwischen dem aufmerksamen, leistungsfokussierten Lernen und den Studiums überlebenswichtigen Sozialkompetenzen, zu erreichen.

3 Technische Umsetzung

Technische Umsetzung

- verwendete Werkzeuge nennen
- Layout des Spiels kurz erläutern
- verwendete Quellen von freien Medien nennen, die für das Spiel genutzt wurden (Quellenverzeichnis)

3.1 Layout

3.2 Allgemeines

3.3 Hauptmenü

Unser Hauptmenü, wie auch alle weiteren Spielsequenzen haben als Hintergrund ein Foto, das in Photoshop bearbeitet, einen Comic ähnlichen Eindruck erweckt. Diesen Stil haben wir auch auf die Figuren und weiteren Gegenstände übertragen. Zusätzlich ist im Hauptmenü der Schriftzug „Uniknigge“ und drei Buttons vorhanden. Die Buttons sind zum Spiel starten, Spiel fortsetzen und zur aktuellen Punkteabfrage. Das Hauptmenü dient der Einstimmung des Spielers auf das Spiel und die Spielumgebung.

3.4 Intro

Wie bereits erwähnt, zieht sich unser Layout aus Comic ähnlichen Bildern durch das ganze Spiel. Das Intro ist eine kleine Filmsequenz, der den Spieler in die Problematik und Aufgabenstellung, wie auch Anwendungen beispielsweise das Handy, einführt. Zu sehen ist ein Student, der vor seinem ersten Unitag nicht schlafen kann und um ihm die Angst zunehmen, bekommt er einen Handy App mit Regeln, Anweisungen und Tipps.

3.5 Spielablauf

Der Spielablauf ist als "Point-and-Click" Anwendung konzipiert. Entscheidungen der häufig durch einen Mitspieler eingeleitet in Form von Sprechblasen. Auch die Punkte Übersicht und der zeitlich Fortschritt des gesamten Spiels sind zu jeder Zeit sichtbar in Form von Balken beziehungsweise einer Uhr.

3.6 Minispiele

Vom Design, sind die Minispiele im bewohnten Comic Layout gehalten, doch in Gegensatz zu dem herkömmlichen Spielablauf, werden hierfür die Pfeiltasten zur Bedienung herangezogen. Das hat den Effekt, dass der Spieler merkt, das bei diesen Aufgaben mehr von ihm verlangt wird, als im Spielablauf. Zum dem kann er auch die Maus benutzen, um die Anwendung zu pausieren.

3.7 Smartphone

Das Handy dient als Informationslieferant, jederzeit im Spiel bietet es dem Spieler die Möglichkeit Fakten und Verhaltensregeln in allgemeinen oder auch zur spezifischen Situation nachzulesen. Die Informationen sind passend, zu der immerwährenden Abrufung in einer Handy App.

3.8 Outro

Das Outro ist an das Intro angelehnt, der Student befindet sich nach seinem ersten Tag wieder in seinem Bett, dort denkt der über den Tag nach. Er bekommt über seine Handy App die Evaluation mit Tipps und Anmerkungen zu seinen Entscheidungen.

3.9 Hilfsmittel für die Entwicklung

3.10 Hilfsmittel für die Kommunikation

4 Evaluation mit der Zielgruppe

Evaluation mit der Zielgruppe

- Nutzer aus der Zielgruppe sollten das Spiel testen und ggf. dazu Evaluationsfragen beantworten
 - Was hat die Evaluation des Spiels mit der Zielgruppe ergeben?
 - Welche Nutzerreaktionen gab es?
 - Konnte dieses Feedback im Spiel umgesetzt werden?
- Wenn Nutzer aus der Zielgruppe nicht erreicht werden können, ist auch ein Test durch Kommilitonen/Freunde/Bekannte möglich.
(unbedingt Rolle der gedachten Zielgruppe einnehmen)

Das Lernspiel gibt angehenden Studenten, die zwischen der Immatrikulierung und der ersten Vorlesungszeit stehen die Möglichkeit den Unialltag spielerisch in seiner Vielseitigkeit kennenzulernen. Ausgerichtet auf diesen Anspruch haben wir die Bedienungen, Texte und Aufgaben auf einem hohen Niveau,

damit sie die angehenden Studenten damit identifizieren können. Neben dem spielerischen Aspekt kann das Lernspiel auch auf den Webseiten von Universitäten und Berufsorientierungsportalen zu Verfügung gestellt werden. Abiturienten können durch das Spiel Fragen wie zum Beispiel "Wie sieht der Uni-Alltag aus?", "Wie finde ich mich an der Uni zurecht?" oder "Wie komme ich in Kontakt mit anderen Studenten?" klären. Um Spielatmosphäre während des Spielens und Lernen etwas aufzulockern, haben fiktive Elemente, wie Karlchen, welcher dem Spieler Nachts die Smartphone App empfiehlt, eingebaut. Zudem sind die Minispiele überzogene Anlehnungen an unsere eigenen Erfahrungen an das erste Semester. Ein Beispiel das jeder Student kennt ist das Labyrinth zur Raumfindung.

5 Projektverlauf

Projektverlauf und eigenes Fazit

- Aufgabenverteilung in der Gruppe
- Kurzer Vergleich des Zeitplans mit tatsächlichem Projektverlauf (Wie hat sich der erstellte Zeitplan bewährt?)
- Kostenabschätzung für Entwicklungstools und die Aufwandsabschätzung für die eigentliche Entwicklung (eine Tabelle reicht aus)
- erreichte Ziele (Was konnte umgesetzt werden, was nicht? → eigenes Fazit)

6 Fazit

Projektverlauf und eigenes Fazit

- Aufgabenverteilung in der Gruppe
- Kurzer Vergleich des Zeitplans mit tatsächlichem Projektverlauf (Wie hat sich der erstellte Zeitplan bewährt?)
- Kostenabschätzung für Entwicklungstools und die Aufwandsabschätzung für die eigentliche Entwicklung (eine Tabelle reicht aus)
- erreichte Ziele (Was konnte umgesetzt werden, was nicht? → eigenes Fazit)

7 Statement von jedem Gruppenmitglied

Statement von jedem Gruppenmitglied

- Kurzes Statement von jedem Mitglied zur Gruppenarbeit, zum entstandenen Spiel, zum Praktikum im Allgemeinen, zur Betreuung, etc.

7.1 Hung Tran Duc

7.2 Elizaveta Ragosina

7.3 Philipp Plotz

Das Praktikum bot mir eine gute Gelegenheit einen Einblick in die Flash Programmierung mit ActionScript3 zu bekommen, welchen ich sonst aus eigenen Stücken nicht vorgenommen hätte. Es war sehr interessant und erstaunlich, wie einfach sich komplexere Mechanismen implementieren ließen und es machte auch nach kurzer Einarbeitungszeit auch Spaß. Leider konnten durch Zeitmangel nicht alle Ideen umgesetzt und der ganze Wille eingebracht werden, was nicht heißen soll, dass das Praktikum zu umfangreich gestaltet ist. Des Weiteren wurden die Arbeitsbedingungen durch intragruppale Konflikte, welche durch unterschiedliche Ansichten vom Endprodukt hervorgerufen wurden, nicht gerade erleichtert. Summa summarum hat sich die Arbeit aus meiner Sicht gelohnt, da ein recht ansehnliches Produkt entstanden ist, welches man gern auch anderen Personen präsentiert. Das Spiel ist konsistent umgesetzt und bietet aus meiner Sicht keine möglichen Kritikpunkte, da allen Anforderungen genüge getan ist.

7.4 Christoph Jurkowski

7.5 Niklas Fallik

7.6 Sheyda Hayatgheybi