

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	15.07.2015	Sheyda Hayatgheybi	Erstellung erster Texte für die Dokumentation
0.1	16.07.2015	Christoph Jurkowski	Erstellung der Struktur, Präambel, Einfügen von Dokumentationsteilen
0.1	18.07.2015	Christoph Jurkowski	Hinzufügen der Statements der Gruppe

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	Smartphone	6
3.8	Outro	6
3.9	Hilfsmittel für die Entwicklung	6
3.10	Hilfsmittel für die Kommunikation	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	9
7.4	Christoph Jurkowski	9
7.5	Niklas Fallik	10
7.6	Sheyda Hayatgheybi	10

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 der Einleitung 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

erreichten.

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 Einleitung

Wie bereits erwähnt, zieht sich unser Layout aus Comic ähnlichen Bildern durch das ganze Spiel. Die Einleitung 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 Abschluss

Der Abschluss ist an die Einleitung 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

Das Praktikum hatte eine interessante Aufgabenstellung und lies Raum für kreative Spielideen. Allerdings ist der zeitliche Aufwand sehr hoch für die angegebene 1 SWS. Wie erwartet konnte man den Zeitplan nicht einhalten, es fehlte einem zu Beginn des Praktikums schlichtweg die Erfahrung um so etwas planen und vorhersagen zu können. In der Gruppe selbst gab es Probleme bei der Arbeits- und Aufgabenverteilung. Unsere Tutorin war hilfreich und leicht erreichbar.

7.2 Elizaveta Ragosina

Durch das Praktikum konnte man eigene Erfahrung im Bereich Spielentwicklung mit Adobe Flash machen. Da ich mit anderen Adobe Produkten schon vertraut war und am Lernen der Flash-Funktionsweisen interessiert war, war meine Einarbeitungszeit vergleichsweise gering. Das Designen hat auch sehr viel Spaß gemacht und ich konnte viele neue Erfahrungen mit den verwendeten Programmen sammeln. Zwar konnte ich in der Gruppe das Konsistenzkonzept, aufgrund von unterschiedlichen Vorstellungen und Zeitmangel für unser Spiel nicht vollständig durchsetzen, dennoch gefällt mir das Endprodukt sehr. Noch zu erwähnen ist, dass unsere Gruppenarbeit bei weiten nicht perfekt war, was teilweise an längerer Einarbeitungszeit, teilweise an fehlender Motivation einiger Gruppenmitglieder lag. Das führte dazu, dass ein Teil der Gruppe einen großen Anteil der Aufgaben Anderer übernehmen mussten und so sehr viel mehr zum Endergebnis beigetragen haben. Mein Zeitaufwand lag ungefähr beim Vier- bis Fünffachem vom Vorgesehenem und war damit dem Zeitaufwand beim SWT-Praktikum aus dem 2. Semester ähnlich. Ich denke auch, wenn alle Gruppenmitglieder gleich viel beitragen würden, wäre der Zeitaufwand für dieses Spiel höher als der Vorgesehene. Aus meiner Sicht ist es umso mehr Schade, dass der Einfluss auf die Modulnote in keinem Vergleich zur aufgewendeten Zeit steht.

Alles in allem war das Projekt sehr lehrreich. Die Spielentwicklung hat

mich begeistert. Ich kann mir vorstellen, mein Studium im Bereich der Spielentwicklung zu vertiefen.

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

Unter dem Praktikum zur Vorlesung Mediendidaktik und -psychologie konnte ich mir am Anfang nicht viel vorstellen. Nach den ersten Vorlesungen fand ich die Aufgabenstellung sehr interessant. Ich freue mich das unser Projekt durch besonderes Feingefühl in der Gestaltung und Design ein echter Hingucker ist. Durch die schlechte Eigenschaft von Flash, dass man es mit üblichen Versionsverwaltungswerkzeugen nicht managen kann, war das Zusammenführen der einzelnen Projektteile sehr aufwendig. Durch den Einsatz von einzelnen Gruppenmitgliedern konnte das Projekt aber gerettet werden. Das Endergebnis kann sich sehen lassen.

Die Strukturierung des Praktikums hätte mehr wie das Softwarearchitektur Praktikum sein sollen. Viele Studenten haben in dieser Phase des Studiums einfach zu wenig Erfahrung in der Entwicklung von Softwareprodukten. Das Praktikum hätte vielleicht durch ein spezielles Tutorium für Flash und HTML5/JavaScript unterstützt werden können. Ein Tutorium zu Projektmanagement oder Konfliktlösungen hätte vielen Gruppen wichtige praktische Soft Skills vermittelt und so die Qualität der Endprodukte gesteigert. Eine Reihe von Beispielkonzepten hätte sicher den Lerneffekt in den Lernspielen stärker in Fokus gerückt.

7.5 Niklas Fallik

Die Aufgabenstellung habe ich im Hinblick auf den Schwierigkeitsgrad angemessen gefunden. Die Zwischenpräsentation des Designs war ebenso aufschlussreich wie die ausführlichen Konsultationen unserer Tutorien und die Evaluation mit der Zielgruppe. In dem Praktikum konnte ich bereits Erlerntes aus den vergangenen Semestern anwenden. Das zur Umsetzung des Projekts genutzte Adobe Flash mit ActionScript 3.0 bedurfte einer geringen Einarbeitungszeit, sodass ich mit der Implementierung der mir zugeteilten Aufgaben schnell beginnen konnte. Zukünftigen Projektgruppen dieses Praktikums würde ich empfehlen, sich einen Team-internen Zeitplan zu erarbeiten und sich streng an diesen zu halten.

7.6 Sheyda Hayatgheybi

In meinen Augen bietet das Projekt eine gute Gelegenheit Neues auszuprobieren, da die Vorgaben, wie zum Beispiel die technische Umsetzung und die Spielgeschichte, sehr frei waren. Zudem konnte man direkt das didaktische Wissen mit dem bereits erlernten technischen Know-how zu verbinden. Trotz, oder vielleicht sogar aufgrund, der sehr freien Angaben zur technischen Umsetzung, war der Arbeitsaufwand während des Semesters enorm hoch, sodass viele unserer Ideen nicht entsprechend umgesetzt werden konnten. Deshalb finde ich es auch schade, dass das Spiel in der gesamten Note nur sehr gering honoriert wird. Die Zusammenarbeit mit unserer Tutorin war für uns eine große Hilfe, da sie uns stets für Fragen, Kritik und Verbesserungsvorschläge zur Verfügung stand.