

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:

The logo for iTeaching features a stylized lowercase 'i' in green with a small circle above it, followed by the word 'Teaching' in a black, sans-serif font.

Alternatives Logo:

An alternative logo for iTeaching, where the stylized green 'i' is placed on a black rectangular background, and the word 'Teaching' is written in white, sans-serif font next to it.

Erstes Spielthema

„Lerne die Wirkung von Drogen kennen“

Zielgruppe:

Studenten der TU Dresden zwischen 18-28 Jahren

Inhalt:

Man kann sich ein Setting an der TU Dresden aussuchen (z.B. Mensa, Hörsaal, Slub,...) und anschließend wählt man eine klassische Droge aus (z.B. Speed, Cannabis, LSD,...).

Das Spiel soll so realisiert werden, dass man mit seinem Charakter über einen bestimmten Punkt entweder läuft oder anklickt und dann erscheint ein lustiges Fenster/Video/Bild.

-Bei LSD könnten wir z.B. Bilder von der Umgebung machen, die Farben verändern und Ponys reinretuschieren, oder ein total verschobenes Video mit Elementen der Umgebung zeigen.

Anschließend folgt ein Fenster mit Text zu der jeweiligen Droge, ihrer Auswirkung und ihrer Risiken.

Zusätzlich gibt es an jedem Aktionspunkt noch ein kleines Minigame, ein Beispiel in der Mensa hierfür wäre: "Hoppla, du bist gespolpert sammle dein Essen wieder auf!" das Essen fliegt dann von oben herab und man muss es mit dem Teller auffangen.

(analog zu dem Spiel mit dem Fass und den Regentropfen aus der Vorlesung)

Hinzu kommt je nach Droge verschiedene Extras, bei Cannabis kann man den Teller nur ganz langsam bewegen, wohingegen bei Speed lässt er sich ganz schnell bewegen und bei LSD fliegen Sachen teilweise quer und in verschiedenen Farben über den Bildschirm.

Ziel:

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 unten drücken. Das Ziel ist es wieder clean zu werden.

Wie offensichtlich zu erkennen, soll das ganze Spiel sehr ironisch gestaltet werden!

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.