

Grundlagen Themen und Brainstorming

- Der Benutzer kommt auf die Seite und wählt einen „Spieler“ aus und gibt seinen Namen ein.
- Daraufhin wird er/sie auf eine Reise auf die IEM-Landkarte mitgenommen.
- Es wird eine IEM-Landkarte gezeigt, worauf sich alle verschiedenen Module befinden (GD, AV, SWE, WP)
 - o Der Benutzer wählt eine Insel aus und bekommt den jeweiligen Inhalt dazu spielerisch vermittelt.
- Auf der GD-Insel werden Inhalte anhand der Themen „Animation & Sci-Fi“ vermittelt.
- Auf der AV-Insel werden Inhalte anhand der Themen „Film & Studioproduktion“ vermittelt.
 - o Beim Thema der Videoproduktion kann ein Kassettenband oder DavinCi-Oberfläche angezeigt werden, bei dem der Benutzer in die einzelnen „Cuts“ eintauchen und Inhalte vermittelt bekommt.
- Auf der MobileApps-Insel werden Inhalte anhand der Themen „Android-Stuido“ vermittelt.
- Auf der Webentwicklungs-Insel werden Inhalte anhand der Themen „HTML, CSS, JS usw.“ vermittelt.
 - o Es wird dem Benutzer gezeigt, wie eine Webseite von nur dem HTML-Code zu einer kompletten voll funktionalfähigen Webseite sich weiterentwickelt, indem andere Programmiersprachen, wie zum Beispiel CSS und JS usw eingebunden werden.
- Auf der Mediendesign-Insel werden Inhalte anhand der Themen „Layout & Gestaltung“ vermittelt.
- Nachdem der benutzer alle fünf oben genannten Inseln besucht hat, erscheint die letzte Insel, welche „Spieleentwicklungsinsel“ heißt. Auf dieser werden die vorhergigen Themen nochmal aufgegriffen und dem Benutzer gezeigt, was alle Themen miteinander für ein Projekt herleiten oder anfertigen können.

Mobileeinfall (Mario Like)

- Benutzer startet von oben geht eine gewisse Strecke und kann Inseln/Festungen besuchen, welche die Themen wiedergeben. Nach jedem Abschluss eines Themas, bekommt der Nutzer einen Schlüssel, womit er dann die letzte Insel/Festung „Spieleentwicklung“ besuchen kann.



