

Steckbrief

Inhaltsverzeichnis

Vorstellung des Spiels und technische Umsetzung	1
Projektverlauf	2
Teilziel 1	
Teilziel 2	
Teilziel 3	
Zeitplan	
Statements zur Projektarbeit	3
Gruppenarbeit	
Tutorin	
Modul	
Anhang 1 (Teilziel 1)	5
Anhang 2 (Teilziel 2)	6
Anhang 3 (Teilziel 3)	8

Vorstellung des Spiels und technische Umsetzung

Jungle Party ist ein Lernspiel im Fachbereich Englisch für Schüler der dritten oder vierten Klasse. Das Spiel ist in die zwei Bereiche Vokabelkenntnis und Rechtschreibung geteilt, die in Minispiele trainiert werden.

Als Motivation des Spielers dient eine Rahmengeschichte, in die die Minispiele eingebettet sind. Sie handelt von einem Affen Louise und einem Fisch Clara, die sich schon seit langer Zeit kennen, inzwischen jedoch weit voneinander getrennt leben. Der Spieler wird animiert den beiden Charakteren zu helfen, damit ihr geplantes Wiedersehen erfolgreich ist. Während Clara auf dem Weg zu Louise ist, bereitet dieser alles auf Claras Ankunft vor. Der Affe muss, bevor der Besuch ankommt, seine Wohnung aufräumen, Lebensmittel besorgen und andere Tiere für eine Willkommensparty einladen.

Die Level der Minispiele sind an diese drei Themenbereiche angepasst, was den Lernverlauf strukturiert. Die didaktische Struktur des Lernspiels entspricht der Exposition, da der Spieler nacheinander die drei Bereiche in einer Levelübersicht freischaltet und durch diese Gliederung das Lernen sequentiell organisiert ist. Zunächst lernt oder festigt der Schüler seine Vokabelkenntnisse in einem Minispiel, in dem er dem Affen helfen muss und in einer Art Wimmelbild Bilder passend zu englischen Begriffen auf einer Liste sucht. Danach folgt ein Level, in dem die Rechtschreibung der zuvor behandelten Vokabeln trainiert wird. Der Spieler steuert den Fisch auf seinem Weg durchs Meer zu Louise und muss dabei Luftblasen mit falsch geschriebenen Wörtern ausweichen. Wenn er richtig geschriebene Wörter erkennt und einsammelt, schwimmt der Fisch schneller und eine Fortschrittsanzeige füllt sich, bis das Level abgeschlossen ist.

Nach einem erfolgreich abgeschlossenem Level gibt es eine Belohnung. Zum einen wird die Rahmengeschichte weiter erzählt, zum anderen vervollständigt sich ein Puzzelbild, welches über die Levelübersicht erreichbar ist. Das Freischalten der nächsten Level dient zusätzlich als Motivation. Die schon gespielten Level können zur Festigung jederzeit wiederholt werden.

Am Ende des Spiels erfolgt eine Lernerfolgskontrolle. Clara möchte sich in einem Brief bei Louise bedanken. Dieser Brief besteht aus einem Lückentext, den der Spieler vervollständigen muss. Somit werden die beiden zuvor trainierten Bereiche verknüpft.

Zur Umsetzung und Implementierung des Lernspiels wurde Unity verwendet. Die MockUps und alle Zeichnungen wurden mit Illustrator oder Inkscape angefertigt. Die Gruppenarbeit wurde über GitHub organisiert.

Projektverlauf

Teilziel 1

Im ersten Teilziel wurden zwei Spielideen erläutert, die im Anhang 1 zu finden sind.

Es wurde die erste Spielidee gewählt, da diese bereits ausgereifter war. Jedoch sollte sie etwas abgeändert werden. Ursprünglich war geplant vier Tiere als Hauptcharaktere und vier Minispiele zu entwickeln, in denen die Fächer Mathematik, Deutsch, Englisch und Geografie geübt werden sollten. Das entstandene Lernspiel beschränkt sich auf Englisch, die Hauptcharaktere sind nur zwei Tiere und es gibt zwei Arten von Minispielen plus ein Kontrolllevel.

Teilziel 2

Die Spielidee und die Spielstruktur wurden im zweiten Teilziel genauer spezifiziert. Es wurden ein Zeitplan und ein Corporate Design mit Gruppenlogo erstellt. (siehe Anhang 2)

Teilziel 3

Das MockUp aus dem dritten Teilziel (Anhang 3) wurde noch erweitert beziehungsweise abgeändert. Die Rahmengeschichte wurde noch um weitere Cutscenes ergänzt und die Bilder für alle Vokabeln wurden noch nachträglich gezeichnet. Der Hintergrund, in dem der Fisch sich bewegt, das Level, in dem die Tiere zu suchen sind, der Startbildschirm und die Levelübersicht wurden noch einmal verändert. Zudem wurden das Kontrolllevel und das Belohnungsfeature, in dem ein Puzzel aufgedeckt wird, erst später entworfen. Es kamen auch noch Pausen-, End- und Erklärungsbildschirme dazu. Die Zeichnungen des Affen und des Fisches wurden in allen Szenen vereinheitlicht.

Teilziel 4

Im Prototypen des Lernspiels führte die Levelübersicht bereits durch das Spiel und die Minispiele funktionierten. Da noch nicht alle Darstellungen der Vokabeln fertig waren, konnte man nicht alle Themengebiete spielen.

Die Lesbarkeit der Blasen, in denen sich die richtig und falsch geschriebenen Wörter im Minispiel des Fisches befanden, wurde noch verbessert und die Geschwindigkeit angepasst. Außerdem wurden das Kontrolllevel am Ende des Spieles, die Rahmengeschichte und das Belohnungssystem erst später implementiert.

Zeitplanung

Der Zeitplan wurde weitestgehend eingehalten, da durch die Teilziele, die fristgerecht abgegeben wurden, eine enge Kontrolle des Zeitplans möglich war. Die Zeit, die für die Implementierung geplant war, stellte sich als sehr knapp heraus und da alle Gruppenmitglieder auch an anderen Projekten und Modulen zu arbeiten und zu lernen hatten, konnten nicht alle geplanten Inhalte im Spiel umgesetzt werden. So fehlt zum Beispiel die angedachte Sprachfunktion, die die Vokabeln vorlesen sollte, damit auch die richtige Aussprache geübt wird.

Statements zur Projektarbeit

Gruppenarbeit

Es lief bei uns an sich ganz flüssig. Wir konnten uns relativ schnell auf ein Spielthema einigen und auch die Aufteilung der zukünftigen Aufgaben funktionierte ohne Probleme. Bei Entscheidungsfragen hatte am Anfang vielleicht nicht jeder die gleichen Vorstellungen, aber es gelang uns immer recht gut einen Kompromiss zu finden, mit dem alle zufrieden waren. Bei relativ großen Gruppen (ab fünf Personen) verliert man allerdings über die Zeit hinweg ein wenig das Gespür dafür, dass die Menge an gelösten Aufgaben pro Person ein wenig aus der Balance gerät. Aber das ist wahrscheinlich in quasi jeder Gruppenarbeit der Fall.

Die Gruppenarbeit war weitestgehend sehr angenehm, da sich alle Gruppenmitglieder aktiv in die Arbeit eingebracht haben. Trotzdem wurde die Arbeitsverteilung, besonders gegen Ende, sehr ungleich, was sich bei Gruppenarbeiten meistens nicht vermeiden lässt. Absprachen konnten jederzeit problemlos getroffen werden und Gruppentreffen fanden wöchentlich statt.

Die Gruppenarbeit verlief ohne größere Komplikationen, die Treffen kamen schnell zum Punkt und verteilte Aufgaben wurden erfüllt.

Im Großen und Ganzen hat letztendlich jedes Gruppenmitglied einen Teil zur Erstellung des Lernspiels beigetragen. Allerdings hat sich aufgrund mangelnder Selbstinitiative streckenweise die Arbeitslast nicht gleichmäßige auf alle verteilt. Das lag unter anderem auch daran, dass es zu Beginn sehr schwierig war den gesamten Umfang der Aufgabe zu überschauen.

Die Gruppenarbeit befindet sich allgemein als sehr gelungen. Wir waren ein gutes Team in dem jeder seine Ideen und Arbeitskraft einbringen konnte. Außerdem konnte wir unsere Zeitpläne immer recht gut einhalten.

Tutorin

Ich bin sehr zufrieden mit unserer Tutorin. Sie hat uns nützliche Tipps gegeben und stand für Rückfragen jederzeit zur Verfügung. Weder war sie zu streng zu uns, noch hat sie alles auf die leichte Schulter genommen.

Die Tutorin stand immer für Fragen bereit und konnte uns weiterhelfen. Außerdem hat sie uns über die Ergebnisse aus den Tutorentreffen berichtet und uns weitere Tipps gegeben. So hat sie die Gruppe sehr gut unterstützt.

Die Tutorin hat auf alle Anfragen reagiert und hatte immer Ratschläge parat.

Unsere Tutorin hat Nachfragen immer schnell und zuverlässig beantwortet.

Unsere Tutorin stand uns zu jederzeit für Fragen zur Verfügung und hat uns regelmäßig an Deadlines erinnert, sowie uns bei unseren Gruppentreffen besucht und über die Schulter geschaut. Das was sie für uns tun konnte, hat sie definitiv auch gemacht.

Modul

Die grundsätzliche Idee des Moduls finde ich gut: ein Lernspiel zu gestalten, um die didaktischen Theorien und Methoden in der Praxis umzusetzen. Jedoch ist die Umsetzung nicht gut gelungen. Das Lernspiel zu kreieren und zu programmieren ist sehr zeitintensiv, vor allem wenn man beachtet, dass im 4.Semester Medieninformatik außerordentlich viele Module parallel zu bewältigen sind. Noch dazu zählt das Lernspiel nicht einmal als Modulnote, sondern fließt nur als Prüfungsvorleistung in die zusätzlich anstehende Klausur ein. Selbst diese ist nur mit 3LP im Bachelor gewichtet. Letztlich ist all die Mühe, die man sich das Semester über macht, umsonst. So kann es nicht weitergehen!

Ich schlage vor die Klausur zu streichen und das Lernspiel allein als Leistung für das Modul zu werten. Dann würde sich all die Mühe auch endlich lohnen.

Die Idee die theoretischen Konzepte der Vorlesung in einem Lernspiel umzusetzen ist gut. Das Modul ist trotzdem, so wie es organisiert ist, sehr schlecht. Warum wird von den Studenten viel mehr Arbeitsaufwand, als diese drei Leistungspunkte wert sind, verlangt? Zudem stehen auch noch andere Prüfungen an und es ist nicht in Ordnung, dass so viel Zeit in dieses Modul investiert werden muss.

Der Arbeitsaufwand für das Lernspiel sollte besser honoriert werden, indem die Bewertung des Spieles entscheidender für die Klausurnote ist. Außerdem wäre es eventuell gut darüber nachzudenken, ob eine so umfangreiche Implementierung gefordert sein muss, obwohl es in dem Modul um didaktische und psychologische Konzepte geht und nicht um Programmierung.

Der Umfang des Projektes ist viel zu hoch für das, was man raus bekommt. Mit Hinblick auf die gebrauchte Arbeitszeit sollte das Projekt einen weitaus größeren Einfluss auf die Bewertung haben oder eingekürzt werden.

Der Arbeitsaufwand, den man aktuell für dieses Modul aufbringen muss, steht in keinem Verhältnis zu der Leistung, die man dann am Ende tatsächlich angerechnet bekommt. Für 3LP ist ein Lernspiel zu erstellen als Zulassung zum Schreiben einer Klausur absolut nicht gerechtfertigt. Viel sinnvoller wäre es meiner Meinung nach, wenn man ein Lernspiel erstellt und dann am Ende in einer umfangreicheren Präsentation das Spiel die didaktischen Methoden und Aspekte erläutert und somit sein Wissen über den Stoff aus der Vorlesung einbringt.

Die Modulinhalte waren m. M. n. recht interessant. Leider scheitert es an der Umsetzung. Sowohl in der Vorlesung, die recht eintönig war, als auch im Projekt. Ich habe mich zu Beginn des Semesters sehr auf dieses Projekt gefreut, aber zeitlich lag dieses Projekt nicht annähernd im Rahmen dessen, was die Leistungspunkte versprechen. Die vielen Stunden Arbeit, die jeder von uns da rein gesteckt hat, werden nicht angemessen belohnt, wenn das Projekt lediglich eine Prüfungsvorleistung ist, bzw. ein sehr gutes Spiel nur so einen minimalen Bonus in der Prüfung bringt.

Teilziel 1

Konzept 1

Unser Lernspiel soll Kinder im Grundschulalter als Zielgruppe haben. Es wird die Möglichkeit geben die vier Themenbereiche Mathematik, Geographie, Deutsch und Englisch zu üben. Das Setting für dieses Spiel ist ein Wald, in dem sich vier befreundete Tiere treffen. Jedes von ihnen interessiert sich für unterschiedliche Dinge. In diesem Zusammenhang wird es für jedes der Tier ein eigenes Minispiel geben, je eins für die vier Bereiche Mathematik, Geographie, Deutsch und Englisch.

1. Die Schlange - Mathematik:

Das Ziel dieses Minispiels mit der Schlange wird sein, sich im Kopfrechnen zu üben. Dafür werden dem Benutzer oder der Benutzerin Kopfrechenaufgaben gestellt. Auf dem Bildschirm werden dann verschiedene Lösungsvorschläge angezeigt, woraufhin man dann die Schlange, die währenddessen über den Bildschirm kriecht, zu der richtigen Lösung lenken soll.

2. Der Affe - Geographie:

Der Affe interessiert sich für Geographie. Man soll ihm dabei helfen Länder, Hauptstädte und Flaggen einander richtig zuzuordnen. Während des Spieles werden Länder und Hauptstädte genannt. Der Affe hockt vor Palmen mit Kokosnüssen, auf denen verschiedene Flaggen zu sehen sind. Die Aufgabe ist dann die Nuss mit der richtigen Flagge zu pflücken.

3. Der Fisch - Deutsch:

In dem Minispiel des Fisches wird die deutsche Rechtschreibung geübt. Dabei schwimmen falsch und richtig geschriebene Wörter den Fluss hinunter und der Fisch muss den falschen ausweichen und die richtigen einsammeln.

4. Die Eule - Englisch:

Mit der Eule kann man englische Vokabeln üben. Sie hat eine Liste von Dingen bei sich, die sie benötigt. Die Wörter auf der Liste sind allerdings in Englisch geschrieben. Neben ihr befinden sich verschiedene Gegenstände. Das Ziel ist die entsprechenden Dinge der Liste aus den Gegenständen auszusuchen und in einen Korb zu legen, den die Eule bei sich hat. Es wird dafür verschiedene thematische Vokabsammlungen geben, sodass man zum Beispiel zwischen Essen und Trinken, Haushalt, Kleidung und Farben wählen kann.

Konzept 2

Ziel dieses Lernspiels ist es Kindern im Alter von ungefähr 8 bis 12 Jahren etwas über Umwelt und Umweltverschmutzung beizubringen.

Das Setting ist ein Strandbereich und Meer. Es wird einen Erzähler namens Olaf geben, der den Kindern erklärt, dass es vor einiger Zeit an diesem Strand wunderschön ausgesehen hat. Doch durch die zunehmende Verschmutzung hat die Umwelt gelitten und den Fischen im Meer und den Pflanzen am Strand geht es nun gar nicht mehr gut. Die Aufgabe der Kinder besteht nun darin, Olaf zu helfen den Müll aufzusammeln. Man kann nun auf das Meer oder auf den Strand klicken und erhält eine Art Wimmelbild. Durch das Klicken auf zum Beispiel einen Fisch, der in einem Plastikteil gefangen ist, befreit man ihn. Der Fisch bedankt sich bei dem Kind und man kann sich noch ein paar kleine Informationen zu der Tierart durchlesen. Sobald man alle Müllstücke gefunden hat, ändert sich das Bild des Meeres oder Strandes zu einem deutlich schöneren und man sieht, dass es den Tieren und den Pflanzen wieder gut geht.

Teilziel 2

Spieltitel: Jungle Party

Gruppenname: vier nach eins

Spezifizierung des Themas - Inhalte und Ziel des Spiels

In unserem Lernspiel „Jungle Party“ sollen Nutzer:innen die Möglichkeit haben englische Vokabeln zu üben. Der Wortschatz beschränkt sich dabei auf die drei Themenkomplexe Essen&Trinken, Wohnen&Kleidung und Tiere. Dabei soll die Anwendung keinesfalls ein Englisch-Lernkurs sein, sondern ist nur als eine Art unterstützender Vokabeltrainer angedacht. Die Zielgruppe umfasst Kinder im Grundschul- und Unterstufenalter. Deshalb wird das Lernspiel sehr bunt und comichaft gestaltet werden. Das Alter der Zielgruppe ist auch ausschlaggebend für die Auswahl der Vokabeln und Wortschätzte, die in dem Spiel geübt werden sollen.

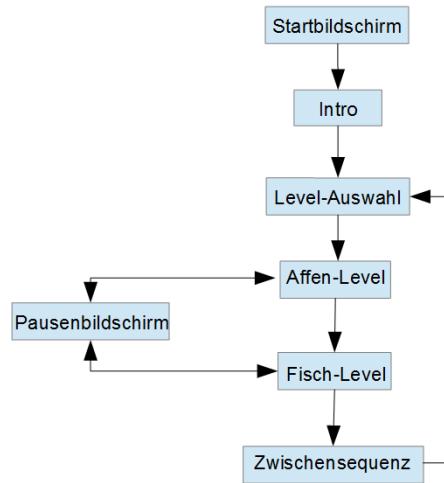
In der Rahmengeschichte des Spiels gibt es zwei Hauptcharaktere – den Affen Louie und den Fisch Carla. Die beiden sind befreundet, wohnen allerdings sehr weit voneinander entfernt. Eines Tages bekommt Louie, der in Südamerika lebt, Post von seiner Freundin Carla, die quer durch den Atlantik schwimmen möchte, um ihn zu besuchen. Der Affe möchte für den Fisch eine Willkommensparty organisieren, weshalb eine Menge Aufgaben anfallen, die er vorher zu erledigen hat. Diese lassensich in drei Abschnitte einteilen und müssen wie verschiedene Level nacheinander gespielt werden. Zwischen jedem Abschnitt wird ein kleiner Videoclip eingespielt, der erklärt wie die Geschichte der beiden Freunde weitergeht.

Als erstes muss der Affe einkaufen gehen, um Essen und Trinken für die Feier zu besorgen. Danach muss er sein Haus aufräumen und sich für die Feier anziehen. Als letztes lädt er ganz viele andere Tiere als Gäste auf die Party ein. In jeder der drei Etappen wird der entsprechende Wortschatz geübt. Jeder Wortschatz besteht aus 33 Wörtern. Zuerst kann der Nutzer oder die Nutzerin die Vokabeln im Level des Affen kennenlernen. Dieser besitzt eine Liste mit jeweils 11 englischen Begriffen, denen man Bilder zuordnen muss. Kennt man die Wörter noch nicht, so gibt es eine Hilfefunktion, mit der sowohl die deutsche Übersetzung ansehen und über die man ein Audio-Sample mit der richtigen Aussprache abspielen kann. Das Level des Affen ist geschafft, wenn man jede Vokabel mindestens einmal dem richtigen Bild zugeordnet hat. Auf dem Bildschirm wird dafür eine Progressleiste zu sehen sein, die den Spielstand anzeigt. Im Level selbst wird es bei 33% (also nach den ersten 11 Begriffen) und bei 66% (nach den zweiten 11 Begriffen) einen Zwischenstand geben, wobei dem Nutzer oder der Nutzerin für den Fortschritt gratuliert und er oder sie zum Weiterspielen ermuntert wird. Hat man das Level des Affen geschafft, so spielt man als nächstes mit dem Fisch Carla weiter. Diese kommt mit jeder erledigten Etappe Südamerika und so der Willkommensparty des Affen ein Stückchen näher. Während sie durch das Meer schwimmt, kommen falsch und richtig geschriebene Wörter aus dem Wortschatz, den man vorher mit dem Affen geübt hat, auf sie zu geschwommen. Sie muss den falsch geschriebenen ausweichen und die richtigen einsammeln. Je mehr richtige Wörter sie einsammelt, desto schneller wird sie. Werden immer mehr falsche Wörter eingesammelt, so liegt die Annahme nah, dass die Anforderungen noch zu hoch sind. Deshalb wird dann die Geschwindigkeit des Fisches gedrosselt. Auch dieses Level ist geschafft, sobald man jede Vokabel mindestens einmal in der richtigen Schreibweise eingesammelt hat. Dafür wird ebenfalls eine Progressleiste auf dem Bildschirm zu sehen sein mit zwei Zwischenständen bei 33% und 66%, damit die Level nicht zu lange für den Spieler oder die Spielerin wirken.

Unser Lernspiel kann im Nachhinein noch sehr leicht durch beliebig viele Vokabeln in Form von neuen zusätzlichen Leveln erweitert werden. Wir haben bewusst sowohl einen männlichen als auch einen weiblichen Hauptcharakter verwendet, um Jungen und Mädchen gleichermaßen zum Spielen zu animieren.

Struktur des Spiels

Nach dem Start des Spiels und der Intro-Cutscene wird der Spieler in eine Level-Auswahl geworfen, in welcher zunächst nur das erste Level über eine Karte anwählbar ist. Nach Auswahl des Levels muss der Spieler jeweils ein Affen- und ein Fisch-Minispiel mit gleicher Thematik bewältigen. Währenddessen lässt sich das Spiel zu jeder Zeit pausieren. Nach erfolgreichem Abschluss des Levels wird der Spieler mit einer Cutscene belohnt und in die Level-Auswahl zurückgebracht, in welcher nun das nächste, sowie alle bereits absolvierten Level anwählbar sind.



Arbeitspakete und Zeitplan

20.05.2018	Teilziel 2	<ul style="list-style-type: none"> → Inhalte, Thema, Ziel spezifizieren → Corporate Design → Aufbau → Logos 	Felicitas Selina Max Verona, Annika
21.05.2018			
25.05.2018	Gruppentreffen mit Tutor zu Teilziel 2		
17.05.2018	Teilziel 3	<ul style="list-style-type: none"> → Zwischenpräsentation → erste Inhalte → detaillierte Struktur → Layoutvorschlag/ Mock-up 	Selina Felicitas Max, Selina Verona, Annika
20.06.2018	Zwischenpräsentation		
01.07.2018	Teilziel 4	<ul style="list-style-type: none"> → Aufgabenbeispiele → Hauptfunktion → Prototyp - Design → Layout 	Felicitas Max, Selina Verona, Annika Verona, Annika
02.07.2018			
13.07.2018	Gruppentreffen mit Tutor zu Teilziel 4		
15.07.2018	Endabgabe	<ul style="list-style-type: none"> → Steckbrief → Erklärung → Präsentationsfolien → Spiel auf Medida-Seite einbinden 	Selina Felicitas Selina, Annika Max
17.07.2018	Letzte Fehlerbehebung bis 10 Uhr		
18.07.2018	Präsentation	Jurymitglied Präsentator	Verona Annika, Felicitas

Teilziel 3

Mock Up: Rahmengeschichte

Szene 1



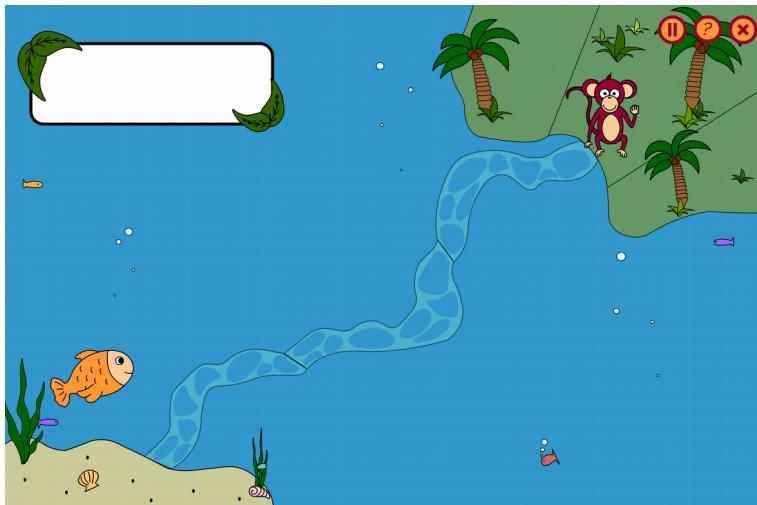
Szene 2

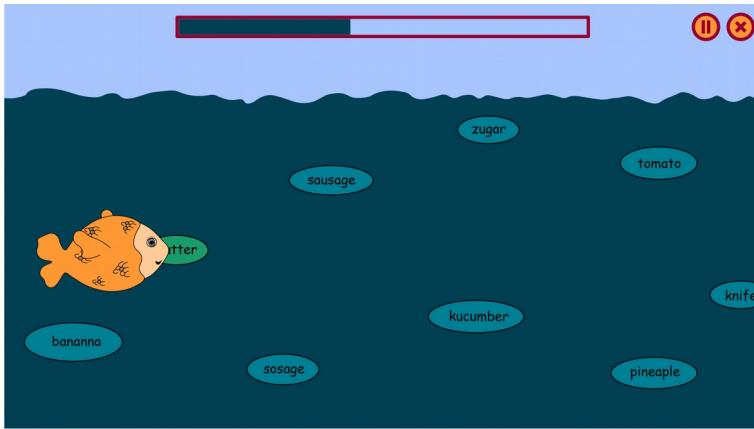


Szene 3



Mock Up: Spielübersicht und Spielszenarien





Die Mock Ups der Rahmengeschichte werden noch um Szenen zwischen den einzelnen Spielleveln und am Ende des Spiels ergänzt.

Des Weiteren ist noch ein abschließendes Testlevel geplant, in dem der Spieler Vokabeln aus allen drei Bereichen selbst schreiben muss. Dafür existiert jedoch noch kein Mock Up, da das genaue Spielszenario noch nicht feststeht.

Der geplante Screenflow ist über folgenden Link erreichbar: <https://marvelapp.com/59jida1>