

Das “motivational Competence Developing Game Framework”

Planspielforum | 23.06.2017 |

Linda Dowidat |

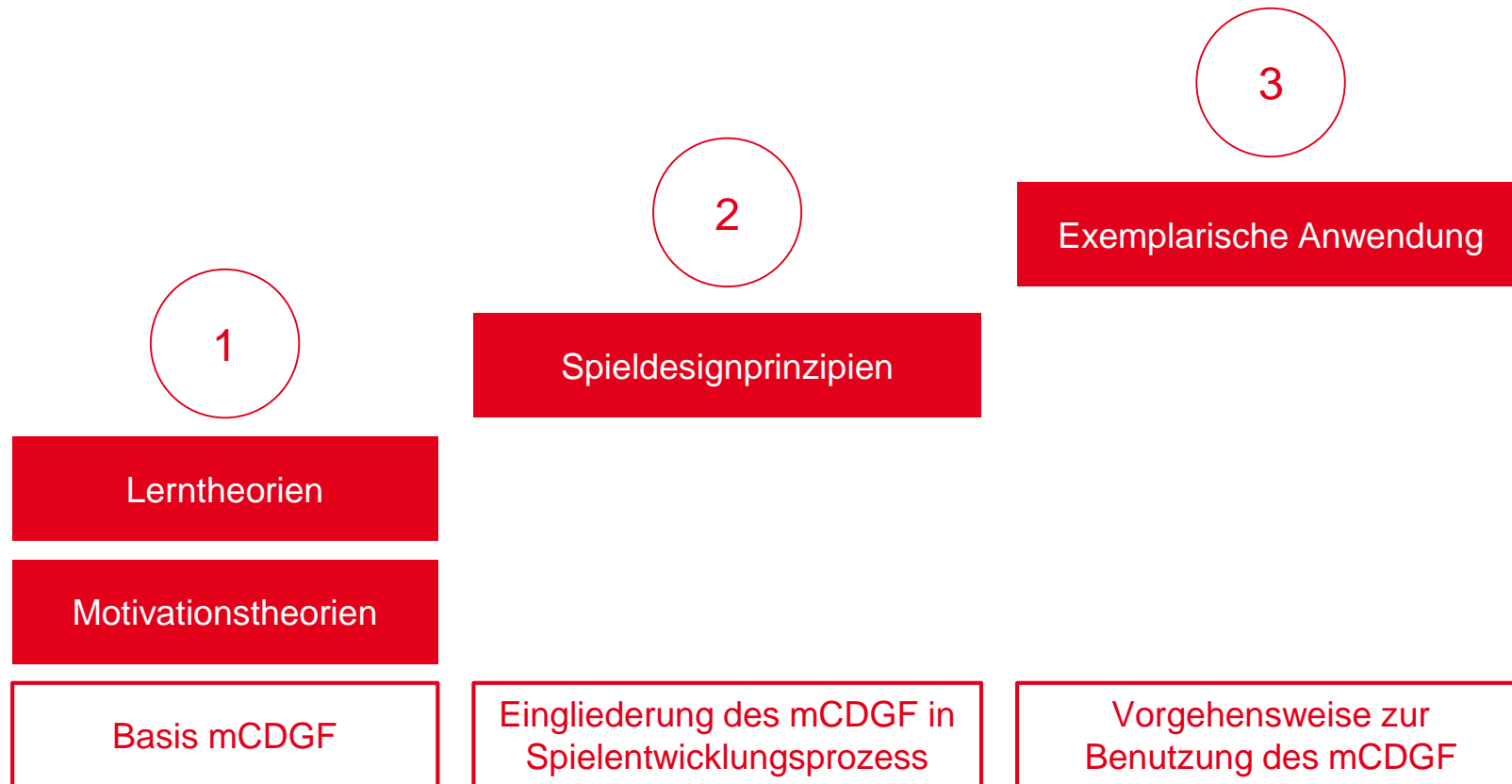
1. Platz | Studienabschlussarbeiten |

www.deutscher-planspielpreis.de

ZIELSETZUNG / FRAGESTELLUNG

- „Achieving engagement and spontaneous learning in a game isn't easy. It can't be achieved by simply wrapping games around existing curriculum.“
- „...Anwendungskontext genauso wichtig wie das eigentliche Spiel.“
 - Um ein CDG möglichst motivierend und lehrreich zu gestalten, muss bei der Entwicklung insbesondere der Anwendungskontext berücksichtigt werden
 - Wie kann ein CDG ganzheitlich entwickelt und in den Anwendungskontext integriert werden ohne zu viel Spielcharakter einzubüßen?

VORGEHEN / METHODE



VORGEHEN / METHODE

1

Lerntheorien

3-Speicher-Modell

Bloomsche Taxonomie

Konstruktivistisches
Lernen

Erfahrungsbasiertes
Lernen

Motivationstheorien

Flowtheorie

Selbstbestimmungs-
theorie

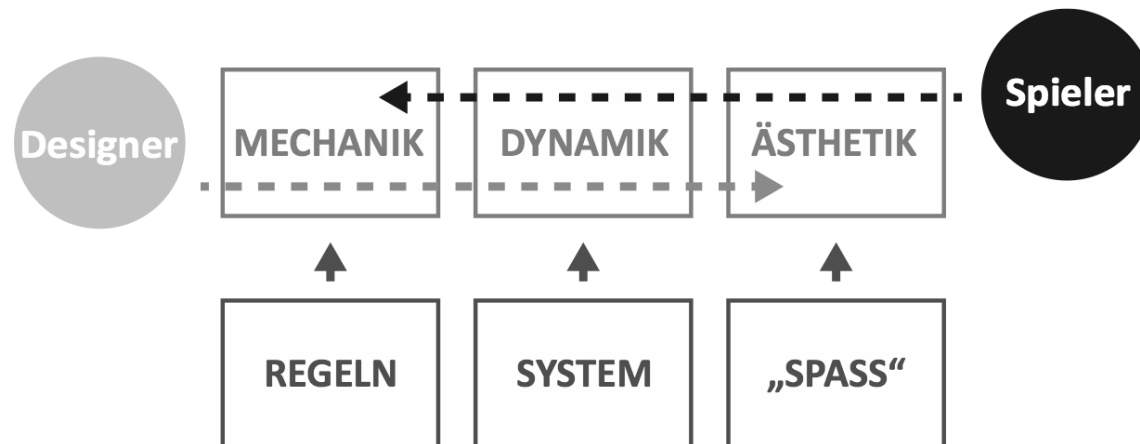
Zielsetzungstheorie

VORGEHEN / METHODE

2

Spieldesignprinzipien

MDA-Framework



VORGEHEN / METHODE



VORGEHEN / METHODE

Exemplarische
Anwendung



ITOM | IT Organisation
und Management



- Geist GmbH / Gabi Gutherz

VORGEHEN / METHODE

Exemplarische
Anwendung

Vorgehensmodell nach
Herrmann und Schmidt

- Stakeholder- & Zielanalyse
- Analyse derzeitiger Lösungen zur Zielerreichung
- Analyse der Zieldifferenzen & Schwächen der aktuellen Lösung
- Entscheidung über Gewichtung der verschiedenen Wege zur Zielerreichung
- **Kreativprozess**
- **Spielkonzeption**
- Technische Spezifikation
- Prototyping / Implementierung
- Evaluation

VORGEHEN / METHODE

Exemplarische
Anwendung

Voraussetzungstabelle

Voraus- setzung	Rahmenbedingungen				Spielprozess				Aufgaben konzeption	
	I	K	SP	IA D	IP	DB	TP	FS	I	IA D
Flow- theorie 5.1.4	-	x	x	x	x	-	-	-	-	-

ERGEBNISSE

- einzeln anwendbare Verfahrensblöcke, die sich gegenseitig bedingen
- Eingliederung in Spielentwicklungsprozess:
 - aus Vorgehensmodell können für mCDGF Informationen gesammelt werden
 - mCDGF hat auf einzelne Phasen der Spielentwicklung Einfluss
- exemplarischen Anwendung des mCDGFs:
 - Spielende = Individuum, steht im Mittelpunkt
 - auch Rahmenbedingungen sind sehr wichtig!

ERGEBNISSE

- Für Spieldesigner und Auftraggebende muss Umdenken geschaffen werden
 - Entwicklung eines CDGs = Herausforderung
 - zusätzlich Möglichkeit zur Integration in den Anwendungskontext:
 - aus Spieldesigner-Sicht **mitgedacht**
 - aus Auftraggeber-Sicht **gestattet**

FAZIT / AUSBLICK

- interdisziplinäre Arbeit:
 - qualitativer Forschungsansatz sinnvoll:
 - Experteninterview: Psychologen
 - Experteninterview: Gamedesigner
- empirische Absicherung

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!!

Linda Dowidat (linda.dowidat@gmail.com)

Ansprechpartner GHOST:

Prof. Martin R. Wolf, Johannes A. König (koenig@fh-aachen.de)

ITOM | IT Organisation
und Management



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



FH AACHEN
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES