

# Das “motivational Competence Developing Game Framework”

Planspielforum | 23.06.2017 |

Linda Dowidat |

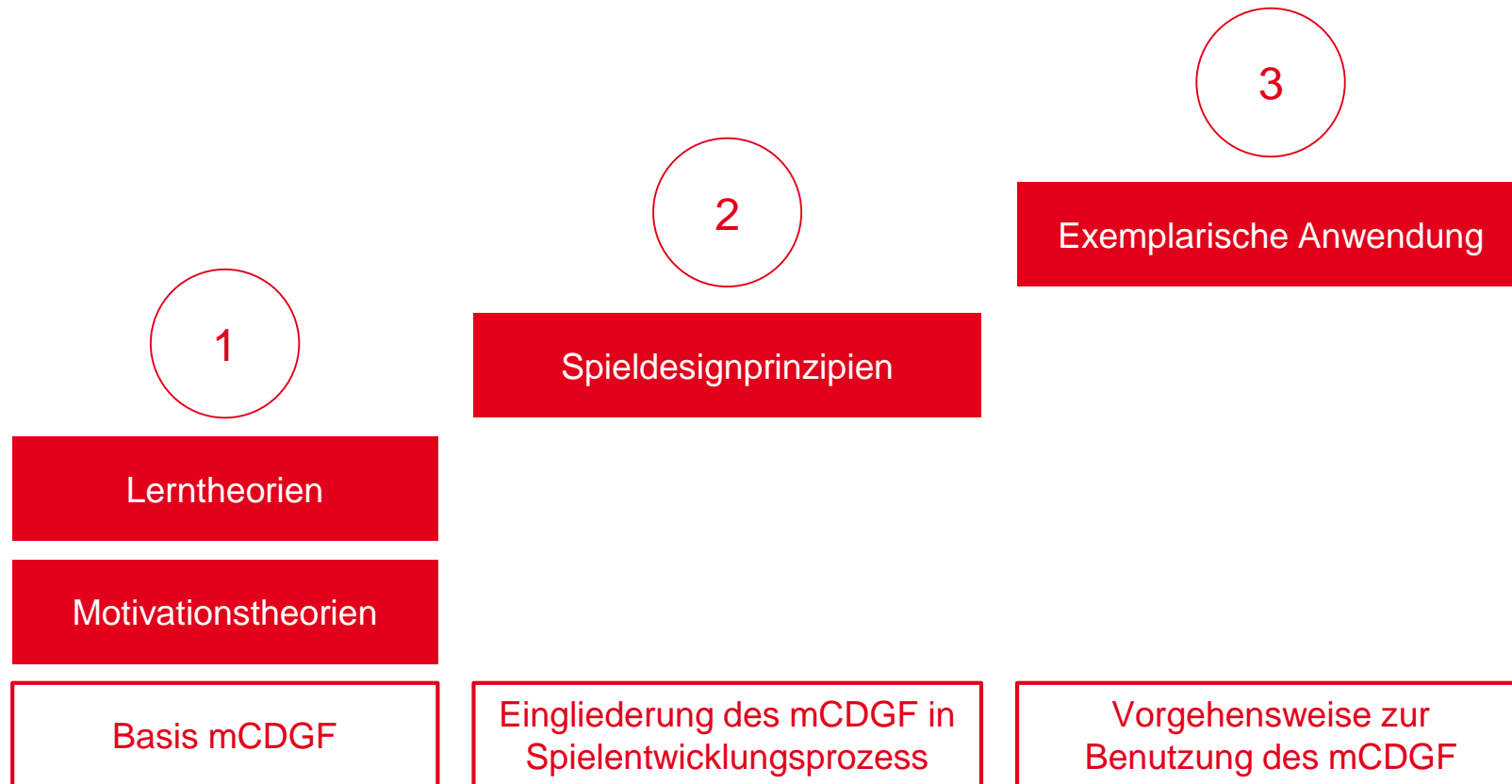
1. Platz | Studienabschlussarbeiten |

[www.deutscher-planspielpreis.de](http://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

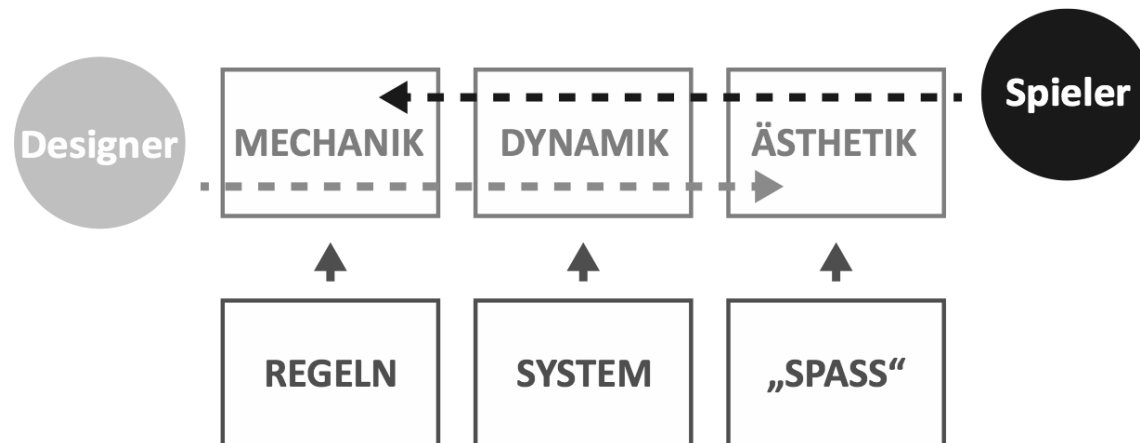
Zielsetzungstheorie

## 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](mailto:linda.dowidat@gmail.com))

Ansprechpartner GHOST:

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

**ITOM** | IT Organisation  
und Management



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



FH AACHEN  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES