

HOCHSCHULE TRIER | Irminenfreihof 8 | 54290 Trier

Frau Annecke Wolf, M.A.
Schneidershof
D - 54293 Trier

Prof. Dr. Linda Breitlauch
Intermedia Design/Games

Tel. +49 651 / 81 03 - 135
breitlauch@hochschule-trier.de

30.09.2019

Betreff: Lehrpreis der Hochschule Trier 2019

Sehr geehrte Frau Wolf,

Hiermit möchte ich das Entwurfsprojekt „Interdisziplinäre Spieleentwicklung“ und die damit verbundene Kooperation aus den Studiengängen „Intermedia Design“, „Digitale Medien und Spiele“ sowie „Therapiewissenschaften“ für den Lehrpreis der Hochschule Trier 2019 vorschlagen.

Mit ca. 800 Studierenden im Bereich Spieleentwicklung ist Trier der größte Ausbildungsstandort für Games in Deutschland. Die seit Jahren gelebte interdisziplinäre Zusammenarbeit der Studiengänge DMS und IMD wurde im letzten Jahr intensiviert durch die Entwicklung eines neuen Wahlpflichtfachs „Therapeutische Spiele“ gemeinsam mit den Therapiewissenschaften. Daraus können sich vielfältige Potenziale im Bereich „Digital Health Games“ entwickeln.

1. Entwurfsprojekt Interdisziplinäre Spieleentwicklung

Lehrende: Prof. Linda Breitlauch, Prof. Christof Rezk-Salama, Jens Ullrich M.A.;

Fachbereiche: Informatik – Digitale Medien und Spiele/Gestaltung - Intermedia Design und Therapiewissenschaften

Im Rahmen des Entwurfsprojektes *Interdisziplinäre Spieleentwicklung* entwickeln Studierende der Studiengänge Informatik – Digitale Medien und Spiele und Intermedia Design in Gruppenarbeit Prototypen von digitalen Spielen, beständig beraten und unterstützt durch die betreuenden Dozenten. So setzen sich die Studierenden praxisnah mit den Grundfragen des Game Development auseinander, beispielsweise Level Design, Spielerführung, Balancing oder der Entwicklung und Implementierung von Spielmechaniken. In diesem Rahmen entstehen Konzepte und Prototypen sowohl für neuere Spieleformate (z. B. Social & Casual Games, Pervasive Games) und unterschiedliche Plattformen (z. B. Mobile, VR, AR) als auch für neue Anwendungsfelder, die über reine Unterhaltung hinausreichen (Serious Games, Persuasive Games, Gamification). Die Studierenden nutzen hierbei aktuelle Technologien, Plattformen und Anwendungsfelder.

2. Kooperation der Studiengänge: Informatik – Digitale Medien und Spiele/Gestaltung - Intermedia Design und Therapiewissenschaften

Lehrende: Prof. Linda Breitlauch, Prof. Christof Rezk-Salama, Jens Ullrich M.A.; Prof. Dr. Juliane Leinweber, Prof. Dr. Steffen Müller.

Durch die Nutzung des Motion Capturing Studios durch die Therapiewissenschaften sowie der Austausch der Lehrenden über die Themen „Health Games“ und „Serious Games“ kam seit 2018 eine weitere Kooperation zustande. Diese mündete im Sommersemester 2019 in ein gemeinsames entwickeltes und angebotenes Wahlpflichtfach

„Therapeutische Spiele“. Insgesamt 40 Studierende aus allen drei Fachrichtungen lernten und entwickelten insgesamt sieben wissenschaftlich fundierte Konzepte für therapeutische Spiele. Die Gruppen setzten sich jeweils aus Studierenden der Therapiewissenschaften, der Spieleprogrammierung (DMS) und Designern (IMD) zusammen.

3. Interdisziplinäres Lernen

Die beiden Studiengängen *Intermedia Design* und *Informatik – Digitale Spiele und Medien* vermitteln ein weites Spektrum an Fachkenntnissen, die benötigt werden, um erfolgreich digitale Spiele zu entwickeln, wobei die beiden Studiengänge deutlich unterschiedliche Schwerpunkte setzen. Im Rahmen des Entwurfsprojektes fließen diese Kenntnisse in die von den Studierenden entwickelten Projekten zusammen, um letztendlich in funktionsfähige Prototypen zu münden. Die Studierenden lernen die Fachterminologien, Arbeitsweisen und theoretischen Konzepte der anderen Schwerpunkte kennen und werden so für das fachrichtungsinterne Schnittstellenpotential zu den beteiligten Lehrgebieten sensibilisiert.

Der duale Studiengang der Therapiewissenschaften hat viele Berührungspunkte mit dem Thema Computerspiele. So existiert seit vielen Jahren das Forschungsgebiet „Health Games“ (Therapeutische Spiele), in dem sowohl Frau Prof. Dr. Breitlauch als auch Frau Prof. Dr. Leinweber forschend tätig sind.

4 Teamwork „Entwurfsprojekt“ und „Therapeutische Spiele“

Game Designer, Game Artists und Game Programmierer arbeiten in ihren selbstgewählten Projekten gemeinsam und im engen Austausch miteinander. Sie entwickeln zusammen Arbeitsabläufe und Zeitpläne und lernen so in einem praxisnahen Kontext die Grundlagen von Arbeits- und Zeitmanagement, Teamarbeit und Kommunikation in Arbeitsgruppen. Dies schließt auch den bisweilen herausfordernden Umgang mit Fehlern, unerwarteten Schwierigkeiten und persönlichen sowie fachlichen Befindlichkeiten innerhalb des Teams ein. Sie lernen das sowohl das eigene als auch das Handeln anderer besser einzuschätzen und optimieren so ihre Sozialkompetenz.

Im Wahlpflichtfach „Therapeutische Spiele“ wurde die seit Jahren gelebte interdisziplinäre Zusammenarbeit noch einmal erweitert. Studierende der Therapiewissenschaften aus den Bereichen Logopädie, Ergotherapie und Physiotherapie entwickelten gemeinsam Anforderungen an Spiele, die wirksam in der Therapie eingesetzt werden können. So konnten die unterschiedlichen Denk- und Herangehensweisen, Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte miteinander verbunden und wirksam entfaltet werden. Dies ist in dieser Form eine einzigartige Zusammenarbeit, wie sie in Deutschland derzeit sonst nicht existiert.

5. Praxisorientierung

Die im Studium erworbenen theoretischen Kenntnisse werden anhand der praktischen Umsetzung im Rahmen der Entwurfsprojekte erprobt und geschärft. Die Studierenden lernen hierbei die Herausforderungen und Schwierigkeiten kennen, die sich aus einem so komplexen Zusammenspiel von Anforderungen entstehen, um letztendlich mithilfe ihrer erlernten Fähigkeiten etwas eigenes, einen eigenen Spielprototypen zu erschaffen.

Durch die vertiefende Zusammenarbeit mit Studierenden der Therapiewissenschaften hat sich zudem die Möglichkeit eröffnet, in dem sehr speziellen und herausfordernden Bereich der „Health Games“ alle notwendigen Expertisen für die erfolgreiche Entwicklung wirksamer Prototypen auch in diesem Bereich zu entwickeln. Die Studierenden der Therapiewissenschaften kennen durch ihre Praxiserfahrung aus dem dualen Studium darüber hinaus sehr konkrete Anwendungsfelder, anhand deren sich sinnvolle und einsatztaugliche Prototypen erstellen lassen.

6. Außenwirkung

Von den Studierenden entwickelte Projekte werden mit Unterstützung und Förderung durch die Fachbereiche im Rahmen von Messen und Ausstellungen präsentiert und so einem Fachpublikum zugänglich gemacht. So konnten Studierende ihre Eigenentwicklungen unter anderem auf der Gamescom, der Cebit und der Quo Vadis Entwicklerkonferenz präsentieren. Ihnen wird so ermöglicht, Feedback von Fachbesuchern zu erlangen und gleichzeitig Kontakte in die assoziierten Branchen zu knüpfen. Die Branchenvertreter haben sich bei diesen Gelegenheiten wiederholt von der Qualität der Projekte beeindruckt gezeigt.

Diese Präsentationen helfen zugleich die Position der Hochschule Trier und des Ausbildungsstandortes Rheinland-Pfalz gegenüber der Politik zu stärken, da die Projekte bei verschiedenen Gelegenheiten auch Politikern wie Malu Dreyer (Ministerpräsidentin RLP), Tabea Rößner (MdB), Daniela Schmitt (Staatssekretärin des MWVLW in RLP) oder Heike Raab (Staatssekretärin der Staatskanzlei RLP) vorgeführt wurden.

Präsentierte Projekt

Beispielhaft sind hier einige der im Rahmen des Entwurfprojektes entstandenen Spiele und Installationen zu nennen, die die Qualität der studentischen Arbeiten unterstreichen.

Ludus ante Portas – eine spielbare Projektion auf der Porta Nigra in Trier und beim Festungsleuchten in Koblenz (2015 & 2016)

Station – Eine VR-Experience auf der ISS (2016/17) (ausgezeichnet mit dem redden Award „Best of the Best“ 2017 in der Kategorie „Bester Nachwuchs“)

Day Rim – Ein Mobile Adventure für Kinder und Jugendliche (2016) (ausgezeichnet mit dem 3. Platz des GameUp! Contest)

Upside Drown – ein narratives 3D-Adventure – mehrfach ausgezeichnet, beispielsweise 1. Platz beim GameUp-Contest 2019, sowie mehrfach in der Presse präsent.

Eyebuildit – ein Kreativspiel für Menschen mit körperlichen Einschränkungen.

sowie viele weitere Projekte beispielsweise Spiele für Blinde oder Gehörlose.

Erwähnenswert ist auch, dass einige der entstandenen Projekte und Teams aufgrund der Unterstützung sowie der vielfachen Rückmeldungen aus der Branche sich inzwischen auf dem Weg in die Gründung befinden, mit Unterstützung der Lehrenden Fördergelder beantragen konnten und teilweise bereits finanzielle Förderung erhalten haben.

Weiteres Beispiel: Health Game Jams

Bereits im Jahr 2018 haben die Studiengänge DMS und IMD gemeinsam einen so genannten „Health Game Jam“ angeboten. Game Jams sind an der Hochschule als Format längst etabliert (48 Stunden durchgehende Spielentwicklung), jedoch im Bereich Health Games noch ein sehr neuer Themenschwerpunkt. Flankiert werden die Jams von Vorträgen und Workshops im Vorfeld des eigentlichen Jams, zu dem Experten und/oder Betroffene eingeladen werden. Im Jahr 2019 fand der Health Game Jam unter dem Motto „Inklusion“ statt.

Im Dezember 2018 erhielt der Health Game Jam eine Nominierung zum Deutschen Entwicklerpreis (DEP) in der Kategorie „Bestes soziales Engagement“.

7. Didaktische Grundlagen

Anhand der Lehrkonzepte der Neurodidaktik, beispielsweise von Dr. Margret Arnold¹ oder Prof. Dr. Dr. Gerhard Roth,² lassen sich eine Reihe von Schwerpunkten ausmachen.

7.1 Lernen am konkreten Beispiel

Die Studierenden erlangen die Möglichkeit, konkrete Erfahrungen zu machen. Die bisher theoretischen Lehrinhalte werden greifbar. Sie sind im Rahmen der Projektarbeiten in der Lage Informationen und Erfahrungen miteinander zu verbinden. Gleichzeitig wird greifbar, wie ihr Vorwissen und ihre Kompetenzen im Zusammenhang mit dem Ganzen stehen.

7.2 Zielorientierung und Selbstmotivation

Die meisten im Rahmen der Veranstaltung entwickelten Projekte sind Herzensangelegenheiten der Studierenden. Sie entwickeln etwas, was ihnen Freude macht und ihre Fachkenntnisse fordert. Aufgrund ihres selbst gewählten Zieles sind sie entsprechend stark intrinsisch motiviert, die Entwicklung voranzutreiben. Sie erleben so, wie die Anwendung ihrer Kenntnisse zu einem befriedigenden und persönlich wichtigen Produkt führen, für das sie Anerkennung von Vertretern der Spielebranche erhalten können. Diese emotionale Relevanz führt zu einer Verstärkung des Lernprozesses.

7.3 Soziales Lernen und individuelle Kompetenzen

¹ Herrmann, Ulrich (Hg.): Neurodidaktik – Grundlagen und Vorschläge für gehirngerechtes Lehren und Lernen, 2006, 189ff.

² Roth, Gerhard: Bildung braucht Persönlichkeit – Wie Lernen gelingt, 2015², S. 333ff.

Die Studierenden gestalten ihre Arbeitsabläufe gemeinschaftlich. Sie lernen und arbeiten so in einem sozialen Kontext und erhalten so aus diesem Miteinander heraus beständiges Feedback. Dieses Miteinander führt idealerweise zur gegenseitigen Bestärkung und so einem verbesserten Lerneffekt.

Im gemeinschaftlich betreuten Arbeits- und Zeitmanagement können sie sich dabei zu ihren Kompetenzen geeigneten Herausforderungen stellen.

7.4 Fachliches Feedback

Durch beständige Betreuung durch die Dozenten ist eine fachliche wie didaktische Anleitung und Kontrolle gewährleistet. Aufgrund ihrer unterschiedlichen und breit aufgestellten Fachkompetenzen können sie den Studierenden unterschiedliche Facetten der Spieleentwicklung näherbringen und beratend zur Seite stehen. Sie ermöglichen es den Studierenden zudem, ihre fertigen Projekte einem weiten Publikum vorzustellen.

8. Fazit

Aufgrund der dargelegten Aspekte ist das Entwurfsprojekt „Interdisziplinäre Spieleentwicklung“ und „Therapeutische Spiele“ ein gutes Beispiel dafür, wie die Qualität der Lehre an der Hochschule Trier gesichert und ausgebaut wird. Es fördert und fordert die Fähigkeiten zum eigenständigen Lernen und Entwickeln genauso wie das Lernen im Team. Außerdem ist es ausgesprochen praxisorientiert und bildet eine Schnittstelle zu relevanten Branchen. Durch die Einbindung moderner Entwicklungstechniken und aktueller Plattformen ist zudem ein zeitgemäßer Umgang mit der Fachmaterie gesichert.

Das Konzept des projektorientierten, interdisziplinären Lernens und Entwickelns lässt auch Spielräume zu anderen, bisher noch nicht teilnehmenden Fachbereichen offen.

Mit freundlichen Grüßen



Prof. Dr. Linda Breitlauch