

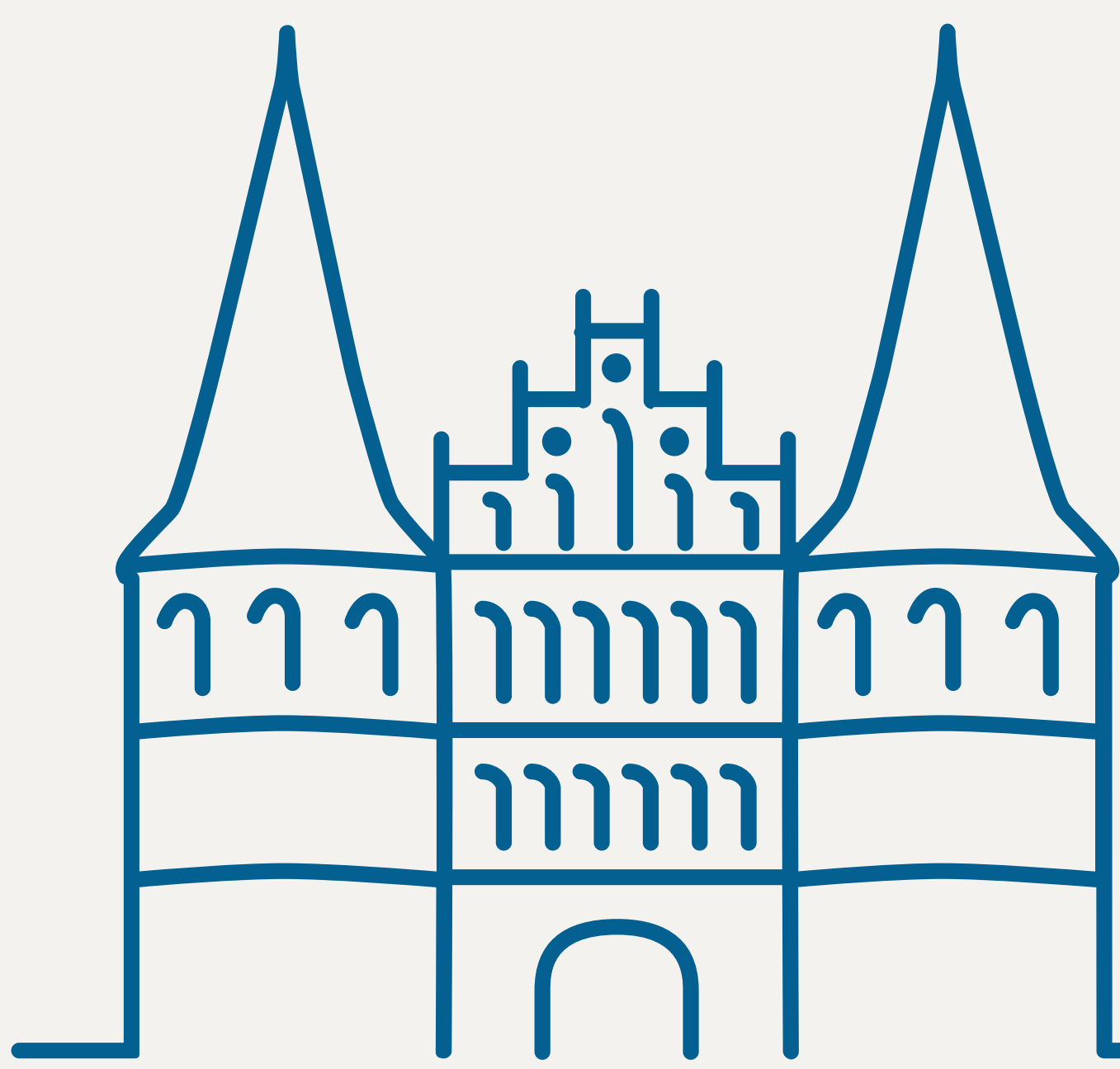


Manche Minispiele können mit AR-Techniken umgesetzt werden, z.B. für die Verkabelung eines Serverschranks

Was ist die Projektidee?

- durch Gamification werden Lerninhalte verschiedenster Ausbildungsberufe vermittelt
- Entwicklung eines Computerspiels, u.a. mit AR- und VR-Szenarien
- Projektarbeit im digital vernetzten Lernraum
- ein virtueller Campus mit Ausbildungsszenarien schulischer und betrieblicher Art
- Minispiele in modularer Spielstruktur mit komplexer werdenden Herausforderungen

Mögliche Minispielideen:
Recycling-Rush, Anatomie-Quiz,
Lebensmittel-Detektiv, Algorithmus-
Schmiede, Bug-Hunt



EMIL POSSEHL SCHULE

Berufliche Schule der Hansestadt Lübeck



Brainstormingelemente - Game Design zwischen Spielspaß und Lernspiel

Wer ist beteiligt?

- Spielentwicklung federführend durch Auszubildende im Bereich Fachinformatik
- Einbindung von Berufsschüler:innen der fünf Lübecker Berufsschulen
- Kooperation mit der Technischen Hochschule Lübeck und der Universität Lübeck



Beispielhafter Campus mit verschiedenen Einrichtungen, die Informationen und Minispiele zu verschiedenen Berufsfeldern beherbergen

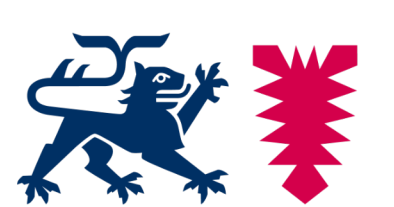
Wo kommen Sie ins Spiel?

- Game Design-Tools ausprobieren
- eigene Spielideen einbringen
- Minispiele testen und modifizieren
- 3D-Objekte scannen
- neue Objekte ins Spiel einbinden

„Schon immer habe ich die Art und Weise bewundert, wie Spiele Geschichten erzählen, Emotionen hervorrufen und komplexe Welten zum Leben erwecken können.“
(Fachinformatiker über die Motivation, am Projekt mitzuwirken)



Digital Learning
Campus



Schleswig-Holstein
Ministerium für Allgemeine und
Berufliche Bildung, Wissenschaft,
Forschung und Kultur



Kofinanziert von der
Europäischen Union