



Technische
Universität
Braunschweig



"Lost in Antarctica - ein Serious Game als Lehrveranstaltung zur Informationskompetenzvermittlung an Großgruppen: Lessons Learned"

Dr. Simone Kibler und Linda Eckardt, 01. Juni 2017

Agenda

Einführung

Das Serious Game „Lost in Antarctica“: Demo

Ausgewählte Evaluationsergebnisse: der Feedback-Button

Schlussbemerkungen und Ausblick

Einführung

Ausgangsfrage:

Wie motiviert man

- ca. 250 Studierende des Studiengangs Maschinenbau/Wirtschaftsingenieurwesen
- einmal jährlich dazu,
- sich in Vorbereitung der Bachelor-Arbeit
- mit Themen der Informationskompetenz zu befassen?

Unsere Antwort: Spielend!

Projektansatz



Agenda

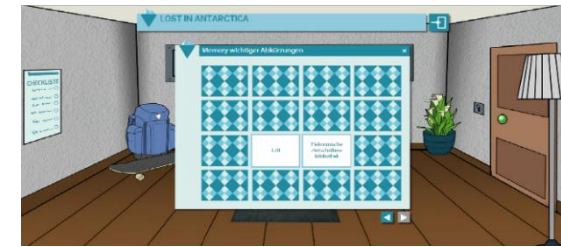
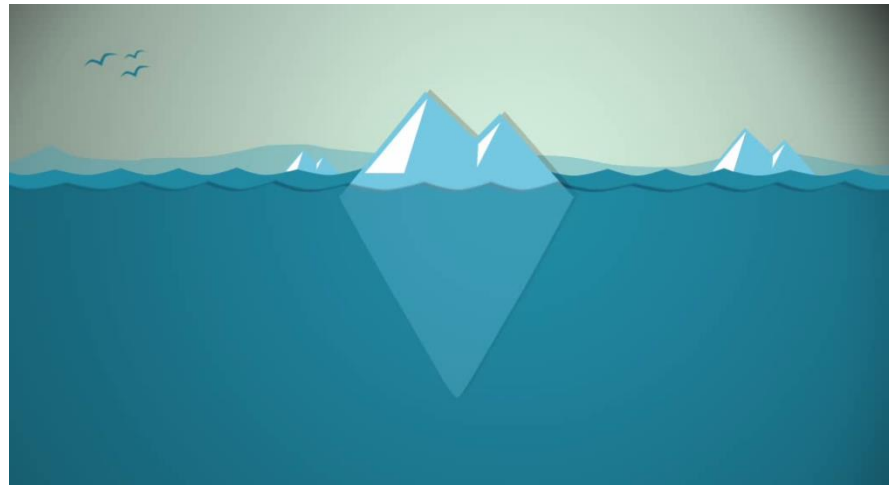
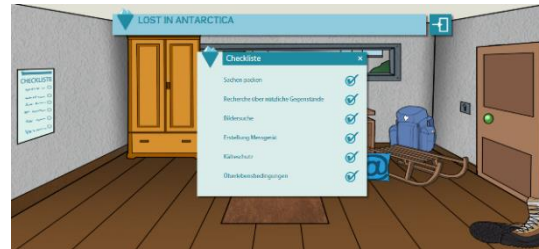
Einführung

Das Serious Game „Lost in Antarctica“: Demo

Ausgewählte Evaluationsergebnisse: der Feedback-Button

Schlussbemerkungen und Ausblick

Das Serious Game „Lost in Antarctica“: Demo



Agenda

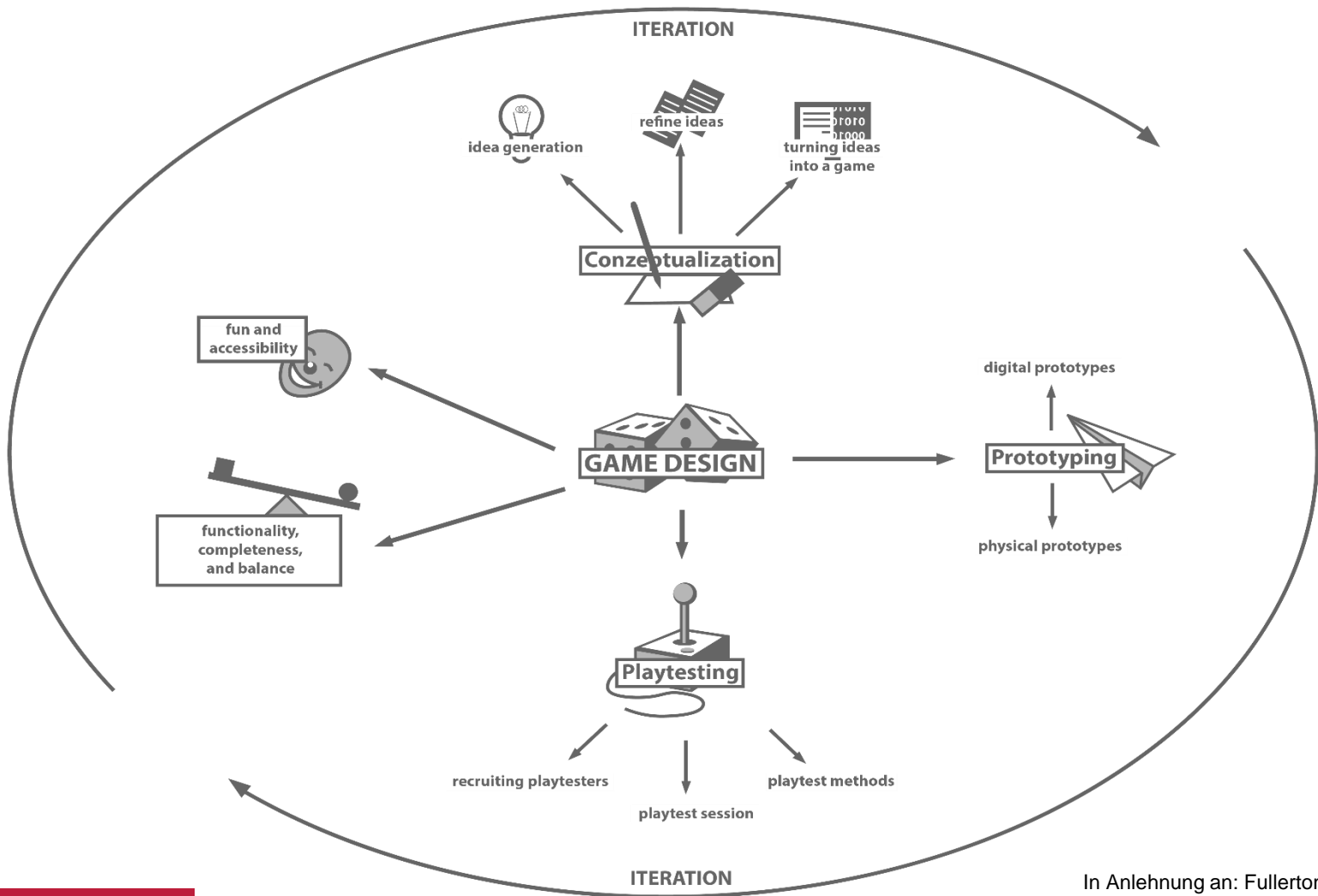
Einführung

Das Serious Game „Lost in Antarctica“: Demo

Ausgewählte Evaluationsergebnisse: der Feedback-Button

Schlussbemerkungen und Ausblick

Ausgewählte Evaluationsergebnisse: der Feedback-Button



In Anlehnung an: Fullerton (2014)

Ausgewählte Evaluationsergebnisse: der Feedback-Button

Anzahl Feedback: 53

Schwerpunkte des Feedbacks:

Inhalt (9)	Funktionsweise (24)	Allg. Hinweise (16)	Lob/Kritik (4)
Antwortmöglichkeiten (7)	Technikfragen (12): - Browserprobleme - Citavi unter MAC - Virus - DB-Zugriff	Aufgabenstellungen (5)	Lob (3): - Gesamtspiel - Literaturverwaltung
Foliensatz (1)	Antworteingabe (7)	Peer Assessment (5)	Kritik (1): - Literaturverwaltung
Video (1)	Veranstaltungsablauf (4)	Umfrage (4)	
	Umfrage (1)	Design (1)	
		Teamname (1)	

Agenda

Einführung

Das Serious Game „Lost in Antarctica“: Demo

Ausgewählte Evaluationsergebnisse: der Feedback-Button

Schlussbemerkungen und Ausblick

Schlussbemerkungen und Ausblick

- Umsetzung der Versionen für Standorte Hannover und Clausthal (Anpassungsphase und Playtests)
- Überarbeitungsphase in Braunschweig
- Transfer auf andere Zielgruppen in Planung
- Auswertung weiterer Evaluationen



<https://pixabay.com/de/weg-stra%C3%9Fen-tal-wald-unendlich-550619/>,
Lizenz: CC0, public domain

Kontakt

Dr. S. Kibler
s.kibler@tu-braunschweig.de
0049(0)531-391 5004
Universitätsbibliothek
Universitätsplatz 1
D-38106 Braunschweig

Linda Eckardt
linda.eckardt@tu-braunschweig.de
0049(0)531-391 3129
Institut f. Wirtschaftsinformatik
Mühlenpfordtstr. 5
D-38106 Braunschweig

A stylized graphic of a mountain range in shades of blue and teal, positioned behind the 'GAME ON' text.

GAME ON

Literatur

Fullerton, Tracy (2014): Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. CRC Press