RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

RUB

Digital Escapes.
The Importance of Spatiality in Game Design

Eine Lehrveranstaltung von **Janou Feikens, M.A.**

Seminarvorstellung

Ein online Praxismodul für Studierende des B.A. Studiengangs Medienwissenschaft, WiSe 20/21

Lernziele:

- Die Studierenden können grundlegende raum- und spieltheoretische Ansätze reflektieren und kritisch anwenden.
- Die Studierenden können praktische Elemente von Game Design anwenden.
- Die Studierenden sind in der Lage, die theoretischen Kenntnisse mit einem eigenen Projekt zu integrieren.

Seminarablauf:

Drei synchrone Blöcke und drei asynchrone Phasen.

Projekt:

Die Studierenden haben einen digitalen Escape Room mit ThingLink erstellt, in dem Spielenden ihren Wissenstand zu einem bestimmten Thema überprüfen können.

Methoden und Tools

Explorativ

- Ausprobieren eines digitalen Escape Rooms.
- Analyse von verschiedenen digitalen Spielen.
- Aneignung der Themen durch Zusammenfassungen der Theorien im Moodle-Tool ‚Wiki'.

Kooperativ

- Kleingruppenarbeit.
- Eine Expert*innengruppe pro Thema.
- Seminardiskussionen im Plenum.
- Diskussionsmöglichkeit im Moodle-Tool ‚Forum'.

Projektorientiert

- Anwendung eines Game-Design-Perspektives bei der Arbeit an dem Projekt.
- Ergebnispräsentation mit Peer-Feedback.
- 3x Reflektion und Dokumentation des Projekts im Moodle-Tool ‚H5P – Documentation Tool'.

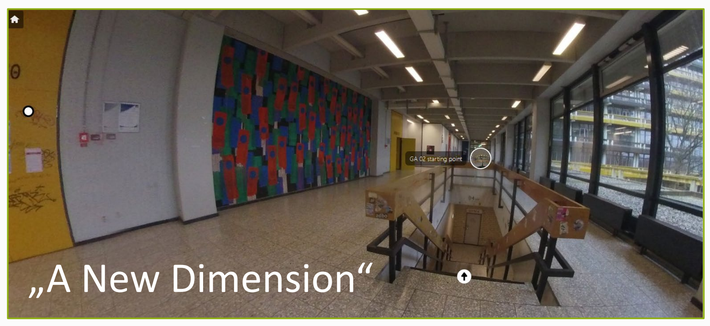
Tools

- Moodle, H5P, wonder.me (Seminarablauf).
- Etherpad (gemeinsames Schreiben).
- Webbasierte Plattform ThingLink, eine 360° Kamera, Smartphone VR Brillen und Websites wie „learningapps.org".

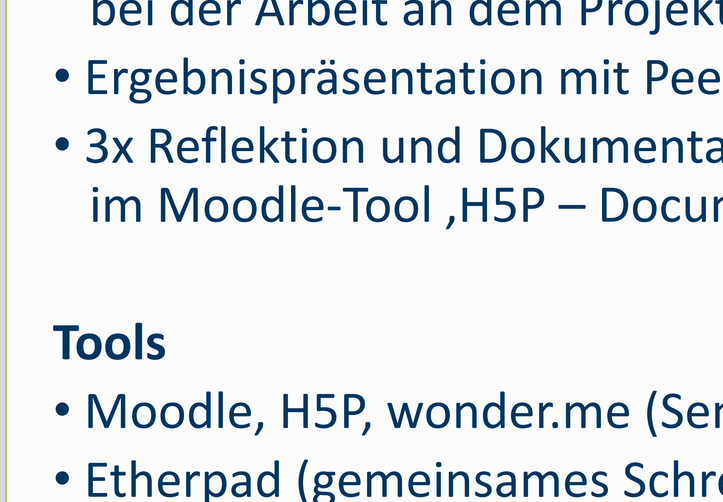
Ergebnisse – Escape Rooms

→ Ziel der Erstellung der Escape Rooms war es, die zuvor theoretisch erarbeiteten Inhalte kreativ und praktisch in ein gelungenes Spielerlebnis zu implementieren.

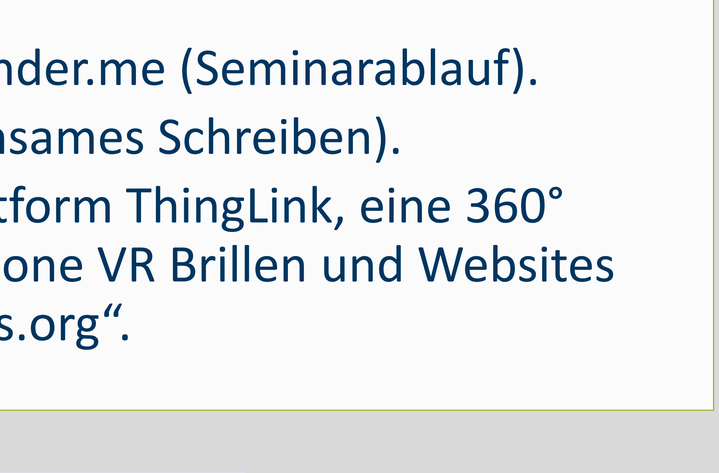
Insgesamt wurden vier unterschiedliche Escape Rooms erstellt, darunter:



Dieser Escape Room zum Thema ‚Space and Narrative' wurde erstellt von: Artur Airich, Manuel Blase und Lukas Runde.



Screenshots von zwei Rätsel aus dem Escape Room.



Das Konzept des Blended Learning Projektmoduls wurde mit dem Titel ‚Ready, Set, Play! Game-based und Blended Learning in der Medienwissenschaft' im Rahmen des RUBeL-Wettbewerbs 5×5000 eingereicht und hat die 25. Runde gewonnen. Der Kurs und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter **CC BY 4.0**.