

## Spielmechanik im Test



Um frühzeitig ein erstes Spielerleben zu ermöglichen und konkrete Spielszenarien zu testen, entwickelte das Projektteam einen

ersten Prototyp aus Papier. Mit Hilfe des erstellten Papierprototyps konnte das Serious Game bereits hinsichtlich verschiedener Aspekte wie Spielmechanik und -logik, Nutzerfreundlichkeit sowie Verständlichkeit der Spielinhalte getestet werden. Bisher wurden 19 Testspiele mit Probanden durchgeführt. Der Rückgriff auf die Methode des Paperprototyping eröffnet dem Projektteam die Möglichkeit, die Spielmechanik kontinuierlich zu optimieren, indem „störende“ Spielabläufe des Spielenden frühzeitig aufgezeigt werden, aber auch Konzeptideen vorab (vor der Programmierung) getestet werden können.

## Im Gespräch mit Experten

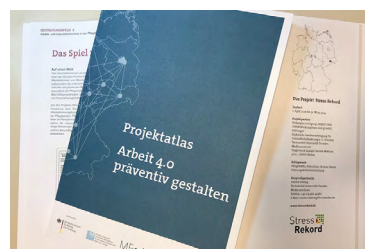


Um sicherzustellen, dass die Spielumgebung den qualitativen Anforderungen sowie denen einer realitätsnahen Anwendung

gerecht wird, geht das Projektteam in den Dialog mit Expertinnen und Experten aus Praxis und Wissenschaft. Im September 2017 fand die erste Sitzung des wissenschaftlichen Beirates statt, zu welcher das Projektteam Experten aus den Bereichen Pflege und Serious Games geladen hatte. In der 2,5-stündigen Sitzung hatte das Projektteam nach einer Kurzvorstellung des Vorhabens die

Möglichkeit, an zwei verschiedenen Thematischen Feedback zum bisherigen Stand der Konzeption von den Beiratsmitgliedern einzuholen. Diskutiert wurden vor allem die allgemeine Funktionsweise der Spielmechanik sowie der Transfer der Anwendung in die Praxis. Das Projektteam erhielt zahlreiche Impulse, Anregungen und Hinweise, welche in die weitere Konzeption der Spielumgebung einfließen werden.

## Veröffentlichungen und Besuch von Messen/Tagungen



Der erfolgreiche Transfer der spielbasierten Lernumgebung gründet sich u.a. auf der öffentlichkeitswirksamen Bekanntmachung

des Vorhabens in verschiedenen Arenen. Die Veröffentlichung von Beiträgen in wissenschaftlichen (Fach-)Zeitschriften eröffnet vor diesem Hintergrund die Möglichkeit, das Projekt in den wissenschaftlichen Diskurs einzubringen. Beiträge erfolgten in der Fachzeitschrift „**Häusliche Pflege**“, in der „**Leser**“-Reihe des Bertuch-Verlages sowie im Projektatlas des BMBF-Förderschwerpunktes „**Arbeit 4.0 präventiv gestalten**“. Der Besuch von Messen und Tagungen bietet zudem Möglichkeiten, den Kontakt zur Zielgruppe und zu Interessierten herzustellen. Im September besuchte das Projektteam die Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW) in Chemnitz und präsentierte „Stress-Rekord“ im Rahmen eines Gamification-Workshops. Zudem stellte sich der gesamte Förderschwerpunkt im Oktober auf der A+A Messe – dem größten internationalen Fachforum für betriebliche Sicherheit und Gesundheit bei der Arbeit – in Düsseldorf vor.