

Das Design der Video-Lernspiele

Eine Forschungs- und Designmethodik

Diese Website ist eine allgemein zugängliche Version meiner Doktorarbeit.

dargelegt von
René St-Pierre
Ph.D.

Doktorarbeit in studierten und angewandten Künsten
Universität von Quebec in Montreal (UQAM)
Januar 2007



Das Design der Video-Lernspiele

Eine Forschungs- und Designmethodik

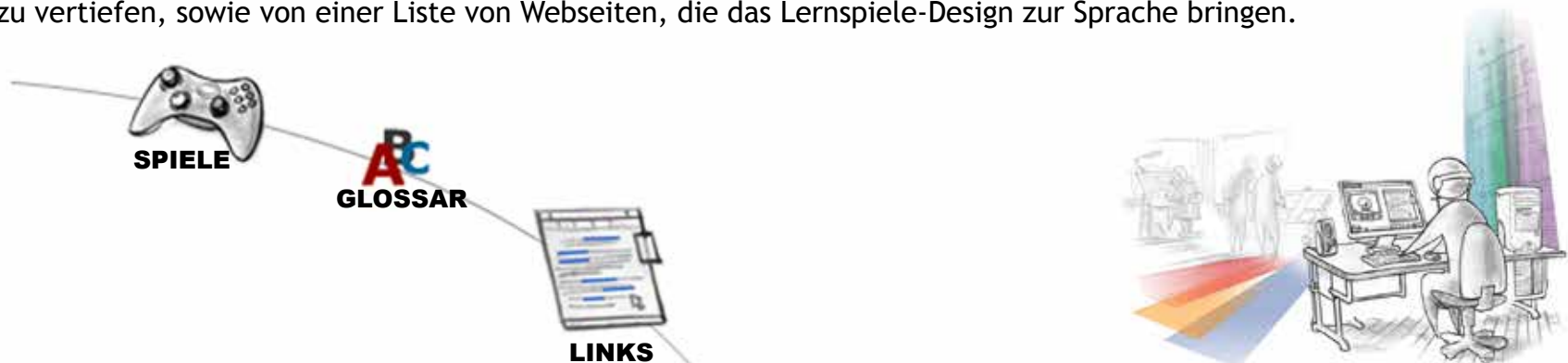


Ziel

Diese Methode zielt darauf ab, einem Künstler oder einem Designer das notwendige Rüstzeug mitzugeben, um sie in der komplexen Entwicklung des Designs von Video-Lernspiele zu unterstützen. Sie richtet sich an Experten, die im Bereich Kultur, Erziehung, Wissenschaft, Kunst und Kommunikationen und Forschung und Experimentieren arbeiten.

Inhalt

Die Website besteht sich aus vier Bereichen, die das Potenzial der Video-Lernspiele beschreiben. Gleichzeitig stellen die Bereiche die theoretischen und praktischen Konzepte vor, die für das Verständnis und die Anwendung des Multimedia-Designs notwendig sind. Die Bereiche werden von Beispielen begleitet, die es ermöglichen, mit Lernspielen zu experimentieren, aber auch von einem Glossar, das ihnen hilft, um das Verständnis des Bereiches zu vertiefen, sowie von einer Liste von Webseiten, die das Lernspiele-Design zur Sprache bringen.



Das Design der Video-Lernspiele

Eine Forschungs- und Designmethodik

BEREICH #1 : Multimedia-Bereich

Multimediaanwendungen können eine Vielzahl von Formen annehmen und die Bedürfnisse eines verschiedenartigen Publikums befriedigen.

Dieser Bereich zielt darauf ab, das Konzept von interaktiver Multimedia-Technologie zu definieren und beschreibt die wesentlichen Typen und Nutzer ihrer Anwendungen. Sie zielt auch darauf ab, den Prozess der Entwicklung von einer Multimediaanwendung zu definieren; dieses umfasst die Funktionen der an der Arbeit beteiligten Parteien, die Rolle des Designers/Autors, sowie Aspekte, die nötig sind bei der Auswahl der Software und des Materials.



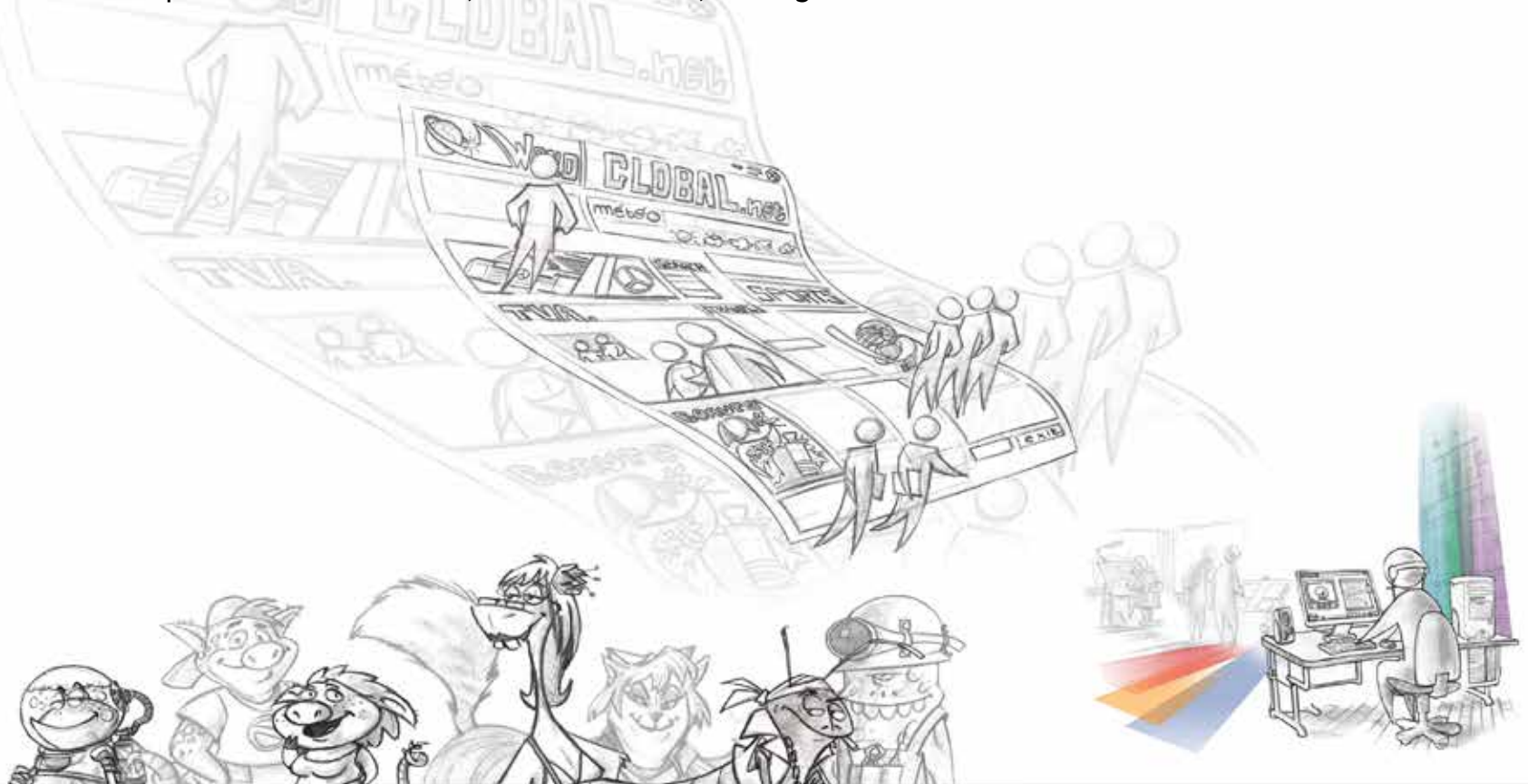
Das Design der Video-Lernspiele

Eine Forschungs- und Designmethodik

BEREICH #2 : Erzählung und Hypermedia

Die Praxis vom Hypermedia-Design setzt neue Wege um, um Spiele auf neue Weisen zu spielen, zu kommunizieren und zu lernen. Der Spieler findet sich von jetzt in der Mitte eines dynamischen Systems wieder, wo er ein Akteur wird, der in die Elemente eines eine Geschichte erzählenden Raumes eingreifen kann.

Dieser Bereich zielt darauf ab, den Designer/Autor für einige Aspekte der Filmsprache, die bei Multimediaprojekte genutzt werden können, zu sensibilisieren. Er definiert auch, die Charakteristika der Hypermedien und die Formen, das sie annehmen können. Außerdem hat sie als Ziel, die verschiedenen operativen Modalitäten zu definieren, wodurch der Spieler mit den Inhalten, die sie bestehen, interagieren kann.



Das Design der Video-Lernspiele

Eine Forschungs- und Designmethodik

BEREICH #3 : Lernen durch Video-Spiele

Das Spielen begünstigt einige Affektions-, Kognitions- und Kommunikationsprozesse, die den Weg für die Wissensansammlung ebnen.

Dieser Bereich zielt darauf ab, die Entwicklungstendenzen der Video-Spiele in eine historische Perspektive zu setzen. Außerdem ermöglicht sie die großen theoretischen Strömungen zu identifizieren, von denen sich Pädagogen und Designer inspirieren lassen können, um Lernerzählungen, die für Video-Lernspiele angepasst sind, zu entwickeln. Schließlich beobachtet dieser Bereich einen sich entwickelnden Forschungsbereich, der sich besonders für das Lernen interessiert, das an die „breite Masse“ gerichtete Video-Spiele oder für einen spezifischen pädagogischen Kontext geschaffene Video-Spiele verwendet.



Das Design der Video-Lernspiele

Eine Forschungs- und Designmethodik

BEREICH #4 : Muster für das Design von Video-Lernspielen

Abweg der Komplexität der vielfältigen Formen, Methoden, Praktiken und Techniken gibt es ein Modell, um die Arbeit mit Multimedia Design Anwendungen zu vereinfachen.

Dieser Bereich ermöglicht es, ein systemisches Muster aufzugreifen, abhängig davon, was der Expert als Video-Lernspiel machen möchte. Dieses Muster integriert die Gesamtheit der Komponenten, die für einen Video-Lernspiele-projekt nötig sind : Information, Interface und Interaktivität. Dieser Bereich beschreibt ebenfalls die notwendigen Elementen, die in einem Kostenvoranschlag eines solchen Projekts stehen müssen.

