

Serious Games Workshop

Beispiele:

[NaBu OstseeLIFE](#)

[Emerge](#)

[Englisch lernen](#)

[Blind](#)

1) Allgemeine Fragen

- Ist ein Modus-Wechsel [Sehbeeinträchtigung/ keine Beeinträchtigung] im Spiel sinnvoll?
Vorschlag: Erfahrungspunkte, Belohnungen, Freigaben werden nur erteilt, wenn der Filter eingeschaltet ist

2) Fragen zu verschiedenen Levels

- Welche Barrieren treten auf dem Campus auf?
 1. Foyer:
 2. Campus:
 3. Vorlesung: Lehrende/Mitarbeiter*innen sind nicht sensibilisiert, Lichtverhältnisse, Einsetzen nicht-barrierefreier eLearning-Tools, komplizierte Texte (--> Leichte Sprache)
 4. Seminar: Zugänglichkeit von Informationen (Annahme, dass die Folien für jeden lesbar sind. Inhalte werden nicht vorgelesen) Lösungsansätze: Vorige Herausgabe von Lernunterlagen, handschriftliche Kommentare auf Klausur, Geräuschkulisse (Ablenkung)
 5. SSC: Aushang "Sprechstunde fällt aus"
 6. Prüfungsamt: Analoge Bögen ausfüllen (Schriftgröße), Nicht-barrierefreie Dokumente
 7. Mensa: Speisekarte, Ort wo Braille oder Informationen hängen vor der Mensa
 8. Bauliche Barrieren [Aufzug mit Ludwig]; Unübersichtliche Gebäudegestaltung (Bsp.: Großes Foyer ohne Orientierungsmöglichkeit) (Lösungsansätze: Braille an Handläufen, Signaltöne), Treppenstufen (vor allem im Dunkeln)

3) Fragen zu Level "Vorlesungssaal"

Beispiel-Szene: Dozierende/r zeigt Folien, liest die dort stehenden Informationen aber nicht vollständig vor.

- a. Bild mit verschiedenen möglichen Alternativtexten/Linkbezeichnungen zeigen
 - b. Farben von Vorder- und Hintergrund müssen im Menü auswählbar sein
 - c. Bildbeschreibung: Aufgabe malen sie das Bild nach der Screenreader-Alternativtext-Beschreibung, dann Original zeigen
 - d. Tabelle
 - e. Grafik
- Soll Lola intervenieren? Hat sie die Folien bereits vorher?

Sonstiges/ weitere Ideen:

- klare Lernziele ausformulieren

- Ego Shooter (Shadows of Doom) - Spielversion für Blinde, keine visuelle Darstellung, Informationen werden über akustische Signale vermittelt
- Informationsvermittlung auf verschiedene Arten: Vibration, Signaltöne/Audio...
- Kontrastreichere Gestaltung von Spielen
- Spielern solche Ziele setzen, durch welche sie auf andere Spieler angewiesen sind (Kommunikation findet auch unabhängig vom Spiel ab)
- Rollenspiel (Rollen mit verschiedenen Beeinträchtigungen, Freundesgruppen oder als Buddy (Buddy nicht immer in der "Helferrolle" - Perspektive ändern). Fragestellung: Wie tauschen würden sich Spieler austauschen, die keinen gemeinsamen Anlaufpunkt haben blinder Spieler wird einen Gegenspieler zugeteilt, der taub ist)
- Anzahl an Versuchen für ein Hindernis (pro Tag) begrenzen, zeitliche Begrenzung
- Ausblick: Spiel über VR-Brillen spielbar
- Möglichkeit Problemstellungen zu überspringen
- Arbeiten mit verschiedenen Sichten (Lupe, Fernglas, etc.)
- Aufgabe: Vom Screenreader das Mensa-Menü vorlesen lassen
- Schwierigkeit: Erlangen von Echtzeit-Informationen
- Unspezifische Ortsbeschreibungen ("hier vorne, da hinten...") (verschiedene Schwierigkeitsstufen im Spiel)
- Weiter Hochschulszenarien: studentische Gruppen, Hochschulsport etc.
- Spielidee: Zeitliche Begrenzung für einen Weg von A nach B (Unimaps)
- Level (also die dazugehörigen Räume) mit entsprechender Geräuschkulisse versehen
- Tutor ohne Sehbeeinträchtigung hilft Studierender mit Sehbeeinträchtigung -> "Machtverhältnis" (Tutor hat auch eine Sehbeeinträchtigung oder dritte Person, die neben dem Tutor noch Ratschläge gibt und eine Sehbeeinträchtigung hat = "Joker")
- Neue Rolle: Mitarbeitende der Uni die Punkte für Lösen von Barrieren erlangt
- Nicht eine Spielgeschichte einer Person, sondern einzelne Spiele zu den jeweiligen Sinnen (Spiele zu Hörbeeinträchtigungen -> Geräuschkulissen in Mensa, Vorlesung etc.)
- Ist die Umsetzung mit den gegebenen Mitteln/ Ressourcen möglich? Für den Anfang / Sensibilisierung würden drei Mini-Spiele ausreichen, die man nach und nach mit weiteren Levels ergänzen kann
- Szenario: Student-Life-Cycle statt Studienalltag skizzieren