

Planspielportal für große (Studierenden-)Gruppen zur webbasierten Umsetzung von strategischen Lernspielen wie Q-Key und Micro-Key

Zusammenfassung der Arbeit

Bodo von der Heiden

Aufgabenstellung der Arbeit

Die Aufgabenstellung der vorliegenden Diplomarbeit von Bodo von der Heiden war die Erstellung eines Planspielportals für die als konventionelle Brettspiele entworfenen und u.a. am Institut für Unternehmenskybernetik¹ entwickelten Planspiele „Q-Key“ und „Mikro-Key“. Ziel war es die für 5-10 Spieler ausgelegten brettorientierten Planspiele für einen großflächigen und kostengünstigen Einsatz (beispielsweise auch im Rahmen von Hochschulvorlesungen) webbasiert umzusetzen. Das Portal bietet als Framework die Möglichkeit nachträglich neu erstellte Spiele einzubinden.

Hierbei treten Gruppen von 5-10 Personen im Internet gegeneinander an und anschließend wird die Gruppe mit der besten Performance als Gewinner ermittelt. Das Framework zur interaktiven Nutzung verschiedener Spielkonzepte muss dabei unter anderem die folgenden Aufgaben bewältigen:

- Modulare Integration eines Spielkonzeptes (über sogenannte XML-Dateien)
- Anmeldung der einzelnen Teilnehmer
- Einteilung der Teilnehmer in Gruppen
- Durchführung des Planspiels
- Leistungsvergleich der einzelnen Gruppen

Grundgedanken

Innerhalb der Arbeit wurde neben einer umfangreichen Analyse des aktuellen Stands der Forschung in der Software-Entwicklung und zur Web-Usability auch der Stand der Forschung bei Planspielen im Allgemeinen, sowie der Umsetzung von brettbasierten Planspielen ins Internet, im Besonderen betrieben. Im Zuge der eigentlichen Umsetzung wurde zunächst ein Lasten-, sowie ein Pflichtenheft erstellt, die verwendeten Techniken besprochen um anschließend das eigentliche Planspielportal agil zu entwickeln.

Während der Umsetzung wurde eine genauere Analyse der beiden Brettbasierten Planspiele „Q-Key“² und „Micro-Key“ durchgeführt. Durch diese wurden das Spielkonzept, der grundlegende Aufbau der Spieloberfläche, sowie die Möglichkeiten des Portals bestimmt. Anschließend wurden Änderungen an der Darstellung der Spieloberfläche vorgenommen und erwogen, wie das Portal die Kommunikation, welche webbasiert über andere Kommunikationswege stattfinden muss, unterstützen soll. Nachdem die grundlegenden Elemente bestimmt waren wurden das Portal programmiert und immer wieder mit potenziellen Nutzern getestet. Zum Testen war es nötig das Planspiel „Q-Key“ für das Framework umzusetzen, d.h. entsprechende XML-Dateien zu erzeugen. Abschließend wurde das Planspielportal validiert und ein Ausblick für eine Weiterentwicklung gegeben.

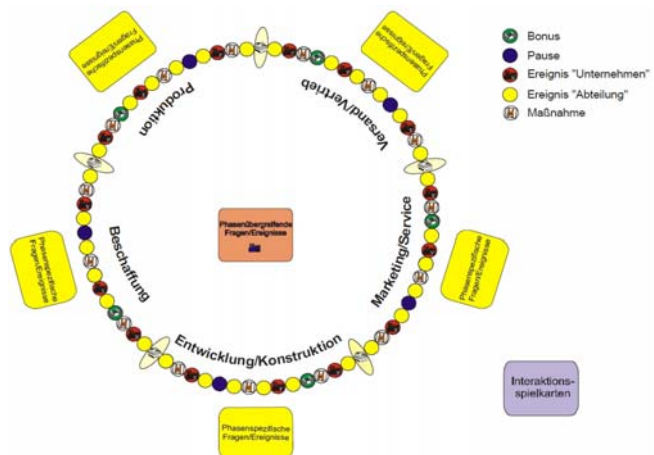


Abb. 1: Spielplan Q-Key

Kernaussagen bzw. Ergebnisse

Als Ergebnis der Diplomarbeit steht ein flexibel erweiterbares Planspielportal für Planspiele, welche dem Typ von „Q-Key“ und „Micro-Key“ entsprechen. Mit diesem Portal ist es auch weniger computererfahrenen Nutzern möglich über die Anpassung einfacher Textdateien (*.xml) ein Planspiel für verschiedene Situationen zu erstellen und einer größeren Gruppe von Spielern zur Verfügung zu stellen. Durch den Austausch von Bild- und CSS-Dateien ist das Layout an verschiedene Planspiele anpassbar. Die Verwendung aktueller Web 2.0-Techniken ermöglicht den Spieler das Spiel intuitiv zu bedienen.

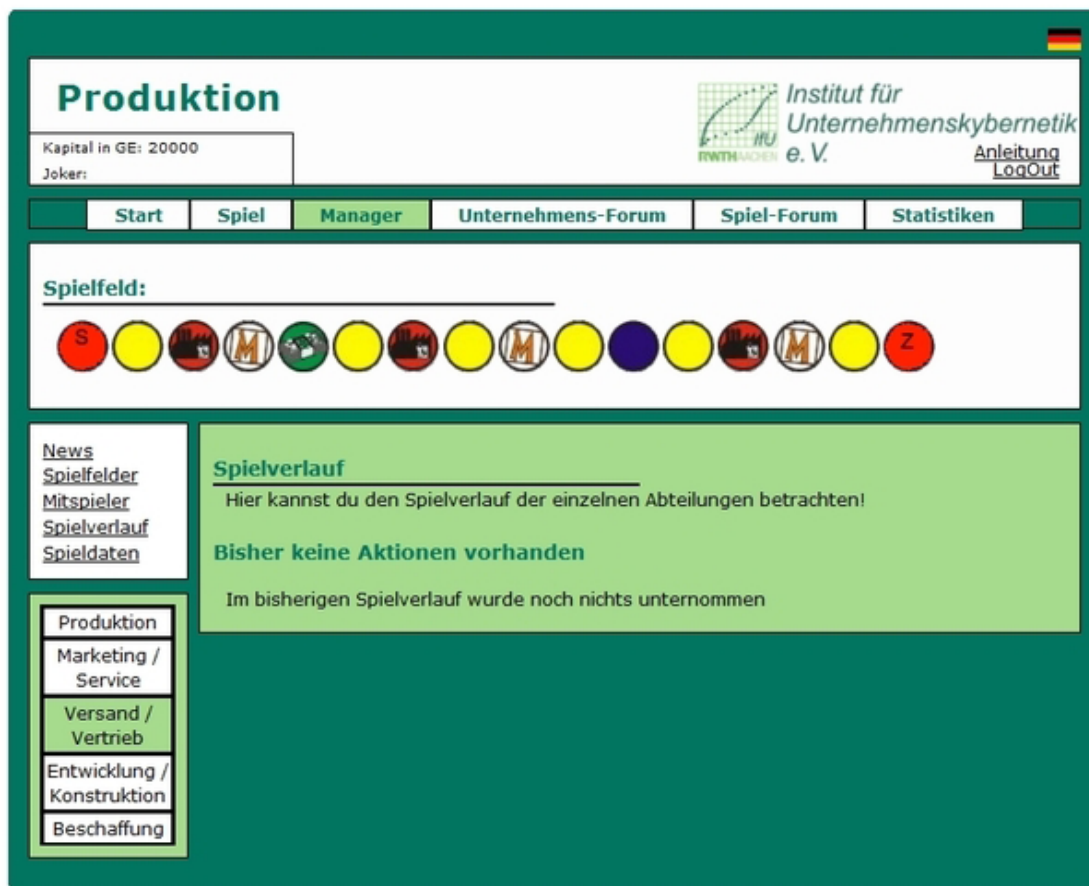


Abb. 2: Screenshot der Q-Key-Umsetzung innerhalb des Planspiel-Portals
(Ansicht des Managers)

Als grundlegendes Ergebnis dieser Arbeit ergibt sich, dass ein Spiel online anders funktioniert und andere Aspekte beachtet werden müssen, als wenn ein Spiel Brettbasiert und in einem Raum stattfindet. Trotz dieser Hindernisse entstand ein Framework, welches es auch wenig computererfahrenen Planspielgestaltern ermöglicht Planspiel zu erstellen und somit webbasiert spielbar zu machen.

1 Institut für Unternehmenskybernetik der RWTH Aachen, nähere Informationen unter <http://www.ifu.rwth-aachen.de/>

2 Haferkamp, S. (2000): Entwicklung und Anwendung eines Brettorientierten Planspiels zur Qualitätsentwicklung in Unternehmen. Shaker Verlag GmbH.