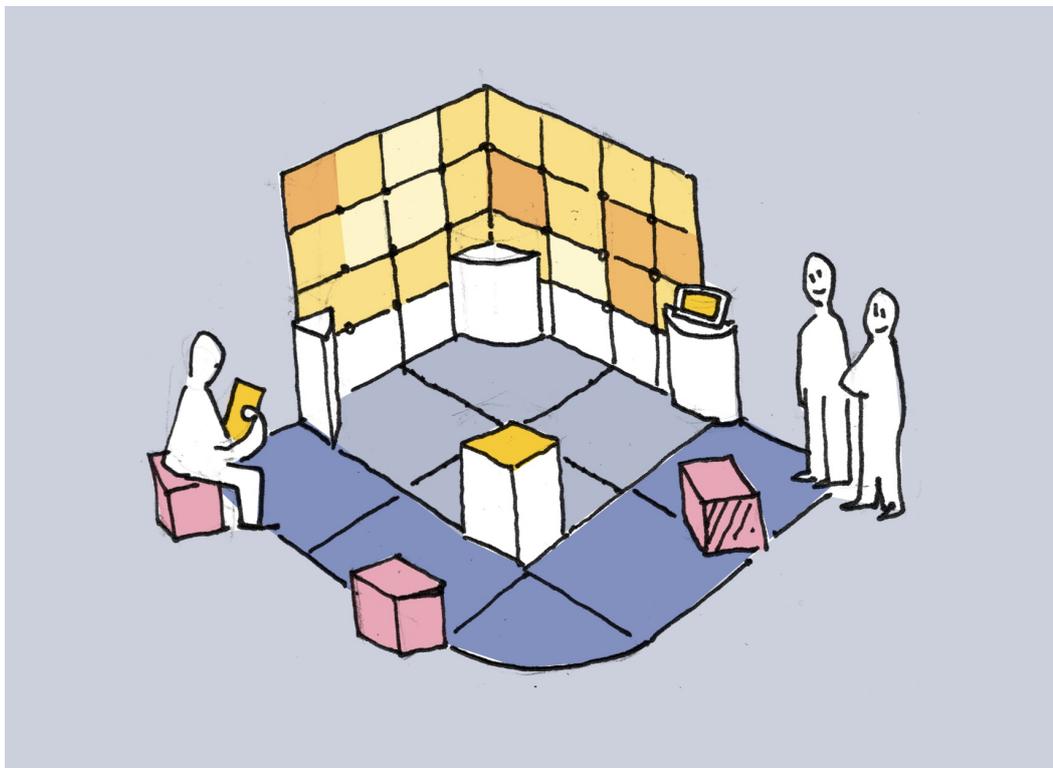


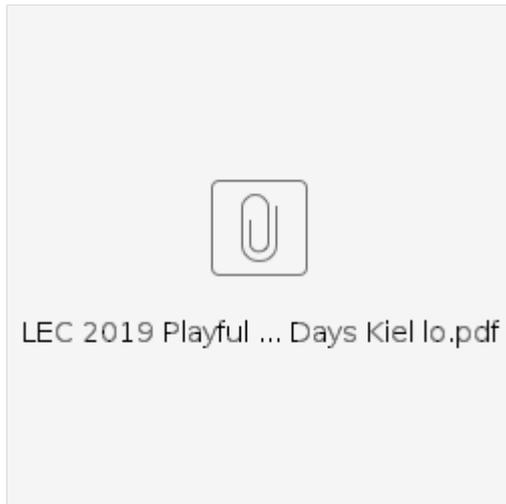
Live Learning Game

Entwicklungsprojekt: modularer, skalierbarer Erlebnisraum zur spielerischen Wissensvermittlung



Für einen großen internationalen Fahrzeugbauer entwickelte eine Projektgruppe unter Leitung von Prof. Ralf Hebecker 2018/19 im Rahmen eines Auftragsentwicklungsprojekts ein modulares System eines abstrahierten „Live Escape Games“. In diesem können unternehmensspezifische Inhalte spielerisch erlernt werden. Hierfür wurde ein Mixed-Media-Spielraum für Gruppen von 4-12 Spieler*innen prototypisiert. Besonderes Augenmerk lag in dieser ersten Umsetzung auf Inhaltsoffenheit, Flexibilität und Skalierbarkeit sowie Mobilität und leichtem Auf- und Abbau. Inhalte des Prototyps waren Sicherheitsschulungen für Monteur*innen und Büromitarbeiter*innen, das entstandene System erlaubt jedoch auch viele andere Inhalte und Zielgruppen.

Das umsetzende Team bestand komplett aus Alumni des **Games-Master-Studiengangs an der HAW Hamburg**, die inzwischen selbstständig oder in – teilweise eigenen – Spielefirmen arbeiten. Es ist auch ein gutes Beispiel für die Praxisnähe und Gründungskultur des Studiengangs.



Teilprojekt **Zeigestab**.

Team: Ralf Hebecker Hannah Paulmann, Tom Lenz, Philip Hirt, Nils Gudat und andere

Evaluation & Paper: Kolja Bopp Ralf Hebecker