



SpielBar Schafkopf lernen



Inhaltsverzeichnis

1.a Zielstellung	1
1.b Programmerklärung	2
2. Topologischer Ablaufplan des Programms	5
3. Auszug aus den Protokollen der Treffen	6
15. Kalenderwoche	6
16. Kalenderwoche	6
17. Kalenderwoche	6
19. Kalenderwoche	7
21. Kalenderwoche	7
4.a Zeitplan des Projekts	8
4.b Erklärung zu den Änderungen im Zeitplan	10
5. Aufstellung der geschätzten Kosten.....	12
6.a Evaluationsbogen	13
6.b Statistische Auswertung der Evaluation	15
Navigation	15
Texte	15
Design	15
Wissensabfragen	15
Sound.....	16
Benutzerfreundlichkeit	16
Inhalt	16
Diverses	17
6.c Auswertung der Evaluation in Textform	18
7. Kommentare der einzelnen Gruppenmitglieder	20
Ronny Berg.....	20
Philipp Donner	20
Dan Katzarow	21
Constanze Klaus	21
Sandro Liebscher.....	22
Michael Müller	23
Christoph Seidl	23
Joachim Stief	24
8. Impressum	25

SPIELBAR

Schafkopf lernen

◀ ✕

Solo

Wie der Name schon sagt, spielt ein Spieler gegen die anderen drei Gegenspieler, die zusammengehören. Er muss somit allein die 61 Punkte für den Sieg erreichen.

Trumpf sind beim Solo alle Ober und Unter in der gewohnten Reihenfolge (Eichel Ober, Gras Ober, Herz Ober, Schelln Ober, Eichel Unter, Gras Unter, Herz Unter, Schelln Unter) und danach eine vom Spieler gewählte Farbe in der folgenden Reihenfolge: Ass, Zehn, König, Neun, Acht, Sieben. Der Spieler muss diese Farbe nicht unbedingt besitzen.

Grundlagen

Spielablauf


Einzelspiele

- Solo
- Wenz
- Tout
- Sie
- Wissensabfragen


Wertungen

Strategien

Varianten



Die Trümpfe eines Gras-Solos.



◀ ▶

★ ★ ★
★ ★ ★ ★

1.a Zielstellung

Das Programm zielt auf eine Benutzergruppe im Alter von 16 - 24 Jahren. Die Anwender müssen nicht zwingend Vorkenntnisse mit Kartenspielen haben. Wir setzen jedoch Grundkenntnisse in Mathematik (Kopfrechnen) voraus. Bei der Entwicklung von SpielBar haben wir und als Ziel gesetzt auf lockere und amüsante Weise das Spiel Schafkopf zu erklären.

Bisher war es immer so, dass alle Erklärungen eher Regelsammlungen waren und es unbedingt erforderlich war, einen Bekannten zu haben, der das Spiel beherrscht und einem wichtige Sachen noch

einmal beibringt. Diesen Mischstand wollen wir mit unserem Programm beheben.

Zwar ist Kartenspielen von Natur aus ein Spiel für mehrere Aktive, aber auf dem Markt existiert auch gute Software, die die Spielpartner emuliert. Somit könnte sich nun jeder, auch allein, Schafkopf beibringen lassen.

Damit man sich beim allein Lernen nicht ebenso fühlt, wird dem Anwender unser Erklärschaf Marco an die Seite gestellt. Marco hilft vor allem bei den Wissensabfragen und er und seine kleinen Kumpanten tragen zur Motivation bei.



Dezent eingestreute Bilder und Karten sollen die Texte noch auflockern. Auch die Musik wurde auf die Zielgruppe zugeschnitten.

Dies alles und die Möglichkeit, dass von uns modifizierte und an die Zielgruppe angepasste Kartenset bei erfolgreichem Lösen aller Aufgaben sollen dazu beitragen, dass Programm auch bis zum Ende auszuführen.

1.b Programmerklärung

SpielBar ist vom Grundaufbau sehr thematisch und linear. Wir wählten diese Gestaltungsform, weil es zum Beispiel nicht möglich ist, die Wertigkeit der Karten zu lernen, ohne vorher die Karten selbst zu kennen.



Die Bedienung ist entsprechend simpel:

Die Pfeile führen jeweils zurück oder zur nächsten Seite, links sind die einzelnen Kapitel im Menü anwählbar.

Grundlagen

Spielablauf

Einzelspiele

- Solo
- Wenz
- Tout
- Sie
- Wissensabfragen

Wertungen

Strategien

Varianten

Weitere Buttons sind mit eindeutigen Wörtern beschriftet.



Die Kapitel sollten in Aufsteigender Reihenfolge gelöst werden. Deswegen ist es erst möglich, ein Kapitel auszuwählen, wenn in allen vorherigen die Wissensabfragen gelöst wurden.

Für Anwender mit Vorwissen besteht jedoch durchaus die Möglichkeit, bekannte Passagen mit Hilfe des Menüs zu überspringen.

Jedoch müssen sich auch diese Personen die Wissensabfragen einmal zu Gemüte führen, um ihren Wissenstand zu überprüfen.

Diese Wissensabfragen werden jeweils am Ende eines jeden Kapitels angeboten. Ziel ist es, den Lernfortschritt zu testen und Lücken durch erneutes Erklären zu schließen. Die Fragen beziehen sich dabei hauptsächlich auf das dazugehörige Kapitel. Es ist natürlich trotzdem häufig notwendig auch Wissen aus den schon abgeschlossenen Abschnitten einzubringen.

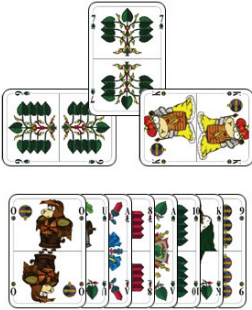
Nahezu alle Fragen sind nicht reproduzierbar, da sie auf dem Zufalls-Prinzip basieren. Damit wollen wir verhindern, dass der Lernende allein durch probieren zu einer Lösung kommen kann. Hat man eine Aufgabe richtig gelöst, wird die nächste freigeschaltet. Es besteht jedoch die Möglichkeit, den selben Aufgabentyp nochmals zu lösen. Dies empfehlen wir vor allem Anwendern, die sich bei bestimmten Sachverhalten noch nicht sicher sind.

SPIELBAR


◀ ✕

Schafkopf lernen

Wissensabfrage: Zugeben



Es wird ein "Rufspiel mit der Eichel" gespielt. Markiere alle Karten, die du in dieser Situation zugeben darfst.



Grundlagen

Spielablauf

- Karten geben
- Ansagen
- Rufen
- Ausspielen
- Zugeben
- Wissensabfragen


Einzelspiele

Wertungen

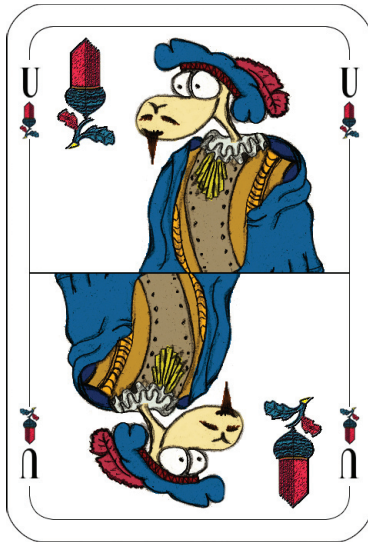
Strategien

Varianten

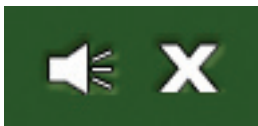
◀
fertig
▶



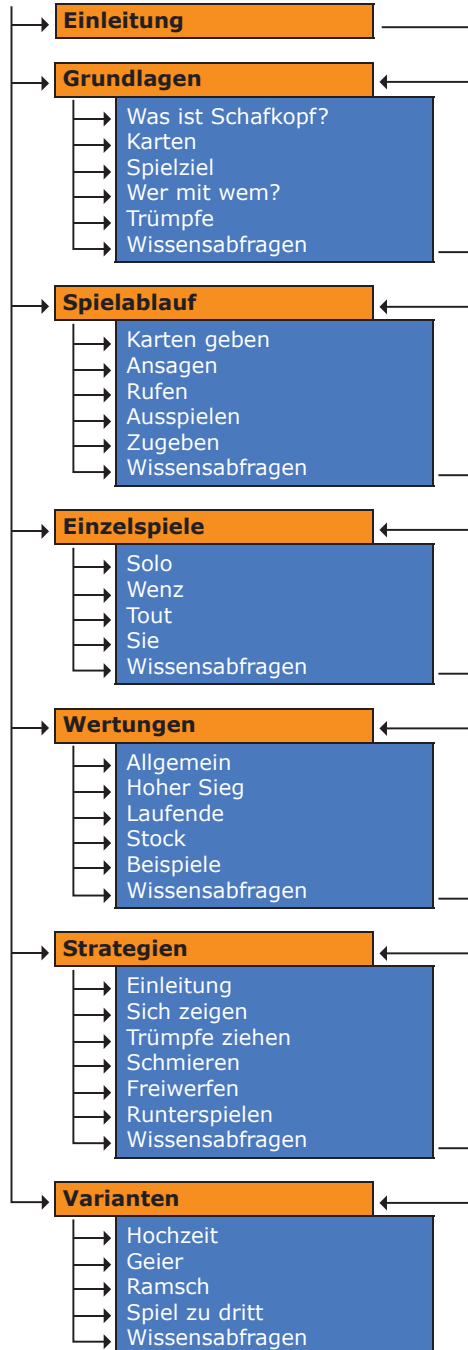
Die Nutzer, die alle Fragen erfolgreich beantworten konnten, erhalten schrittweise das im Spiel benutzte Kartenset als pdf-Datei. Dieses Blatt orientiert sich dabei stark am althergebrachten, gebräuchlichen Schafkopf-Blatt, wurde von uns jedoch mit einigen Comic-Schafen aufgewertet.



Die Musik im Spiel ist über den Lautsprecher-Button abschaltbar, der sich rechts oben befindet. Direkt daneben dient ein X zur Beendigung von SpielBar.



2. Topologischer Ablaufplan des Programms



3. Auszug aus den Protokollen der Treffen

15. Kalenderwoche

12.04.

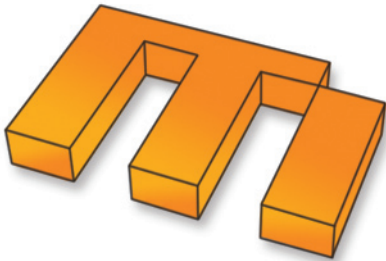
Finden eines Gruppennamens:
Die Medianer

Entwerfen des Designs und mehrerer Logos

Aufstellung zweier Themenkomplexe für unser Programm:
Vorstellen eines Spiels oder
Entdecken des Sonnensystem

14.04.

Festlegung auf ein Logo



Ausarbeiten der Themenkomplexe
SpielBar und Sternstunde

16. Kalenderwoche

18.04.

Gliederung des Themas SpielBar
und Verteilung der Arbeitsbereiche

Informationen sammeln über das
Thema Zeitmanagement

19.04.

Ideen sammeln für die Gliederung
des Programms

Festlegen auf eine Zielgruppe

Genaue Definition der Zielstellung
und -planung

Arbeitspakete entwerfen und
Verteilung auf einzelne Arbeitsgruppen

21.04.

Neustrukturierung des Zeitplans

Genaue Personenzuordnung in
Arbeitsgruppen

Einscannen der Karten

17. Kalenderwoche

25.04.

Theorie- und Praxiswissen vertiefen,
Spielstrategien entwickeln

26.04.

Erarbeitung einer Grobstruktur für
Wissensabfragen

Design des Layouts

29.04.

Erarbeiten einer Topografie des
Programms

Änderung des Programmstrukturplans

Differenzierung der Zielstellung
und -gruppe

01.05.
Treffen des Design-Teams zur weiteren Gestaltung des Programms

Grobe Programmierung der Wissensabfragen und Erstellen der Graphiken

19. Kalenderwoche

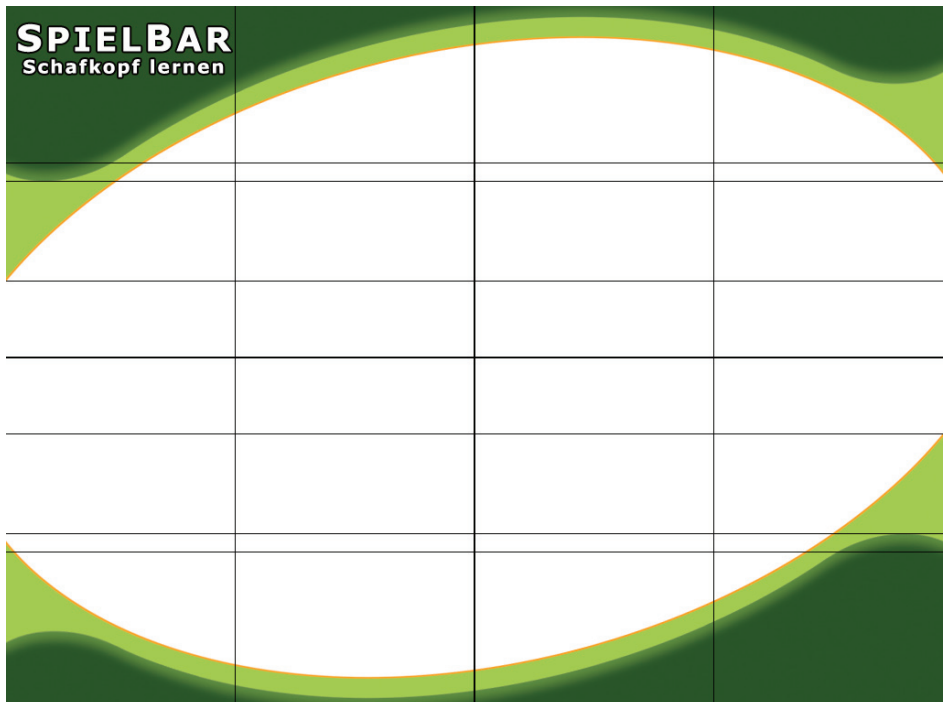
12.05.
Verteilung spezifischer Aufgaben (Texte, Spielkartendesign, Programmierung, Grafiken)

Danach erfolgten die Treffen zum größten Teil in den Arbeitsgruppen oder als gesamte Gruppe vor Abgabeterminen

21. Kalenderwoche

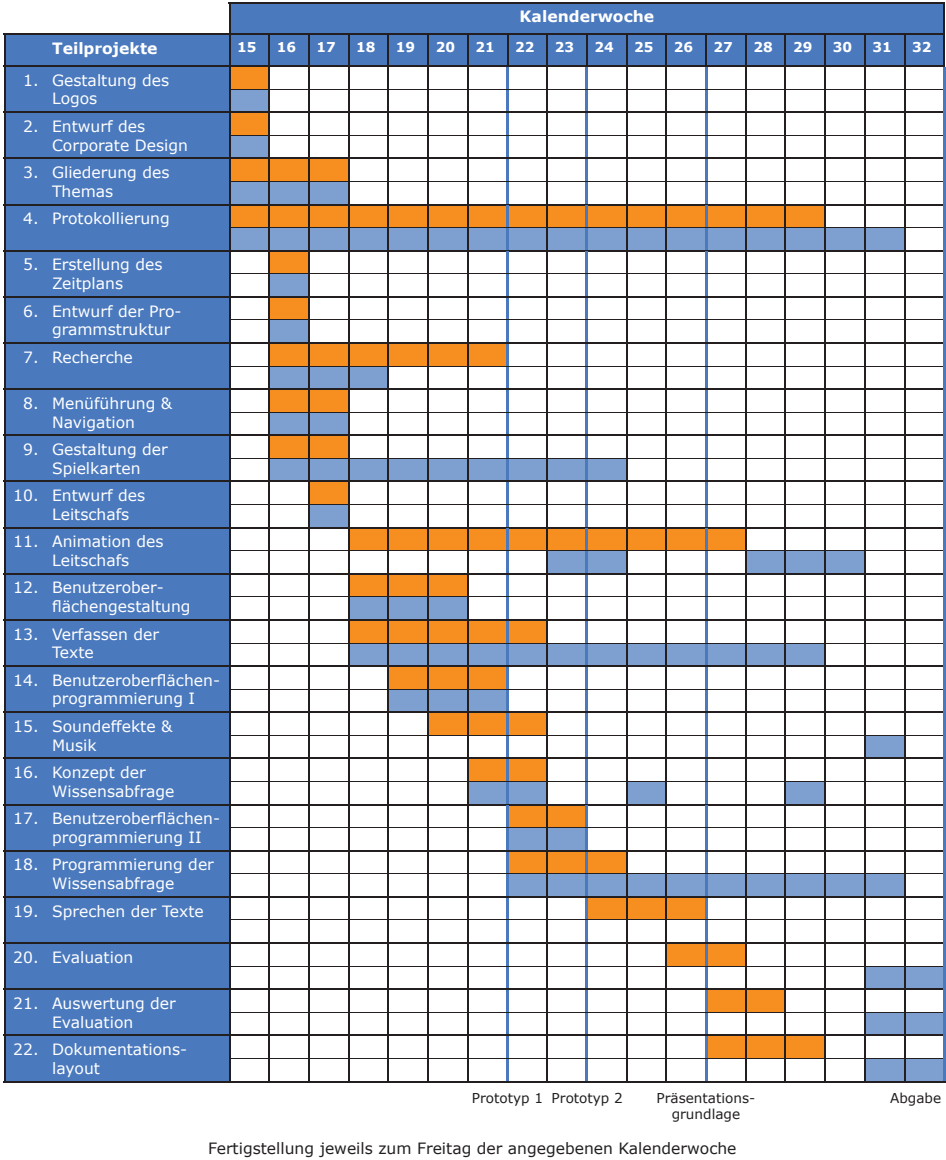
24.05.
Korrektur des Zeitplans

Verteilung weiterer Aufgaben



Ausrichtung der Inhalte an markanten Linien.

4.a Zeitplan des Projekts



Arbeitsteilung**Arbeitsgruppen**

Teilprojekte	Arbeitsgruppe
1. Gestaltung des Logos	Grafik
2. Entwurf des Corporate Design	Grafik
3. Gliederung des Themas	gesamte Gruppe
4. Protokollierung	Dokumentation
5. Erstellung des Zeitplans	gesamte Gruppe
6. Entwurf der Programmstruktur	Grafik
7. Recherche	Text
8. Menüführung & Navigation	Grafik / Code
9. Gestaltung der Spielkarten	Grafik
10. Entwurf des Leitschafts	Grafik
11. Animation des Leitschafts	Grafik / Code
12. Benutzeroberflächengestaltung	Grafik
13. Verfassen der Texte	Text
14. Benutzeroberflächenprogrammierung I	Code
15. Soundeffekte & Musik	Sound
16. Konzept der Wissensabfrage	Evaluation / Text
17. Benutzeroberflächenprogrammierung II	Code
18. Programmierung der Wissensabfrage	Code
19. Sprechen der Texte	Text / Sound
20. Evaluation	Evaluation
21. Auswertung der Evaluation	Evaluation
22. Dokumentationslayout	Grafik

Arbeitsgruppe	Mitglieder
Code	Ronny Berg Dan Katzarow Christoph Seidl
Dokumentation	Dan Katzarow Constanze Klaus Sandro Liebscher Christoph Seidl
Evaluation	Ronny Berg Philipp Donner Michael Müller
Grafik	Philipp Donner Michael Müller Christoph Seidl Joachim Stief
Organisation	Dan Katzarow Sandro Liebscher
Sound	Philipp Donner Michael Müller
Text	Constanze Klaus Sandro Liebscher Joachim Stief

4.b Erklärung zu den Änderungen im Zeitplan

In der Planungsphase haben wir ausführlich darüber diskutiert, wieviel Zeit für alle Aufgabenbereiche nötig ist und haben den vorliegenden Zeitplan entworfen.

Wir sind davon ausgegangen, dass jedes Gruppenmitglied in seinem Aufgabenfeld selbstständig arbeiten kann und nur wenig komplizierte Abhängigkeiten innerhalb der Teams vorkommen. Im Laufe des Projekts haben wir jedoch festgestellt, dass manche unserer Einschätzungen diesbezüglich falsch waren. Es gab sowohl einige Unstimmigkeiten zwischen den Gruppen, als auch Verschätzungen im Zeitaufwand oder unerwartete Probleme beim Programmieren.

Hier genauere Erläuterungen zu ausgewählten Punkten im Zeitplan:

Die Gestaltung der Spielkarten brauchte wesentlich mehr Zeit als eingeplant. Anfangs sollten Karten eines normalen Spiels eingescannt werden und es wurden verschiedene Probescans gemacht. Später kamen wir auf die Idee eigene Spielkarten zu entwerfen, was natürlich aufwändiger war. Durch einige Verbesserungen und Änderungen an den Grafiken sind auch bei den Prototypen unterschiedliche Kartenversionen zu finden.

Das Leitschaf Marco wurde erst später animiert, da die Schwerpunkte auf andere Programmteile gerichtet wurden, bzw. teilweise die Graphiken abgeändert werden mussten.



Eine große Abhängigkeit zeigte sich bei den Wissensabfragen und den Programmtexten. Die Texte wurden Kapitelweise erstellt, es gab mehrere Änderungen (durch kleine Missverständnisse) und im hinteren Programmteil waren die Ideen für die Aufgaben stark an die Textinhalte gebunden. Dementsprechend ist auch die Programmierphase der Wissensabfragen verlängert worden bzw. gab es hierbei auch Probleme in der Realisierbarkeit durch Zufallsgeneratoren.

Einige Programmteile wurden weit nach hinten verschoben oder gänzlich weggelassen. So beispielsweise die Musik, die in unse-

rer Gewichtung einen niedrigeren Rang einnahm. Ganz wegfallen musste leider die Synchronisation des Schafes. Wir standen vor der Entscheidung, ob wir von jeder Wissensabfrage ein paar Fälle aussuchen und entsprechende Sprachaufnahmen machen, oder uns theoretisch beinahe unendlich viele Fragen und Antworten mit Hilfe eines Randomverfahrens ermöglichen wollen. Wegen des größeren Lerneffektes und der fehlenden Reproduzierbarkeit fiel das Votum eindeutig zu Gunsten der variablen, aber eben leider stummen Fragen aus.

Allgemein haben wir versucht uns gut an dem Zeitplan zu orientieren, jedoch gab es oft Überschneidungen und unvorhersagbare Probleme, sodass letztendlich viele Arbeitspakete mehr Zeit brauchten oder erst später in Angriff genommen werden konnten.

Manche Aufgaben wurden aber auch so erfüllt, wie sie im Zeitplan festgelegt wurden, besonders die durch Abgabetermine geforderten Ergebnisse. Die Benutzeroberflächenprogrammierung hingegen konnte trotz Abgabeterminen für Prototypen unterschiedlich ausgelegt werden und so wurden zwar nicht alle von uns gewünschten Resultate in der ersten Phase realisiert, jedoch spätestens in der zweiten.

5. Aufstellung der geschätzten Kosten

Personalkosten

Grafikteam	26 h	a	50 €	=	1.300 €
Programmierteam	90 h	a	80 €	=	7.200 €
Evaluationsteam	10 h	a	10 €	=	100 €
Dokumentationsteam	8 h	a	50 €	=	400 €
Organisationsteam	20 h	a	80 €	=	1.600 €
Soundteam	10 h	a	50 €	=	500 €
Textteam	12 h	a	50 €	=	600 €
					11.700 €

Softwarekosten

Adobe Photoshop		
Adobe Illustrator		
Macromedia Flash	3.200 € zu 20 % abgeschrieben:	640 €

Sonstige Kosten

Telefonkosten	50 €
Papierkosten	10 €
Schulungskosten für Mitarbeiter (Bierstube)	50 €

Gesamtsumme: 12.450 €

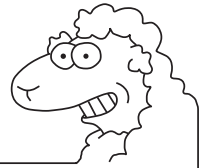
Break Even Point bei 1000 verkauften Programmen a 12,50 €.



6.a Evaluationsbogen

SpielBar - Schafkopf lernen

Evaluationsbogen



	trifft vollkommen zu	trifft meistens zu	trifft teilweise zu	trifft kaum zu	trifft nicht zu
Navigation					
Die Navigationselemente sind gut erkennbar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Navigation ist intuitiv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Texte					
Die Texte sind ansprechend formuliert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Länge der Texte ist angemessen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Texte sind gut verständlich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Design					
Die Lerninhalte werden durch ausreichend viele Grafiken unterstützt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die verwendeten Grafiken tragen zum besseren Verständnis der Inhalte bei.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Texte sind übersichtlich gestaltet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wissensabfragen					
Die Wissensabfragen prüfen die gelernten Inhalte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Wissensabfragen helfen das Erlernte zu vertiefen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Wissensabfragen sind abwechslungsreich.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Schwierigkeitsgrad der Wissensabfragen ist angemessen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

bitte wenden

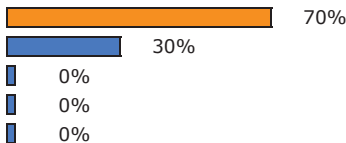
	trifft vollkommen zu	trifft meistens zu	trifft teilweise zu	trifft kaum zu	trifft nicht zu
Sound					
Die Hintergrundmusik ist ansprechend.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Soundeffekte sind passend.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Benutzerfreundlichkeit					
Die Orientierung im Programm ist intuitiv.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Strukturierung des Lernprogramms ist sinnvoll.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Wissensabfragen sind einfach zu bedienen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inhalt					
Ich habe viel über Schafkopf gelernt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Inhalt erfüllt meine Erwartungen an das Programm.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe genügend gelernt um ein Spiel zu wagen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diverses					
	< 5€	5€	10€	20€	> 20€
Wieviel Geld würdest du für dieses Programm ausgeben?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	ja	nein			
Würdest du dieses Programm weiterempfehlen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	super	sehr gut	fantastisch	pheno- menal	beein- druckend
Wie findest du „Marco“ das Leitschaf?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kommentar / Verbesserungsvorschläge:				
				
Die Medianer bedanken sich.					

6.b Statistische Auswertung der Evaluation

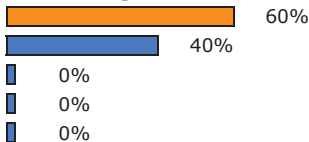
Die Balken repräsentieren jeweils die Antworten von „trifft vollkommen zu“ bis „trifft nicht zu“. Bei den Fragen der Kategorie Diverses sind die Antwortmöglichkeiten entsprechend ihrer Anordnung von links nach rechts dargestellt.

Navigation

Die Navigationselemente sind gut erkennbar.

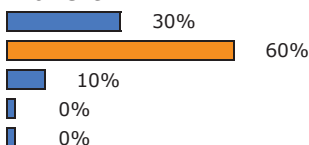


Die Navigation ist intuitiv.

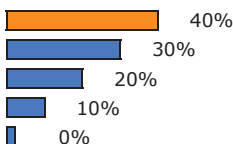


Texte

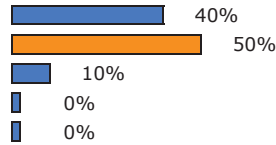
Die Texte sind ansprechend formuliert.



Die Länge der Texte ist angemessen.

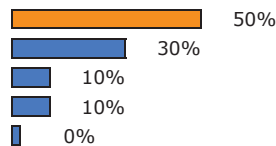


Die Texte sind gut verständlich.

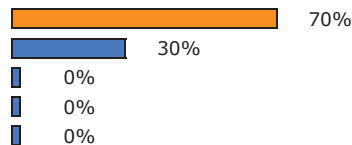


Design

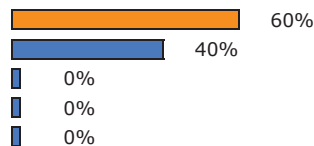
Die Lerninhalte werden durch ausreichend viele Grafiken unterstützt.



Die verwendeten Grafiken tragen zum besseren Verständnis der Inhalte bei.

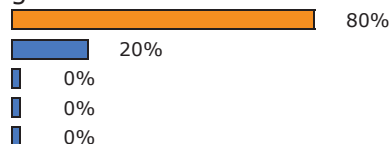


Die Texte sind übersichtlich gestaltet.

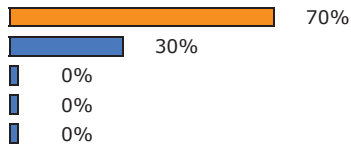


Wissensabfragen

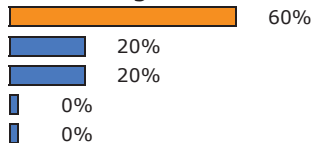
Die Wissensabfragen prüfen die gelernten Inhalte.



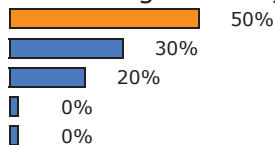
Die Wissensabfragen helfen das Erlernte zu vertiefen.



Die Wissensabfragen sind abwechslungsreich.

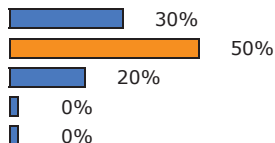


Der Schwierigkeitsgrad der Wissensabfragen ist angemessen.

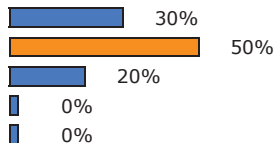


Sound

Die Hintergrundmusik ist ansprechend.

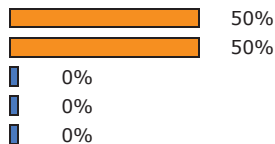


Die Soundeffekte sind passend.

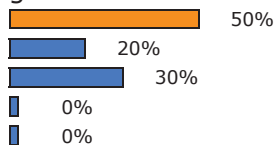


Benutzerfreundlichkeit

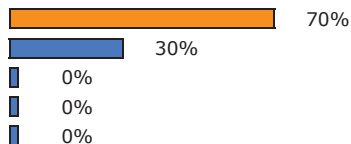
Die Orientierung im Programm ist intuitiv.



Die Strukturierung des Lernprogramms ist sinnvoll.

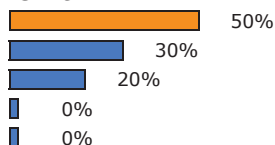


Die Wissensabfragen sind einfach zu bedienen.

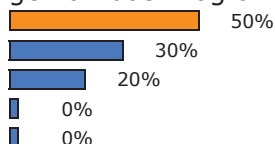


Inhalt

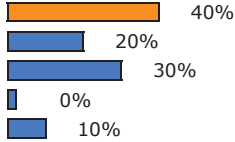
Ich habe viel über Schafkopf gelernt.



Der Inhalt erfüllt meine Erwartungen an das Programm.

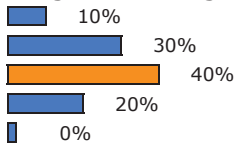


Ich habe genügend gelernt um ein Spiel zu wagen.



Diverses

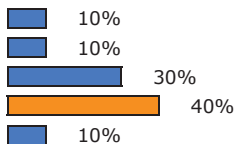
Wieviel Geld würdest du für dieses Programm ausgeben?



Würdest du dieses Programm weiterempfehlen?



Wie findest du „Marco“ das Leit-schaf?



6.c Auswertung der Evaluation in Textform

Bei unserer Evaluation mit 20 Personen haben wir die Bereiche Navigation, Texte, Design, Wissensabfragen, Sound, Benutzerfreundlichkeit und Inhalt beurteilen lassen. Diese Punkte entsprechen unseren Arbeitsgruppen und erschienen uns als die wichtigsten Aspekte für eine Qualitätsprüfung.

Die Evaluation ergab folgende Ergebnisse:

Design und Layout fanden fast alle Tester positiv, da sie ansprechend und einfach strukturiert sind und nichts durch Unnötigkeiten oder ähnliches beeinflusst wird.

Auch die Navigation wurde gut bewertet, denn sie ist intuitiv und sehr übersichtlich. Dadurch ist das Programm auch als sehr benutzerfreundlich eingestuft worden. Durch dieses Ergebnis wurden wir in unseren Absichten bestätigt, da wir eine einfache, gute und logische Programmabfolge erreichen wollten.

Die Texte fanden einige Probanden zu lang und zu globig, allerdings ließ sich dies kaum verhindern, da Schafkopf ein Kartenspiel ist, was wie jedes andere Spiel mit allen seinen Grundlagen und Regeln erklärt werden muss. Allerdings ist zu bemerken, dass trotzdem alle Tester unser Programm weiter-

empfehlen würden, was bei einer stupiden Spielanleitung evtl. nicht der Fall wäre.



Bei unseren Wissensabfragen gab es nach Meinung der Probanden wenig zu beklagen. Sie sind abwechslungsreich und verfehlen nicht ihren Zweck. Von einigen wurde jedoch bemängelt, dass der Lückentext teilweise zu schwierig ist, die restlichen Abfragen sind aber gut zu realisieren.

Der Background Sound hat eher mittelmäßig abgeschlossen da einige ihn unnötig fanden und andere wiederum nicht. Die Effekte (also Button Sounds) kamen positiv an, da sie diskret und nicht zu aufdringlich sind.

In einer kleinen Scherzfrage wollten wir unser Leitschaf Marco bewertet haben. Die Antworten waren zwar bunt gefächert aber durchweg positiv.

Die Probanden sollten auch eine Aussage treffen, wieviel Geld sie ihres Erachtens nach für unser Programm ausgeben würden. Die

Beträge waren sehr unterschiedlich, was aber wahrscheinlich an der schwierigen Einschätzung eines solchen Preises liegt. Keiner wollte mehr als 20 Euro dafür ausgeben, was aber für unsere Benutzergruppe verständlich ist.



Wir wollten zum Abschluss unseren Testern die Möglichkeit geben, eigene Ideen, Wünsche und Verbesserungsvorschläge mitzuteilen, was auch gut genutzt wurde. Beispiele sind hierfür Zusätze wie Sprachauswahl oder ein extra Modus für Fortgeschrittene in den jeweiligen Kapiteln.

Wir bedanken uns hier nochmal bei den Probanden für die Mitarbeit und wünschen allen anderen viel Spaß beim eigenen Testen und Spielen.

Die Medianer

7. Kommentare der einzelnen Gruppenmitglieder

Ronny Berg

Die Projektarbeit hat großen Spaß gemacht, auch wenn es hier und da mal ein wenig stressig wurde. Auf jeden Fall war es eine gute Abwechslung zum sonst doch eher theoretischen Unialltag.



Die Zusammenarbeit in der Gruppe war im Allgemeinen gut und effektiv, nur haperte es stellenweise an der Koordination untereinander. Vor allem die Abwesenheit verschiedener Gruppenmitglieder bei einigen Treffen sehe ich als unvorteilhaft an, obwohl es bei einer Gruppenstärke von 9 Personen nicht immer einfach war einen für alle Beteiligten passenden Termin zu finden. Daher wurden viele Absprachen per Mail getroffen, was aber nicht unbedingt ein Nachteil war.

Ich denke, dass die Aufgaben gerecht und den Kompetenzen angemessen verteilt wurden, aber durch verschiedene Faktoren nicht immer zum bestmöglichen Zeitpunkt erledigt werden konnten. Dadurch kam es, vorrangig zum Ende des Projekts, zu erhöhter Streßkonzentration.

Das Projekt ist meiner Meinung nach gut gelungen, nur empfand ich die Zeit für die Bearbeitung als unzureichend, da man viel investieren musste und somit weniger für andere wichtige Sachen hatte.

Philipp Donner

Das Arbeiten in der Gruppe lief größtenteils geordnet und organisiert ab. Leider gab es manchmal Beteiligungsmangel bei den Treffen, aber wir haben das bei einem Gespräch schnell geklärt und haben uns gefangen.

Ein paar Organisationsschwierigkeiten am Anfang gab es schon. Immerhin waren wir uns fast alle fremd, aber mittlerweile sind wir ein richtiges Team was für die gesamte Arbeit sehr hilfreich ist. Außerdem haben wir Mittel und Wege gefunden, um uns schnell und effektiv zu organisieren (Board, E-Mails und SMS).

Dank der Führung von Sandro und dem großen Engagement von Christoph (das muss ich hier erwähnen) haben wir das geplan-

te Endziel größtenteils erreichen können. Leider fiel die Prüfungsphase mit unserer „heißen“ Phase zusammen und wir sind in große Zeitnöte gekommen, welche wir aber ganz gut durch viel Kaffee und Nachtschichten (bei den Co-dern) besiegt haben.

Dan Katzarow

Es war schwierig alle Mitglieder der Gruppe zum selbstständigen Arbeiten zu motivieren. Anfangs hatten wir die Illusion, dass jeder selbstständig seine Fähigkeiten einschätzt und sich selbst in eine Arbeitsgruppe eingliedert. Wir haben aber schnell gemerkt, dass sich einige Mitglieder der Gruppe nicht eingliedern. Daraufhin fand in der Gruppe eine Umstrukturierung statt und es gab Leute, die organisiert haben und andere, die nur Aufträge ausgeführt haben.

Die Hilfe des Tutors haben wir nur sehr selten in Anspruch genommen. Es war schade, dass unser Programm, trotz des auf dem Server im Ordner Abgabe liegenden Screenshots leider nicht den Weg bis auf das Notebook für die Beurteilung von Prof. Groh gefunden hat.

Besonders hervorheben möchte ich noch die Leistung meines Kommilitonen und Gruppenmitglieds Christoph Seidl, der sehr viele Aufgaben übernommen hat und meines Erachtens die treiben-

de Kraft der Gruppe war und ohne den das Programm wohl nicht zustande gekommen wäre.

Constanze Klaus

Unsere anfängliche Motivation bei der Ideenfindung für das Projekt SpielBar flaute recht schnell bei der Realisierung der Pläne ab. Es traten die ersten „Ermüdungen“ auf und es mangelte an Eigeninitiative, Mitarbeit und Pünktlichkeit. Ich denke es lag daran, dass nicht alle unsere Ideen so einfach umzusetzen waren und manchmal Probleme auftauchten.



Die Kommunikation zwischen den einzelnen Arbeitsgruppen aber auch innerhalb dieser war nicht immer optimal. Aufgaben wurden meines Erachtens nicht gleichmäßig verteilt, sondern wurden „freiwillig“ von einzelnen übernommen.

Besonders Christoph hob sich diesbezüglich aus der Gruppe hervor. Er machte viele Teile in dem gesamten Projekt, half anderen

Gruppenmitgliedern wo er konnte und investierte somit enorm viel Zeit.

Nach der notwendigen und relativ schnellen Änderung unserer Gruppenmoral wurde die Zusammenarbeit aber wesentlich besser. Besonders in der Endphase ist ein allgemeines Treiben zu bemerken gewesen. Teilweise wurden sogar noch neue Ideen eingebaut.

Unseren Tutor haben wir nur um ein Treffen gebeten, restliche Fragen wurden sehr gut per Mail beantwortet. Die Feedbacks zu unseren Abgaben waren hilfreich und wir konnten damit gut weiterarbeiten.

Hierbei ist auch Sandro zu erwähnen, der immer für eine schnelle Kommunikation unter uns Medianern sorgte und auch die Abgaben super weiterleitete und oftmals fehlende Kleinigkeiten darin noch ergänzte.

Im Ganzen hat mir die Gruppe und unsere Arbeit sehr gefallen, trotz Stolpersteinen und kleinen Differenzen und ich denke, dass wir in einem zweiten Projekt durch unsere Erfahrungen wesentlich mehr leisten können.

Sandro Liebscher

Mir hat die Projektarbeit insgesamt gefallen. Denn dadurch konnte man gut das Arbeiten in Gruppen

üben, und das auch noch in einem interessanten Arbeitsbereich.

Da ich zum Gruppenleiter ernannt wurde, bedeutete dies natürlich vor allem viel Stress bei der Koordination. Rund 300 Mails und viele Telefonminuten sind dabei verwendet worden. Leider bemerkten wir zu spät, dass Olexander nur sehr wenig zu tun hat. Als wir ihm deshalb eine etwas komplexere Aufgabe zuteilten, quittierte er seine Arbeit bei den Medianern mit der Begründung, keine Zeit zu haben.



Ansonsten waren die Kommilitonen gut motiviert. Mit dem Thema an sich war ich nicht allzu glücklich, da ich selbst nicht allzu gern Karten spiele. Spaß machte hingegen die Arbeit am Projekt, denn

man hat, vor allem in der Endphase, nahezu jede Woche gesehen, wie das Programm gewachsen ist. Teilweise war ich auch erstaunt, wie gut Probleme diskutiert wurden. Einige Treffen waren partiell sehr diffus. Manchmal kam es vor, dass sich bestimmte Gruppenmitglieder nicht rechtzeitig abgemeldet hatten, was zu unnötigen Wartezeiten geführt hat.

Marco (Der Tutor) wurde von uns nicht allzu sehr beansprucht. Das eine Treffen war sehr produktiv, Anfragen per Mail meist rasch beantwortet. Leider waren unsere Beispielbilder in der Vorlesung mit Professor Groh nicht auf dem Laptop von Professor Friedrich vorhanden.

Michael Müller

Das markante an unserer Gruppe ist, dass man die Gruppe nie zu sehen bekam und nie zusammen arbeiten sah. Wir hatten zwar ab und zu Treffen, aber diese waren nie mit voller Anwesenheit der Mitglieder gesegnet und es wurde nur über weitere Vorgehensweisen geredet.

Oft wurde aneinander vorbeigeredet, so dass man meist mehr Arbeit hatte als nötig.

Außerdem ist mir persönlich aufgefallen, dass wir als Gruppe nie gemeinsam am Projekt arbeiteten. Das ist ein Umstand, der dazu

führte, dass wir trotz der Bemühungen kein ordentliches Ergebnis erzielt haben. Dies liegt natürlich nicht nur daran, sondern auch an anderen Faktoren.

Mich hat gestört, dass die Meisten keinen Plan von allem hatten, aber trotzdem immer zu viel geredet haben. Bei Verantwortungsfragen wollte aber dann meist niemand den Kopf hinhalten.

Unser Projekt:

Alles in allem ist es eine Runde Sache geworden. Ich hätte auch nicht gedacht, dass es so gut werden könnte. Allerdings ist es auch nicht das Beste was man daraus hätte machen können.

Unser Tutor:

Wofür bekommt der Kerl eigentlich Geld?

Christoph Seidl

Die Idee einer Gruppenarbeit im multimedialen Bereich halte ich für sehr begrüßenswert und auch das Thema unseres Projektes hatte durchaus Potential.

Jedoch kamen bei der Umsetzung wiederholt Schwierigkeiten auf: Sowohl der Arbeitswille als auch der Einsatz variierte zwischen den einzelnen Gruppenmitgliedern zeitweise sehr stark und auch das frühzeitige Ausscheiden eines der Gruppenmitglieder verursachte Engpässe. Als Resultat musste auf

Grund von Umschichtungen in der Arbeitsteilung auf einzelne Bereiche des Programms verzichtet werden.

Der einmalige persönliche Kontakt mit dem Tutor verlief produktiv und half die teils etwas zu ungenau formulierten Verbesserungsvorschläge zu erklären. Die per E-Mail gestellten Fragen wurden meist zügig und präzise beantwortet.

Bleibt zu sagen, dass es uns trotz der widrigen Umstände gelungen ist ein lauffähiges Programm zu produzieren, das den gestellten Anforderungen gerecht wird. Vielen Dank an dieser Stelle an alle diejenigen Gruppenmitglieder, die wiederholt durch gute und engagierte Arbeit maßgeblich zu der Realisierung des Projektes beigetragen haben.

Joachim Stief

Die Projektarbeit selbst war sehr lehrreich. Beispielsweise anfangs neun, später noch acht Personen immer unter einen Hut zu bringen stellte sich als etwas kompliziert heraus. Schon wenn es nur darum ging ein Treffen Aller durchzuführen. Die zweite Schwierigkeit stellte einfach der Zeitverlust dar in Bezug auf alle anderen Studienfächer, die ja auch ihre Ansprüche stellen.

Mit der Gruppenarbeit sind wir trotz dieser Hürden gut zurechtgekommen und haben so alle gestellten Aufgaben erfüllt.



Ich denke die Arbeit an diesem Projekt, von der Organisation bis zur Durchführung, war sehr wertvoll. Man hat für Später einen Einblick bekommen, wie so etwas abläuft und konnte ein Gefühl dafür entwickeln sich in eine Gruppe einzubringen und gemeinsam etwas zu organisieren.

Unser Tutor hat seine Aufgabe ebenso erfüllt, sich mit unseren Fragen befasst und auch ein entsprechendes Feedback geliefert.

8. Impressum

Organisation

Sandro Liebscher
Dan Katzarow

Code

Christoph Seidl
Ronny Berg
Dan Katzarow

Grafik und Design

Michael Müller
Joachim Stief
Christoph Seidl
Philipp Donner

Sound

Philipp Donner
Michael Müller

Texte

Sandro Liebscher
Constanze Klaus
Joachim Stief

Evaluation

Philipp Donner
Michael Müller
Ronny Berg

Dokumentation

Christoph Seidl
Constanze Klaus
Sandro Liebscher
Dan Katzarow