

“Die perfekte (Stadt-)Flucht”

Location-based, context-sensitives Game zur Flucht aus dem Alltag

Lehrveranstaltung “Entwicklung Urban Health Games”, FB 2, FB 15, FB 18 & 20
Wintersemester 2013/14, 8 CPs



Für das Hafen-Gebiet rund um den Frankfurter Ostbahnhof soll ein location-based und context-sensitives Spiel entwickelt werden, das die Bewegung unterschiedlicher Nutzergruppen in stadtnahen Erholungsräumen thematisiert. Die Seminar-Teilnehmer inszenieren dabei "die perfekte Stadt-Flucht" aus einer Haltestelle des Rhein-Main-Verkehrsverbundes (RMV). Das Spiel setzt sich zum Ziel, sich möglichst schnell zu entspannen. Die Spieler bewegen sich im physischen Raum und lernen dabei Biodaten wie Puls - und Stressparameter zu balancieren, die auf ihrem Smartphone angezeigt werden. Gegenstand des Seminars ist neben der Erfassung von Biodaten die Entwicklung eines spielbaren mobilen „pervasive“ Serious Games-Prototypen. Die Teilnehmer nutzen vorhandene Technologien und Gestaltungs-Richtlinien des Active Street Design, auf deren Basis die Spielstationen analysiert und zu einem Parkour verdichtet werden. In kleinen Projekt-Teams mit Studierenden der Fachbereiche Psychologie, Architektur sowie Elektro- / Informationstechnik werden die Prototypen gemeinsam konzeptioniert, entwickelt und vor Ort getestet.

1.Termin: Blockveranstaltung am **21.10.2013**, 9:50 Uhr – 14:00 Uhr, S 115 | 20

Abgabe: Abschluss-Präsentation am **19.03.2014**, 13:30 Uhr -16:00 Uhr, S105|23