

Cordula Meier / Mona Mönnig / Wilhelm Koop / Markus Kleffmann/
Thomas Neukirchen / Stefanie Jäger / Matthias Klumpp

***Logistikqualifikation und Gamification –
Softwareentwicklung und Pilotierung der
MARTINA-App***

Matthias Klumpp / Thorsten Marner / Thomas Hanke (Hrsg.)

Die vorliegende Publikation erscheint im Kontext des Projektes „MARTINA - CreateMedia in Mobility and Logistics – Innovative Weiterentwicklung der Logistik-Aus- und Weiterbildung in Nordrhein-Westfalen“. Die Förderung erfolgt im Rahmen der EFRE-Förderung NRW (2014-2020), Leitmarktwettbewerb CreateMedia.NRW. Die Projektbeteiligten sind das Institut für Logistik- & Dienstleistungsmanagement (ild) der FOM Hochschule, paluno – The Ruhr Institute for Software Technology der Universität Duisburg-Essen, die T.W.O. Agentur, die Folkwang Universität der Künste sowie die TÜV Rheinland Akademie.



Inhaltsverzeichnis

Abstract.....	II
Abkürzungsverzeichnis.....	V
Abbildungsverzeichnis.....	VI
Tabellenverzeichnis.....	VII
1 Einleitung	1
2 MARTINA-App	2
2.1 Überblick Inhalt und Designprozess	2
2.2 Iterativer Designprozess	4
2.3 Prototyping	5
3 Entwicklung des MARTINA Prototyps	6
3.1 Technische Rahmenbedingungen	6
3.2 Technische Konzeption.....	12
3.3 Aktueller Stand und Vorgehen	17
3.4 Entwicklungsprozess.....	19
3.5 Kontext Prozessqualität, KVP und iteratives Design	21
4 Theorie ist die schönste Praxis – Designwissenschaftliche Überlegungen zum Edutainment-Tool im Projekt MARTINA.....	26
4.1 Interaktive Wissensvermittlung in der Logistikbranche	26
4.2 Game Based Learning und Subjektzentrierung	28
4.3 Gestaltungsansatz 1 – Abstraktion und Reduktion.....	30
4.4 Arcade-Spiele – Nostalgie und konstruktives Erinnern.....	31
4.5 Gestaltungsansatz 2 – Schablonisierung und Perspektivwechsel.....	33
4.6 Jump ‚n‘ Run und Abenteuer.....	34
4.7 Gestaltungsansatz 3 – Segmentierung und Wirkrichtung.....	34
4.8 Narration vs. Linearität	34

4.9	Edutainment Tools als Weltenbau	35
5	Weitere Umsetzungsthemen und Meilensteine	38
6	Zusammenfassung und Ausblick	40
	Literaturverzeichnis	42
	Anhang: Fragebogen (Online-Version, LimeQuery) zur Evaluation der MARTINA-App in der Version 0.2 RC5	45