

UE Produktions- und Funktionsbereiche digitaler Medien: *GAMES*

Verstetigung

Dr. Jens-Martin Loebel



Wozu und wie?

Sicherung der Nachhaltigkeit bedeutet Wissenstransfer

- Weiterbildungskonzepte
- Schulungsmaterial für Nachfolger/-innen
 - Konzepte für Multiplikatoren- und -weiterbildung
- Dokumentationen der Durchführungen
- Dokumente/Strategien der Qualitätssicherung

Verstetigungsprozess

- regelmäßig Projektergebnisse festhalten
- Ergebnisse auf Transferfähigkeit und Nachnutzung prüfen
- Erfolge der Verbreitung / Verstetigung dokumentieren
- Strategien entwickeln und verbreiten

To-do-Liste

- dafür zu sorgen, dass ein Plan zur Sicherung der Nachhaltigkeit entwickelt und im Team **konsensfähig** beschlossen wird,
 - an Fristen, Veranstaltungen und Abgabeterminen erinnern, sie ggf. mit organisieren,
 - das Team beim „Verwertbar machen“ von Projektergebnissen unterstützen (z. B. mit Dokumentenvorlagen, Ablaufnotizen, Technik Know-How)
 - Ideen zur Verbreitung zu entwickeln, sie im Team zu diskutieren und zum Beschluss führen
 - im Rahmen der Verbreitung von Projektergebnissen Netzwerke erschließen und zu aktivieren,
 - die externe Aufnahme und Weiterverwendung von Projektergebnissen (sowie die Hürden auf diesem Weg) beobachten und dokumentieren,
 - ggf. Vorschläge zur Modifikation der Nachhaltigkeitsstrategien machen und dafür zu sorgen, dass der Zyklus weiterläuft.



Auswertung

Public Viewing

- **Good**
 - Raumreservierung / Vorbereitung
 - Teamkommunikation / Rollen
- **Bad**
 - Umfrage —> Feedback
 - Werbung „untergegangen“
- **Ugly**
 - Motivation könnte stärker sein
 - langer Event
 - **Zeiten nicht klar kommuniziert**
 - **zu kurzfristig Zeit gepostet**

6 Wochen vorher zum ersten Mal posten

3-4 Wochen vorher
Anmeldung mit **festen Zusagen**

nicht zum Anfang des Semesters planen

nicht zu exklusiv planen

Projekte



Ausstellung „Alternative Interfaces“

14.01.2017

- Lessons learned
 - Ausleihen: öfter nachfragen bei Partnern
 - Timing: Weihnachten / Neujahr beachten
 - **früher planen** / anfangen



Workshops: How To GameJam

13.-14.1.2017

- Preise: noch nicht vollständig
- Game Design, Production, Coding, Art, SCRUM
- Best-Practice-Beispiele

- Lessons Learned
 - **früh planen und Rollen verteilen**
 - **Deadlines setzen**



Cake and Crime – The Cake is a Lie

19.01.2017

- weniger Kosten mehr Spiele
- Erweiterung zu Rätselspieleabend

Lessons learned

flexibel sein

there is no such thing as free cake



LAN-Party

04.02.2017 ab 18 Uhr

- viele Anmeldungen
- Lessons learned
 - immer wieder nachfragen bei Partnern / IT
 - online gehen —> dadurch weitere Sponsoren gewinnen



LAN-Party

04.02.2017 ab 18 Uhr

- viele Anmeldungen
- Lessons learned
 - immer wieder nachfragen bei Partnern / IT
 - online gehen —> dadurch weitere Sponsoren gewinnen



QR-Code Dungeon

03.02.2017

- coden coden coden
- Add-Ons





League of Legends 1vs1 Turnier

28.01.2017

- Lessons learned
- früher Werbung machen
- regelmäßig nachfragen

künftig online





Quizshow-Spieleabend

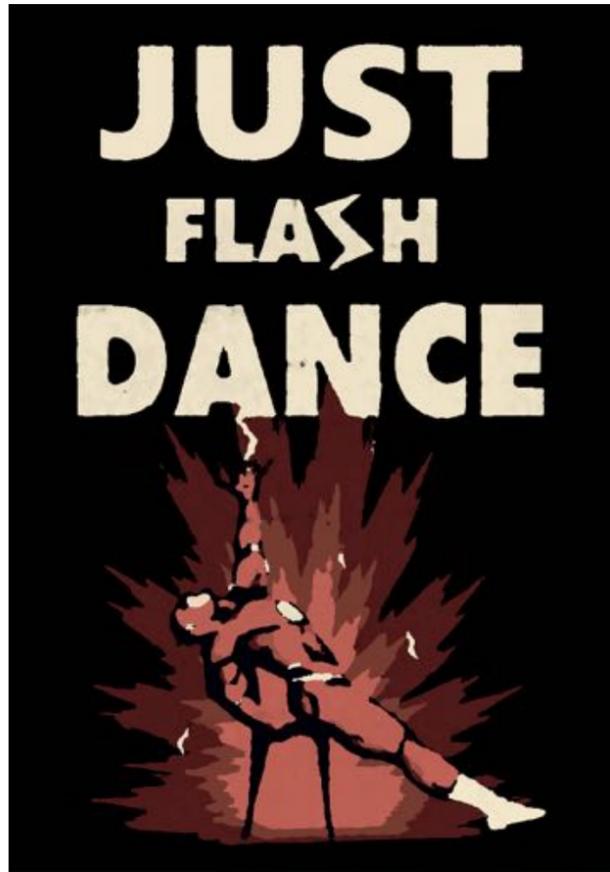
02.02.2017

- Lessons learned
- Playtests helfen



Teambuilding-Event

25.01.2017



● ...