

WER SIND WIR?

UNIVERSITÄT: Universität Bremen

FACH: Produktionstechnik

FÖRDERBEGINN: 2007

WEBSEITE: www.sfb747.uni-bremen.de

ANSPRECHPERSON: Malte Behlau (behlau@bias.de)

UNSERE ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

WAS HABEN WIR GEMACHT?

mikromal Mobile – Spieleapplikation für mobile Endgeräte

- ▶ Endlessrunner mikromal Mobile vermittelt grundlegende physikalische Effekte aus dem Alltag der Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler auf unterhaltsame Weise
- ▶ Spieler steuern Kugeln unterschiedlicher Größe durch ein Mikrolabyrinth und versuchen, den Highscore zu knacken

FÜR WEN?

- ▶ Spielbegeisterte (junge) Menschen

WAS HABEN WIR ERREICHT?

- ▶ Spielerische Vermittlung von Wissen
- ▶ Erreichung neuer Zielgruppen
- ▶ App diente auf verschiedenen Veranstaltungen als Eisbrecher
- ▶ Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler konnten viele eigene Ideen einbringen, was zu hoher Identifikation mit der App führte

WAS WAR DIE GRÖSSTE HERAUSFORDERUNG?

- ▶ Die Entscheidung, einen Endlessrunner zu entwickeln, basierte auf der Vorgängerapp „Klein – kleiner – mikromal“, die physikalische Effekte des Mikrobereichs anhand zweier Miniaturspiele erläuterte; die Miniaturspiele erklärten den jeweiligen Effekt beziehungsweise Prozess gut, wurden allerdings nach sehr kurzer Spieldauer langweilig

MIT WEM HABEN WIR ZUSAMMENGearbeitet?

- ▶ Nach der Skizzierung der Spielidee Kontaktaufnahme mit verschiedenen Hochschulen
- ▶ Realisierung der App durch zwei Studierende des Masterstudiengangs Audio-Vision-Games der Hochschule für angewandte Wissenschaft Hamburg