[PROJEKT.EINBLICK]

Eckhard Szimba[1], Claus Doll[2]

Hands on the App – Ein Studierendenseminar am KIT über Serious Games und die Mobilitätswende

Unter dem Titel »Die Herausforderungen der Mobilitätswende im urbanen Bereich – welche Beiträge kann das Serious Game MobileCityGame liefern?« fand im Wintersemester 2023/24 ein Studierendenseminar statt, das gemeinsam vom Lehrstuhl für Netzwerkökonomie des Instituts für Volkswirtschaftslehre (ECON) am KIT und dem Fraunhofer ISI angeboten wurde.

Seminar

Nachdem die Beta-Version der MobileCity-App im Sommer 2023 öffentlich verfügbar geworden war, haben wir ein Seminarangebot konzipiert, bei dem sich Studierende sowohl mit der App, als auch mit den Herausforderungen der Mobilitätswende beschäftigten. Außerdem ermittelten die Studierenden Potenziale und Verbesserungsmöglichkeiten der App, und konnten eigene Ideen für die Weiterentwicklung der MobileCity-App einbringen.

→ **Kontakt**

[1] Karlsruher Institut für Technologie (KIT), Institut für Volkswirtschaftslehre (ECON)

[2] Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung ISI

Inhaltlich bestand das Seminar aus drei Teilen. Der erste Teil befasste sich mit Definitionen und Konzepten von »Serious Games«. Außerdem wurden Anwendungsbeispiele von Serious Games vorgestellt und nach verschiedenen Merkmalen gegliedert. Der zweite Teil des Seminars hatte zum Ziel, Fallbeispiele für unterschiedliche Anwendungsfälle des Serious Game zu erarbeiten. Hierzu wurden zunächst Fragestellungen identifiziert, die für die jeweilige Nutzergruppe von Interesse sein könnten. Dann wurde die Implementierung der Fragestellung / Maßnahme im Spiel dokumentiert, und die erhaltenen Ergebnisse dargestellt und erörtert.

> »Neben anderen Kursen zu Verkehrs- und Mobilitätsthemen war das Seminar eine gute Ergänzung, da der Bereich urbane Mobilität kompakt und gleichzeitig ganzheitlicher betrachtet wird. Außerdem war das Arbeiten in Teams eine angenehme Erfahrung.«
>
> Max P. (Wi.-Ing. Master)

Die Studierenden untersuchten folgende Anwendungsfälle:

- Strategische nachhaltige Stadtentwicklung
- Operative Stadtverkehrsplanung
- Bürgerbeteiligung
- Hochschullehre



Abb. 1: Mit welchen positiven Attributen würden Sie die App beschrieben? Antworten der Studierenden.

Schließlich wurden im dritten Teil Verbesserungsvorschläge und Weiterentwicklungspotenziale der MobileCity-App abgeleitet. Hierzu testeten die Studierenden die App systematisch, und werteten die Erfahrungen der Kommiliton*innen aus, die sich mit den Fallbeispielen beschäftigt haben. Alle Seminararbeiten wurden in Zweier- bzw. Dreierteams bearbeitet. Die Teilnehmer*innen des Seminars studieren Wirtschaftsingenieurwesen, technische Volkswirtschaftslehre oder Wirtschaftsinformatik im Bachelor und Master.

Einige Ergebnisse

Die Studierenden kamen zu dem Schluss, dass unter den betrachteten Anwendungsfällen die MobileCity-App für die Bürgerbeteiligung und die Hochschullehre am besten geeignet ist, dicht gefolgt von der strategischen, nachhaltigen Stadtentwicklung. Für die operative Stadtverkehrsplanung wurde die App als weniger sinnvoll erachtet.

» Wir sind gespannt darauf, in welche Richtung sich die App weiterentwickelt, um ihr volles Potenzial zu entfalten.«

Helena F. (Wi.-Ing. Bachelor)
und Katharina F. (T-VWL Master)

Empfehlungen zur Weiterentwicklung der MobileCity-App umfassen folgende Aspekte: Die Anzahl der verfügbaren Politikmaßnahmen sollte erhöht werden, und auch Maßnahmen aufgenommen werden, deren Wirkungen vorwiegend negativ sind. Ferner sollte die Transparenz der App verbessert werden, indem ein Tutorial bereitgestellt wird sowie ausführlichere Informationen, wie die Auswirkungen von Maßnahmen berechnet werden. Überdies wurde vorgeschlagen, weitere Spielanreize zu setzen, um die spielerische Motivation zur Nutzung der App zu erhöhen. Schließlich wurde angeregt, MobileCity nicht nur über eine App, sondern auch über eine Internet-Website oder als Software für die Nutzung am PC zugänglich zu machen.

» Das Seminar hat uns aufgrund des Praxisbezugs besonders gut gefallen. Es war eine spannende Erfahrung, bestehende Literatur und Praxisbeispiele zu recherchieren und zu analysieren, und darauf aufbauend Fallbeispiele für eine echte Anwendung zu entwickeln. Dabei durften wir die Potenziale der App herausarbeiten und nebenbei kreativ werden.«

Helena F. (Wi.-Ing. Bachelor)
und Katharina F. (T-VWL Master)

Wie geht es weiter?

Das Forschungsteam nutzt die Analysen und Empfehlungen der Studierenden, um MobileCity im KAMO-Projekt C2CBridge[1] fit für die Bürgerbeteiligung in der Region Karlsruhe zu machen. Wir laden alle Leserinnen und Leser herzlich ein, die MobileCity-App in den Stores von Apple und Google herunterzuladen und uns ihr Feedback mitzuteilen. ■

→ Ihre Meinung zählt

Wir freuen uns über Ihre Eindrücke zur App.

forms.office.com/e/BQiu9Xvziz

1 https://c2cbridge.de