



Ideen bauen statt reden – Design Thinking trifft Minetest

29.1.2026, Wissensnugget #13

Dr. Michael Meyer, Varinia Wittholz

Was passiert heute?



Was passiert heute?



Allgemeines

Verortung im Studium,
Lernziele &
Lernkonzeptentwicklung

Was passiert heute?



Allgemeines

Verortung im Studium,
Lernziele &
Lernkonzeptentwicklung

Design Thinking

Aufbau des Seminars,
Design Challenge &
Prototyping

Was passiert heute?



Allgemeines

Verortung im Studium,
Lernziele &
Lernkonzeptentwicklung

Design Thinking

Aufbau des Seminars,
Design Challenge &
Prototyping

Luanti

Gestaltung von
Prototypen in Luanti

Was passiert heute?



Allgemeines

Verortung im Studium,
Lernziele &
Lernkonzeptentwicklung

Design Thinking

Aufbau des Seminars,
Design Challenge &
Prototyping

Luanti

Gestaltung von
Prototypen in Luanti

Abschluss

Evaluation, Ideen für die
Weiterentwicklung &
Übertragung auf andere
Kontexte

Was passiert heute?

Allgemeines

Verortung im Studium,
Lernziele &
Lernkonzeptentwicklung

Design Thinking

Aufbau des Seminars,
Design Challenge &
Prototyping

Luanti

Gestaltung von
Prototypen in Luanti

Abschluss

Evaluation, Ideen für die
Weiterentwicklung &
Übertragung auf andere
Kontexte



Fragen, die wir heute beantworten wollen:
Was ist Luanti & wofür und wie kann es verwendet werden?



Allgemeines



Verortung im Studium

„Projektarbeit“ =

Bachelorseminar

5 Credits

+

Teamprojekt

5 Credits

„Projektarbeit“ =

Bachelorseminar

5 Credits

+

Teamprojekt

5 Credits

- Wahlpflichtfach im **4./5. Bachelor-Semester** (je 10-20 Studierende)
- Studiengänge: **Wirtschaftsinformatik** und **Technologieorientiertes Management**

„Projektarbeit“ =

Bachelorseminar

5 Credits

+

Teamprojekt

5 Credits

- Wahlpflichtfach im **4./5. Bachelor-Semester** (je 10-20 Studierende)
- Studiengänge: **Wirtschaftsinformatik** und **Technologieorientiertes Management**

Lernziele laut Modulhandbuch:

„Projektarbeit“ =

Bachelorseminar

5 Credits

+

Teamprojekt

5 Credits

- Wahlpflichtfach im **4./5. Bachelor-Semester** (je 10-20 Studierende)
- Studiengänge: **Wirtschaftsinformatik** und **Technologieorientiertes Management**

Lernziele laut Modulhandbuch:

Bearbeitung einzelner Themen der
Wirtschaftsinformatik

„Projektarbeit“ =

Bachelorseminar

5 Credits

+

Teamprojekt

5 Credits

- Wahlpflichtfach im **4./5. Bachelor-Semester** (je 10-20 Studierende)
- Studiengänge: **Wirtschaftsinformatik** und **Technologieorientiertes Management**

Lernziele laut Modulhandbuch:

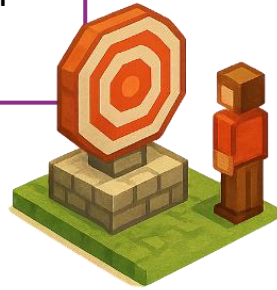
Bearbeitung einzelner Themen der
Wirtschaftsinformatik

Planung, Abstimmung und
Koordination im Team

Ergänzende Lernziele des Seminars

Forschung organisieren

Rollen klären und Stakeholder-
Bedürfnisse analysieren



Ergänzende Lernziele des Seminars

Forschung organisieren

Rollen klären und Stakeholder-
Bedürfnisse analysieren

Lösungen entwickeln

Von der ersten Idee bis zum
digitalen Prototypen



Ergänzende Lernziele des Seminars

Forschung organisieren

Rollen klären und Stakeholder-
Bedürfnisse analysieren

Lösungen entwickeln

Von der ersten Idee bis zum
digitalen Prototypen

Evidenzbasiert arbeiten

Konzepte testen, reflektieren und
iterativ verbessern



Ergänzende Lernziele des Seminars

Forschung organisieren

Rollen klären und Stakeholder-
Bedürfnisse analysieren

Lösungen entwickeln

Von der ersten Idee bis zum
digitalen Prototypen

Evidenzbasiert arbeiten

Konzepte testen, reflektieren und
iterativ verbessern

Überzeugend präsentieren

Das finale Konzept vorstellen



Kerngedanke

Motivation bei den Studierenden über das ganze Semester fördern

Kerngedanke

Motivation bei den Studierenden über das ganze Semester fördern



Klare Ziele
festlegen



Kerngedanke

Motivation bei den Studierenden über das ganze Semester fördern



Klare Ziele
festlegen



Aufgabenstellungen
konkretisieren



Entstehung des Lernkonzeptes

Kerngedanke

Motivation bei den Studierenden über das ganze Semester fördern



Klare Ziele
festlegen



Aufgabenstellungen
konkretisieren



Autonomie und
Mitbestimmung



Kerngedanke

Motivation bei den Studierenden über das ganze Semester fördern



Klare Ziele
festlegen



Aufgabenstellungen
konkretisieren



Autonomie und
Mitbestimmung



Extrinsische Anreize
schaffen



Entstehung des Lernkonzeptes

Motivation

Kerngedanke

Ideen bauen statt reden

Leistung fördern

Klare Ziele
festlegen



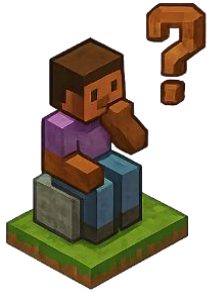
Durchlaufen eines vollständigen
Design Thinking Prozesses
inklusive **Luanti-Prototyping**

Extrinsische Anreize
schaffen



Aufbau des Seminars

Design Thinking



Design Thinking: Definition



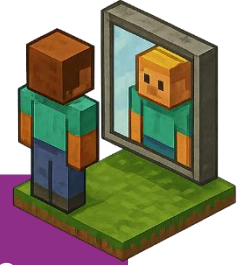
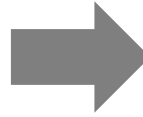
Design Thinking...

... ist ein Ansatz, der **zum Lösen von Problemen** und zur
Entwicklung **neuer Ideen** führen soll.
Ziel ist es dabei Lösungen zu finden, die aus
Nutzer:innensicht überzeugen.

Design Thinking & Nutzer:innenzentrierung



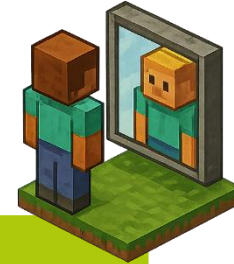
Was ist
Design Thinking?



Nutzer:innen
zentrierung

Warum Nutzer:innen zentrierung?

Warum sollten wir bei der Gestaltung von
„Lösungen“ den Nutzer:innen mitdenken?



Innovationen mit Kund:innen



80% der Innovationen, die Unternehmen **alleine entwickeln, sind **nicht erfolgreich**.**

Dagegen haben 80% der **mit Kund:innen initiierten Innovationen **Erfolg**.**

Innovationen mit Kund:innen



80% der Innovationen, die Unternehmen **alleine entwickeln, sind **nicht erfolgreich**.**

Dagegen haben 80% der **mit Kund:innen initiierten Innovationen **Erfolg**.**

Museum of Failure is a collection of failed products and services from around the world.

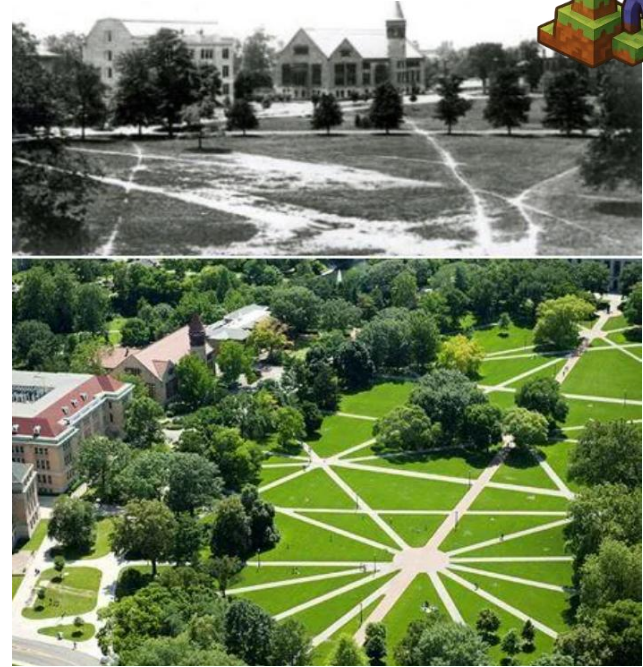
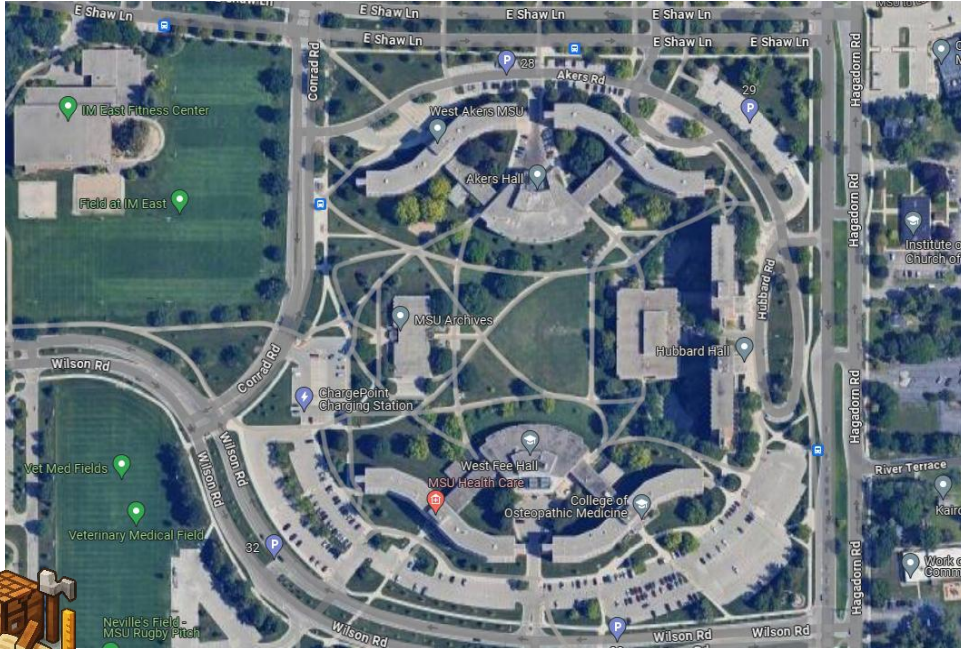


museumoffailure.com

von Hippel, Eric (1988). The Sources of Innovation.

von Hippel, Ogawa und de Jong (2011). The Age of the Consumer-Innovator.

Co-Creation - Desire Path



Der (klassische) Design Thinking Prozess



Empathize

Define

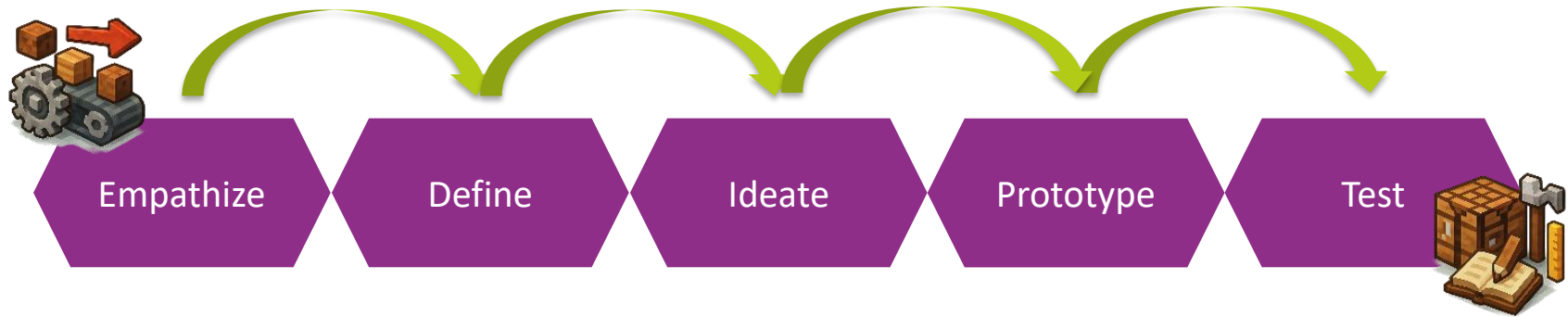
Ideate

Prototype

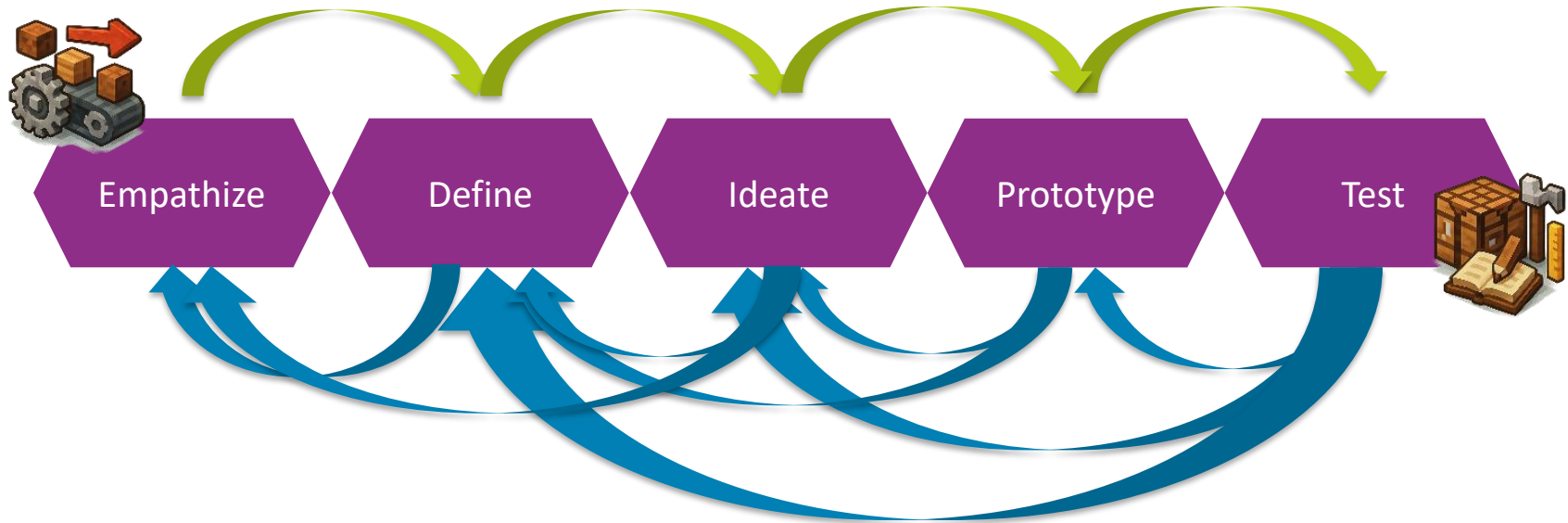
Test



Der (klassische) Design Thinking Prozess



Der (klassische) Design Thinking Prozess



Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Seminarraum
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Digital
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse	Seminarraum
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung	Seminarraum
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanti	Seminarraum
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4	Digital
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Seminarraum
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital



Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Seminarraum
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Digital
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse	Seminarraum
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung	Seminarraum
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanti	Seminarraum
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4	Digital
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Seminarraum
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital

Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test



Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Seminarraum
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Digital
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse	Seminarraum
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung	Seminarraum
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanti	Seminarraum
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4	Digital
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Seminarraum
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital

Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test



Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum	
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Se	Empathize
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Di	Literaturanalyse
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse	Se	Interviews
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital	Define
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung	Se	How-Might-We
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital	Brainstorming
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanti	Se	Voting
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4	Digital	Prototype
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Se	Luanti
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital	Test
			Thinking out Loud

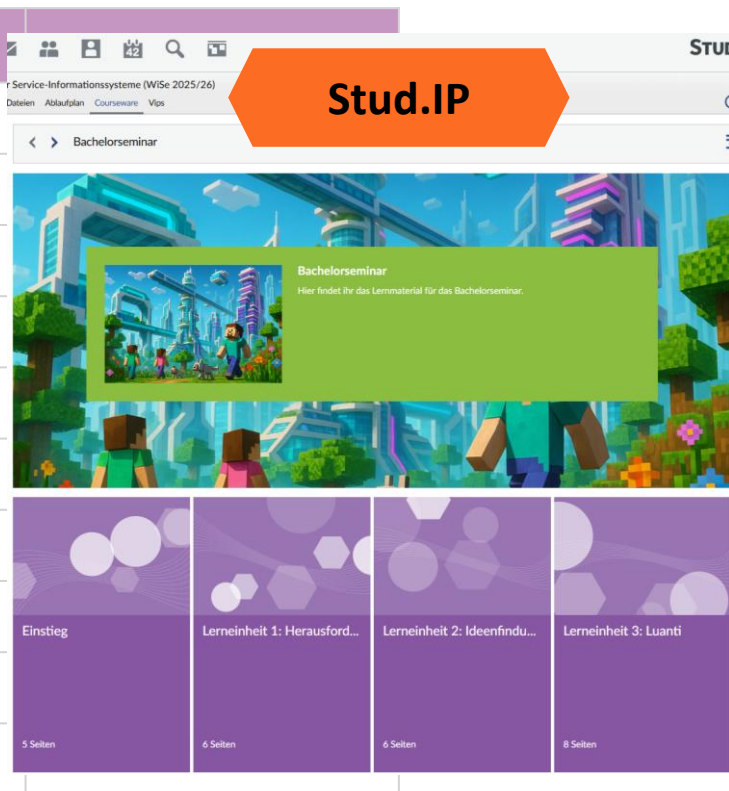


Ablaufplan



Datum	Bezeichnung
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanti
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post

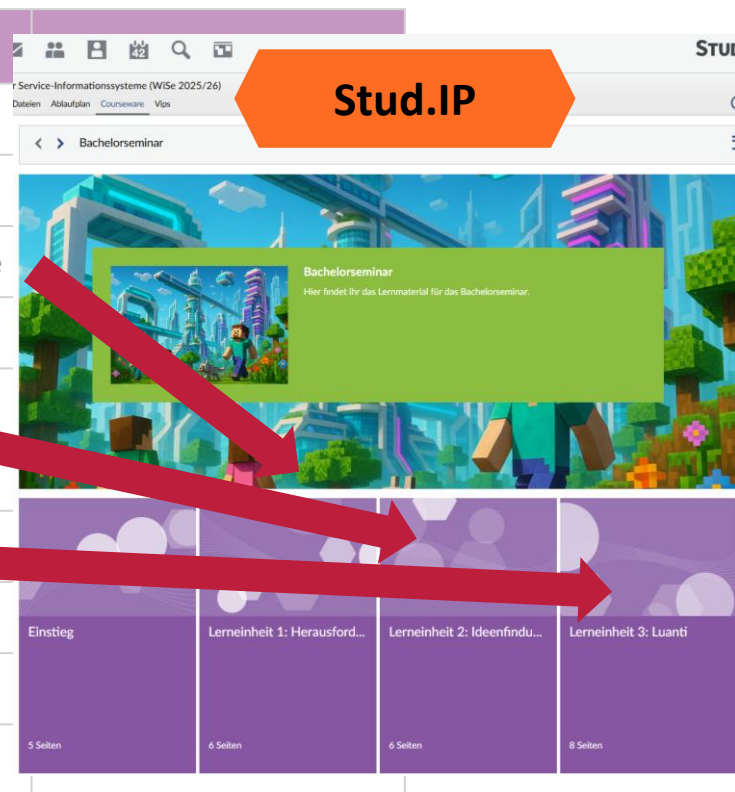




Ablaufplan



Datum	Bezeichnung
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanti
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post




Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Seminarraum
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Digital
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse	Seminarraum
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung	Seminarraum
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanti	Seminarraum
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4	Digital
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Seminarraum
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital

Google
Forms



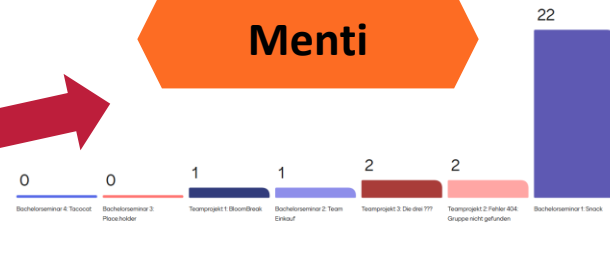
**wi*sis Abschlussveranstaltung:
Bachelorseminar & Teamprojekt**

Die Abschlussveranstaltung am 16.01.2026 wird **von euch selbst gestaltet**. Ihr entscheidet **wie, wo, mit wem und in welcher Atmosphäre** ihr präsentieren wollt. Egal, wofür ihr euch entscheidet: Die folgenden Bausteine stellen sicher, dass **alle inhaltlichen Anforderungen** erfüllt sind. Bei jeder Frage sind Mehrfachauswahlen möglich. So stellen wir sicher, dass am Ende alles umsetzbar ist.

Join at menti.com | Use code: 1820 4598

Popcorn-Faktor: Für die witzigste Präsentation.

Menti



Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Seminarraum
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Digital
07.11.	Snack & Pitch	Seminarraum
Abgabe		Digital
21.11.		Seminarraum
Abgabe		Digital
12.12.		Seminarraum
Abgabe		Digital
16.01.2026 - 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Seminarraum
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital

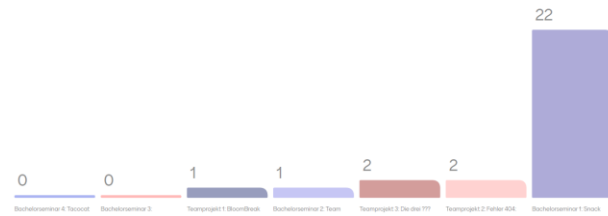
Snack & Pitch



wi*sis Abschlussveranstaltung: Bachelorseminar & Teamprojekt

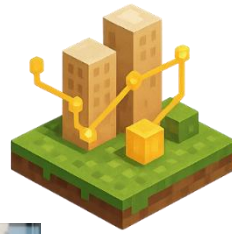
Die Abschlussveranstaltung am 16.01.2026 wird von **euch selbst gestaltet**. Ihr entscheidet **wie, wo, mit wem und in welcher Atmosphäre** ihr präsentieren wollt. Egal, wofür ihr euch entscheidet: Die folgenden Bausteine stellen sicher, dass **alle inhaltlichen Anforderungen** erfüllt sind. Bei jeder Frage sind Mehrfachauswahlen möglich. So stellen wir sicher, dass am Ende alles umsetzbar ist.

Popcorn-Faktor: Für die witzigste Präsentation.

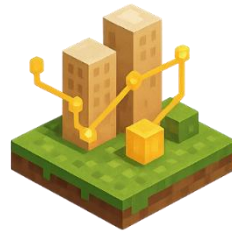


Aufgabenstellung/ Design Challenge

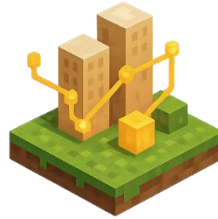
Motivation & Problemstellung



Motivation & Problemstellung



Aufgabenstellung / Design Challenge



„Wie könnte die Innenstadt von morgen gestaltet sein, damit sie für Menschen attraktiv, funktional und relevant bleibt? Welche Services und Angebote müssten dafür entwickelt werden?“



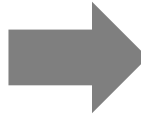
Aufgabenstellung / Design Challenge



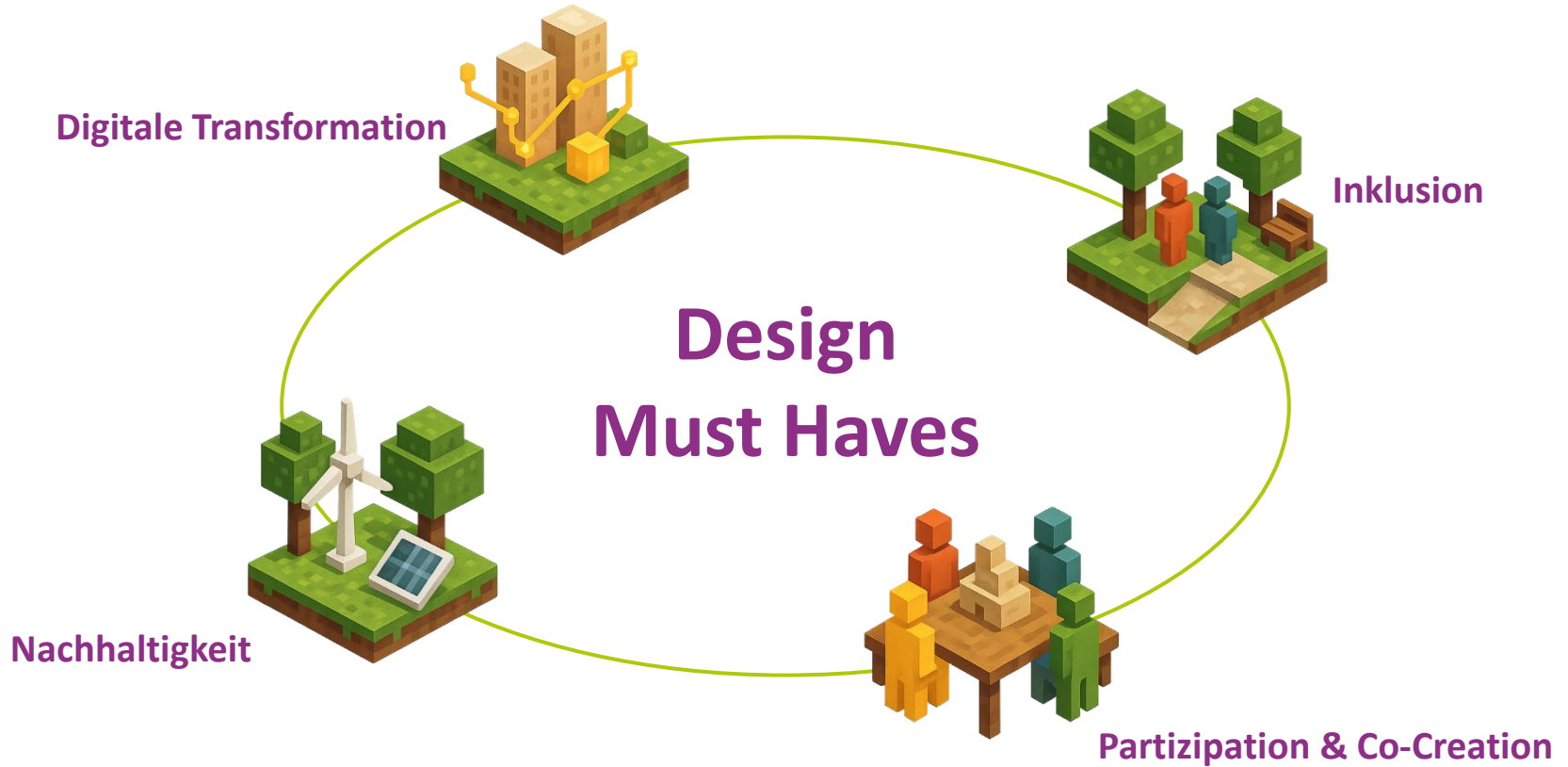
*„Wie könnte die Innenstadt von morgen
gestaltet sein, damit sie für Menschen
attraktiv, funktional und relevant bleibt?
Welche Services und Angebote müssten
dafür entwickelt werden?“*



Design digitaler Services



Aufgabenstellung / Design Challenge



Aufgabenstellung / Design Challenge



Restaurants/Cafés



Transport



Kunst/Kultur/Parks



Einkaufen

Aufgabenstellung / Design Challenge

*„Wie könnte die Innenstadt von morgen
gestaltet sein, damit sie für Menschen
attraktiv, funktional und relevant bleibt?
Welche Services und Angebote müssten
dafür entwickelt werden?“*



**Design
digitaler
Services**



Einkaufen



Kunst/Kultur/Parks



Restaurants/Cafés



Transport

Digitale Transformation

Inklusion

**Design
Must Haves**

Nachhaltigkeit

Partizipation & Co-Creation



Prototyping mit Luant



Warum Luanti?



Warum digitales Prototyping?



Private
Motivation

Digitale Welten

„mal was
anderes“

Asynchrones
Agieren

Kooperation

Räume an der TU

Nachhaltigkeit

Warum Luanti?



Warum digitales Prototyping?



Was ist Luanti?



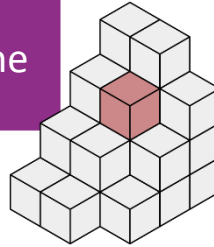
Luanti

„Sowas wie
Minecraft“



Open-World /
Sandbox

Voxel-Engine



Was ist Luanti?



Kostenlos

Quelloffen

Performance

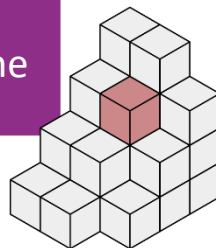
Community
getrieben

Luanti

„Sowas wie
Minecraft“

Open-World /
Sandbox

Voxel-Engine



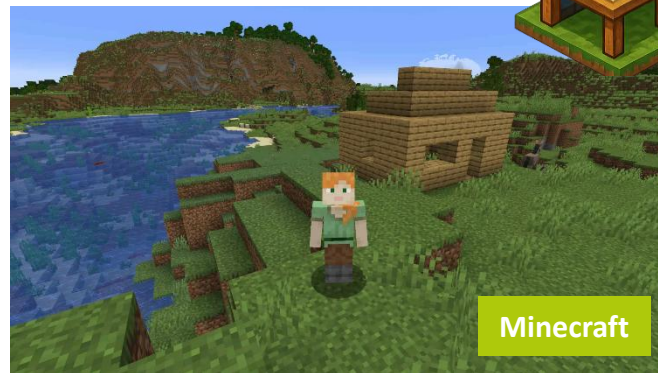
Kostenlos

Quelloffen

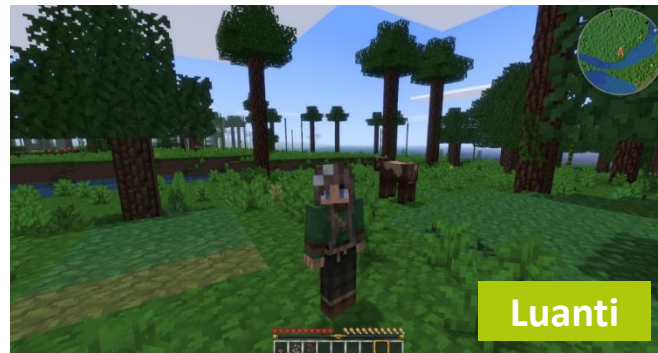
Performance

Community
getrieben

Was ist Luanti?

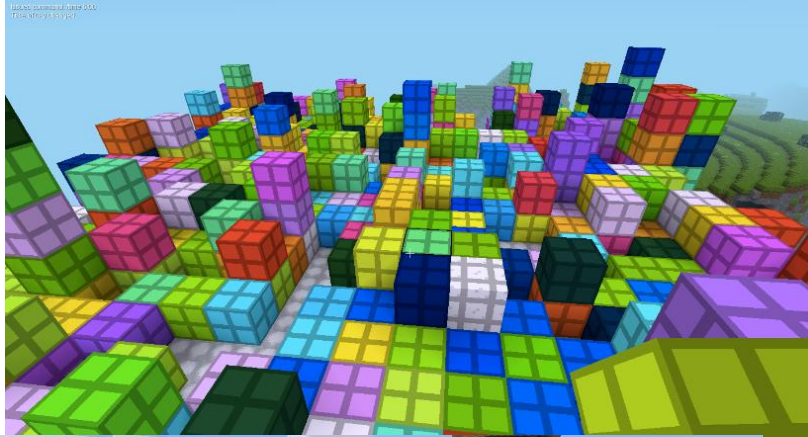


Minecraft



Luanti

Luanti





Cafés

BloomBreak

Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test

Auswertung



Auswertung der Interviews: Bedürfnisse



Nachhaltigkeit & Regionalität:
bewusster Konsum ohne Luxuspreise.

Soziale Formate:
Community-Aktionen, kleine Events, Begegnung.

Mehr Individualität & Atmosphäre:
einzigartige Konzepte, gemütliche Einrichtung,



Motivation durch Erlebnisse:
Bonusaktionen, neue Orte oder Themenwochen.

Einfache digitale Tools:
Nutzerfreundlich, transparent, mit Mehrwert nicht werblich.

Faire Plattform:
lokale Betriebe sollen profitieren, nicht Großketten.

Auswertung



Wichtige Erkenntnisse

Cafés werden als **soziale, emotionale** und **kulturelle Orte** wahrgenommen, deren Zukunftschance in **Individualität, Nachhaltigkeit** und **Gemeinschaft** liegt.

Ein **digitaler Service** kann diese Werte unterstützen, wenn er:

- niedrigschwellig, transparent, fair **und**
- spielerisch, lokal & erlebnisorientiert gestaltet ist.



BloomBreak

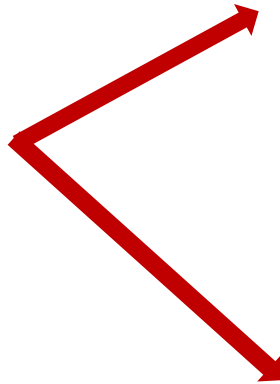
Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test



Recap - BloomBreak = Café-Besuche + Digitaler Garten + Freund:innen



Ziele:

- soziale Bindungen stärken
- Café Genusserlebnis erweitern
- bewusste Entspannung fördern
- Café-Erlebnis durch Gamification erweitern

Unsere geschärfte Fragestellung



„Wie kann eine digitale Plattform lokale Cafés bei der Sichtbarkeit ihrer individuellen Konzepte unterstützen und gleichzeitig Besucher:innen spielerisch zur Entdeckung neuer Orte anregen?“



BloomBreak

Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test

Der Ideenfindungsprozess- divergentes Denken

100-Wörter

Methode

- gemeinsames Verständnis der Atmosphäre, Werte & Themen für unser Projekt schaffen
- emotionales und semantisches Feld zum Thema „Cafés, Innenstadt & Nutzererlebnis“ öffnen
- Grundlage fürs Ideen- und Konzeptuniversum bilden



Der Ideenfindungsprozess- konvergentes Denken

Dot-Voting & Stakeholder-Check



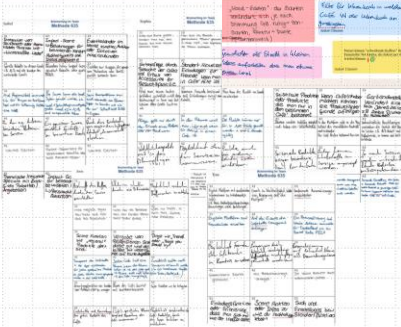
Der Ideenfindungsprozess- emergentes

6-3-5-Methode

(Brainwriting)

- schnelle, strukturierte Ideengenerierung im Team

→ Ideen werden immer weiterentwickelt



- Gamification deckt digitalaffine junge Nutzer:innen ab
- Transparenz- und Nachhaltigkeitsideen bedienen umweltbewusste Zielgruppe
- Community-Ideen sprechen soziale und digitale Nutzer:innen an
- Café-Betreiber:innen erhalten Sichtbarkeit ohne großen Aufwand

BloomBreak

Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test

BloomBreak macht Cafebesuche wieder lebendig!



Whimsical Map: Finde Cafés nach Präferenz & Stimmung: auf einen Blick siehst du, welches Café zu dir passt



Datenbasierte Insights: Personalisierte Empfehlungen für Besucherinnen & Echtzeit-Daten für Betreiberinnen



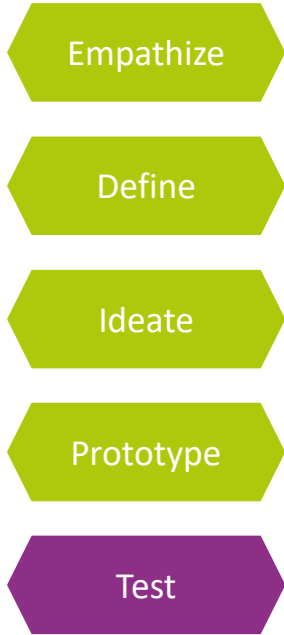
Gamification: Sammle Punkte, Stempel & Quests: dein virtueller Garten wächst mit jedem Cafésbesuch



BloomTogether: Lade Freunde ein, teile Erlebnisse & entdecke gemeinsam Cafés



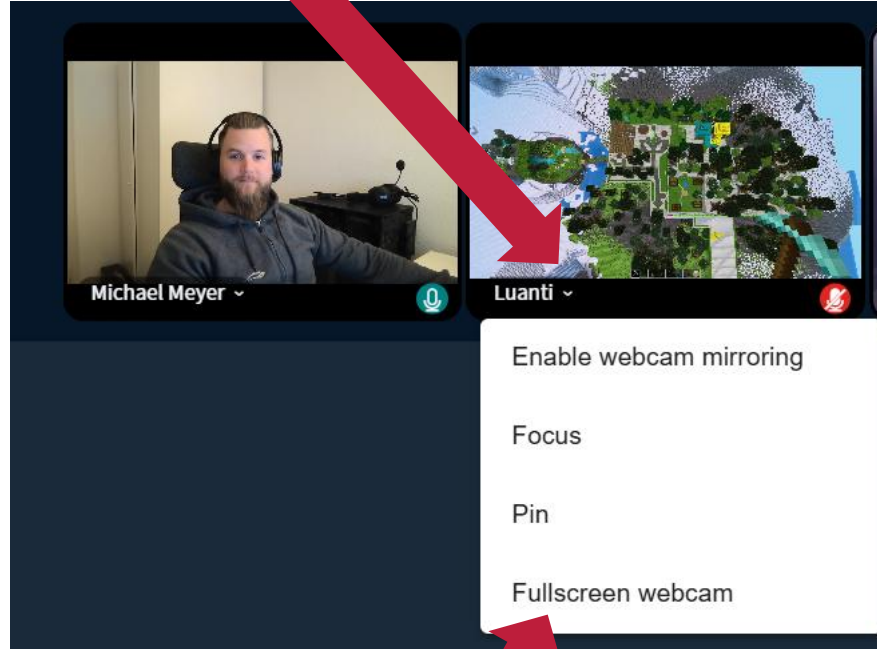
BloomBreak



BloomBreak Live



1.



Michael Meyer

Luanti

- Enable webcam mirroring
- Focus
- Pin
- Fullscreen webcam

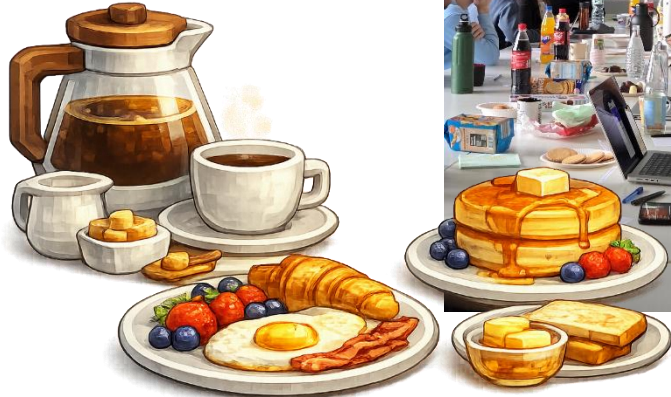
2.

Abschluss

Snack & Pitch



Service Video



Abschluss



Take a breath - have a bloombreak.

Evaluation/Feedback

Unsere Eindrücke



Serverhosting

= Miete von Speicherplatz, Rechenleistung
und Infrastruktur bei einem Anbieter

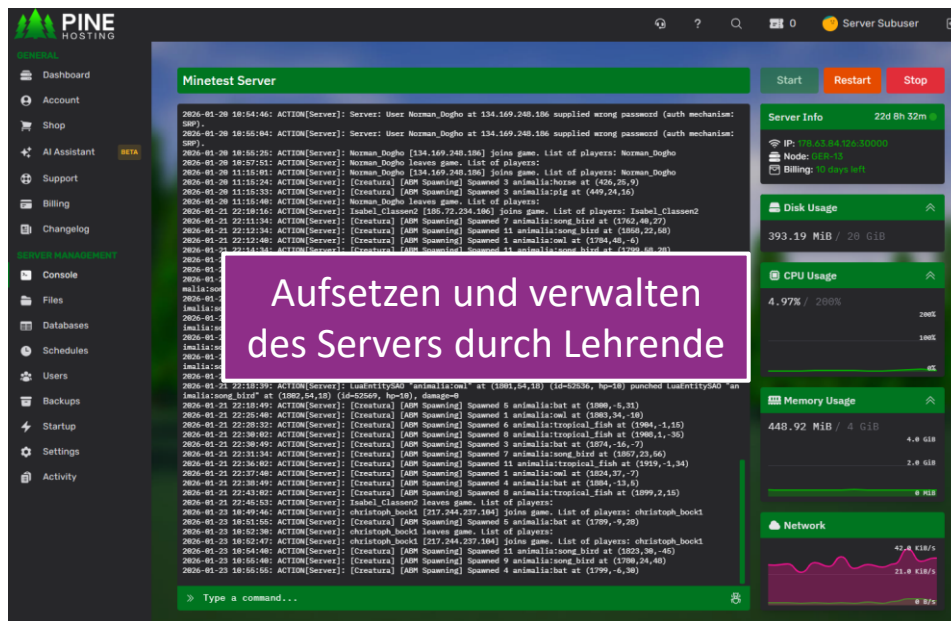


Anbieter: Pinehosting

Minimalanforderungen Server:

- max. 40 Spieler:innen gleichzeitig
- Hosting in Deutschland

15 €/Monat



**Aufsetzen und verwalten
des Servers durch Lehrende**

Unsere Eindrücke

Herausforderungen

Chancen & Lerneffekte



Unsere Eindrücke



Herausforderungen

Erhöhte Rüstzeit für
Server-Setup und digitale
Lerninhalte vor
Semesterstart



Risiko von Server-
Crashes außerhalb
der Arbeitszeiten



Chancen & Lerneffekte

Betreuungsaufwand
sinkt während der
aktiven Phase

Unsere Eindrücke



Herausforderungen

Erhöhte Rüstzeit für
Server-Setup und digitale
Lerninhalte vor
Semesterstart

Risiko von Server-
Crashes außerhalb
der Arbeitszeiten

Große Spannweite bei
Vorkenntnissen

Chancen & Lerneffekte

Betreuungsaufwand
sinkt während der
aktiven Phase

Gruppen lösen Konflikte
und Fehler (z. B. zerstörte
Strukturen) kommunikativ
und gemeinsam

Unsere Eindrücke



Herausforderungen

Erhöhte Rüstzeit für
Server-Setup und digitale
Lerninhalte vor
Semesterstart

Risiko von Server-
Crashes außerhalb
der Arbeitszeiten

Große Spannweite bei
Vorkenntnissen

Chancen & Lerneffekte

Betreuungsaufwand
sinkt während der
aktiven Phase

Gruppen lösen Konflikte
und Fehler (z. B. zerstörte
Strukturen) kommunikativ
und gemeinsam



**Hoher Initialaufwand, der sich lohnt:
Positives Feedback der Studierenden**



Was sagen die Studies?

2. Gesamtbewertung

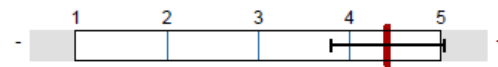
3. Lernvoraussetzungen der Studierenden

4. Aussagen zur Lehrveranstaltung

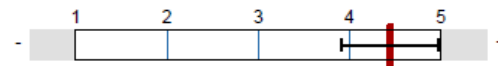
5. Aussagen zur Lehrperson

6. Ergebnisse und Kompetenzerwerb

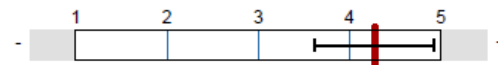
$n = 24$



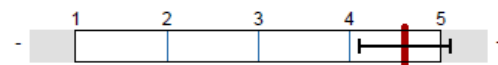
$mw=4,4$
 $s=0,6$



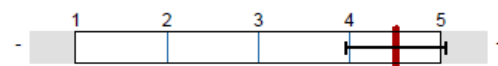
$mw=4,4$
 $s=0,5$



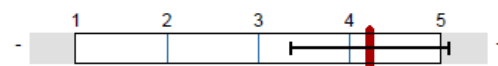
$mw=4,3$
 $s=0,7$



$mw=4,6$
 $s=0,5$



$mw=4,5$
 $s=0,5$

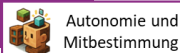


$mw=4,2$
 $s=0,9$

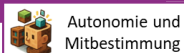
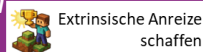
Evaluation

Was hat Ihnen an der
Lehrveranstaltung besonders
gut gefallen?

„wir konnten unsere Ideen
frei wählen und wurden nicht
eingeschränkt und es wurde
nicht zu viel vorgegeben...“



„Dass wir mitentscheiden
durften, wie die
Abschlusspräsentation
abläuft und dass man
Bonuspunkte sammeln
konnte.“

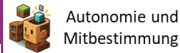


n = 24

Evaluation

Was hat Ihnen an der
Lehrveranstaltung besonders
gut gefallen?

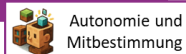
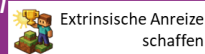
„wir konnten unsere Ideen
frei wählen und wurden nicht
eingeschränkt und es wurde
nicht zu viel vorgegeben...“



„Ich fand das Seminar
insgesamt wirklich cool, vor
allem die Arbeit mit Luant, weil es mal etwas anderes war als klassische Seminare.“

„Toll in der Gruppe
zusammen zuarbeiten
und Ideen freien Lauf
zu lassen“

„Dass wir mitentscheiden
durften, wie die
Abschlusspräsentation
abläuft und dass man
Bonuspunkte sammeln
konnte.“



„Mal etwas neues Ausprobieren
wie ein Service in Luant
darzustellen, da man
umdenken/anders denken muss
um den Service zu
Zeigen“

„Der spielerische und
kreative Ansatz hat mir
gut gefallen und das
Seminar dadurch sehr
interessant gemacht.“

n = 24

Evaluation

*„Luanti mit noch
mehr Mods füllen,
oder Stattdessen
Minecraft
Bildungslizenzen
holen“*

*„Eventuell minecraft
anstelle von luanti
verwenden oder
allgemein andere
Plattform zur Verfügung
stellen“*

Was würden Sie verbessern?



n = 24

Evaluation

„Luanti mit noch mehr Mods füllen, oder Stattdessen Minecraft Bildungslizenzen holen“

„Eventuell minecraft anstelle von luanti verwenden oder allgemein andere Plattform zur Verfügung stellen“

„Lunati eher als begleitendes Tool, bzw. nicht alleiniger Fokus auf Luanti zum Prototypen“

Was würden Sie verbessern?

„Ein Tool nutzen das es erlaubt. Service Prototypen besser in die Welt oder "Darstellungsart" zu integrieren.“

n = 24

Evaluation

Was würden Sie verbessern?

„Luanti mit noch mehr Mods füllen, oder Stattdessen Minecraft Bildungslizenzen holen“

„Eventuell minecraft anstelle von luanti verwenden oder allgemein andere Plattform zur Verfügung stellen“

„Eher nicht wieder Luanti, wegen Personen die kaum/nie minecraft gespielt haben“

„Lunati eher als begleitendes Tool, bzw. nicht alleiniger Fokus auf Luanti zum Prototypen“

„Luanti raus und dafür irgendwas Neues versuchen. Ohne Vorkenntnisse in minecraft o.a. Ist das Bauen schwierig und auch nur sehr schwer zu lernen.“

„Ein Tool nutzen das es erlaubt. Service Prototypen besser in die Welt oder "Darstellungsart" zu integrieren.“

n = 24

Zusammenfassung

Fazit



Was könnte man verbessern?



Zusammenfassung

Fazit



Die **Lernziele wurden erreicht** und die Studierenden sind nun dazu in der Lage einen wissenschaftlichen Prozess zu organisieren und durchzuführen.

Was könnte man verbessern?



Zusammenfassung

Fazit



Die **Lernziele wurden erreicht** und die Studierenden sind nun dazu in der Lage einen wissenschaftlichen Prozess zu organisieren und durchzuführen.

Der hohe Vorbereitungsaufwand zahlt sich durch **hohe Zufriedenheit** und **Motivation** der Studierenden aus.

Was könnte man verbessern?



Zusammenfassung

Fazit



Die **Lernziele wurden erreicht** und die Studierenden sind nun dazu in der Lage einen wissenschaftlichen Prozess zu organisieren und durchzuführen.

Der hohe Vorbereitungsaufwand zahlt sich durch **hohe Zufriedenheit** und **Motivation** der Studierenden aus.

Was könnte man verbessern?



Überarbeitung und Optimierung der Courseware und Aufgabenstellungen

Zusammenfassung

Fazit



Die **Lernziele wurden erreicht** und die Studierenden sind nun dazu in der Lage einen wissenschaftlichen Prozess zu organisieren und durchzuführen.

Der hohe Vorbereitungsaufwand zahlt sich durch **hohe Zufriedenheit** und **Motivation** der Studierenden aus.

Was könnte man verbessern?



Überarbeitung und Optimierung der Courseware und Aufgabenstellungen

Wechsel auf Minecraft Education Edition für zukünftige Durchläufe

Zusammenfassung

Fazit



Die **Lernziele wurden erreicht** und die Studierenden sind nun dazu in der Lage einen wissenschaftlichen Prozess zu organisieren und durchzuführen.

Der hohe Vorbereitungsaufwand zahlt sich durch **hohe Zufriedenheit** und **Motivation** der Studierenden aus.

Was könnte man verbessern?



Überarbeitung und Optimierung der Courseware und Aufgabenstellungen

Wechsel auf Minecraft Education Edition für zukünftige Durchläufe



Wie lässt sich Luanti
in anderen Kontexten
einsetzen?

Luantu in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luantu machen?

Service Design

„Storytelling“

Luantu in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luantu machen?

SCRUM-Schulungen

Service Design

„Storytelling“

Luantu in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luantu machen?

SCRUM-Schulungen

Spielerisch
programmieren lernen

Service Design

„Storytelling“

Luantu in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luantu machen?

„Virtueller Campus“
für Erstsemester

SCRUM-Schulungen

Service Design

„Storytelling“

Spielerisch
programmieren lernen

Stadtplanung &
Partizipation

Luantu in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luantu machen?

„Virtueller Campus“
für Erstsemester

SCRUM-Schulungen

Service Design

„Storytelling“

Abstrakte Darstellung von
Prozessen oder Lieferketten

Spielerisch
programmieren lernen

Erstellung von
begehbaren Modellen

Stadtplanung &
Partizipation

Luanti in anderen Kontexten



Luanti in anderen Kontexten



Luanti lässt sich auf fast alles anwenden, wo **Struktur**, **Raum** oder **Zusammenarbeit** eine Rolle spielen.



Luanti in anderen Kontexten



Luanti lässt sich auf fast alles anwenden, wo **Struktur**, **Raum** oder **Zusammenarbeit** eine Rolle spielen.

Der Schlüssel zum Erfolg ist dabei nicht nur das Bauen selbst, sondern der **Prozess währenddessen** und die **Reflexion danach**.

Stay in Touch



LinkedIn



Varinia Wittholz

l.wittholz@tu-braunschweig.de



Dr. Michael Meyer

m.meyer@tu-braunschweig.de

