



Technische
Universität
Braunschweig



wi*sis

The background of the slide features a vibrant, pixelated cityscape from the video game Minecraft. The buildings are composed of various colored blocks (blue, green, pink) and there are several Minecraft characters (Steve and others) walking around. The overall aesthetic is playful and modern.

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

Verortung im Studium

„Projektarbeit“ =

Bachelorseminar

5 Credits

+

Teamprojekt

5 Credits

Verortung im Studium

„Projektarbeit“ =

Bachelorseminar

5 Credits

+

Teamprojekt

5 Credits

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

Verortung im Studium

„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:

Verortung im Studium

„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

Verortung im Studium

„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



Entstehung des Lernkonzeptes

Kerngedanke

Motivation bei den Studierenden über das ganze Semester fördern

Entstehung des Lernkonzeptes

Kerngedanke

Motivation bei den Studierenden über das ganze Semester fördern



Klare Ziele
festlegen



Entstehung des Lernkonzeptes

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



Entstehung des Lernkonzeptes

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

Interessen fördern

Klare Ziele
festlegen



Durchlaufen eines vollständigen

Design Thinking Prozesses

inklusive Lüanti-Prototyping

Extrinsische Anreize
schaffen





Aufbau des Seminars

Design Thinking



Design Thinking: Definition



Design Thinking...

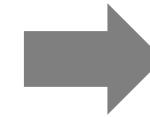
... ist ein Ansatz, der **zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen führen soll.**
Ziel ist es dabei Lösungen zu finden, die aus Nutzer:innensicht überzeugen.

Hilbrecht, H. (2013). *Design Thinking:
Nutzerzentrierte Innovationen entwickeln*

Design Thinking & Nutzer:innenzentrierung



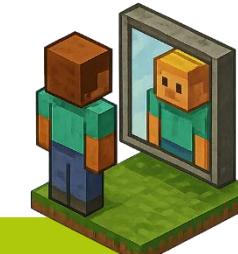
Was ist
Design Thinking?



Design Thinking & Nutzer:innenzentrierung

Warum Nutzer:innen zentrierung?

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



Hilbrecht, H. (2013). *Design Thinking:
Nutzerzentrierte Innovationen entwickeln*

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.

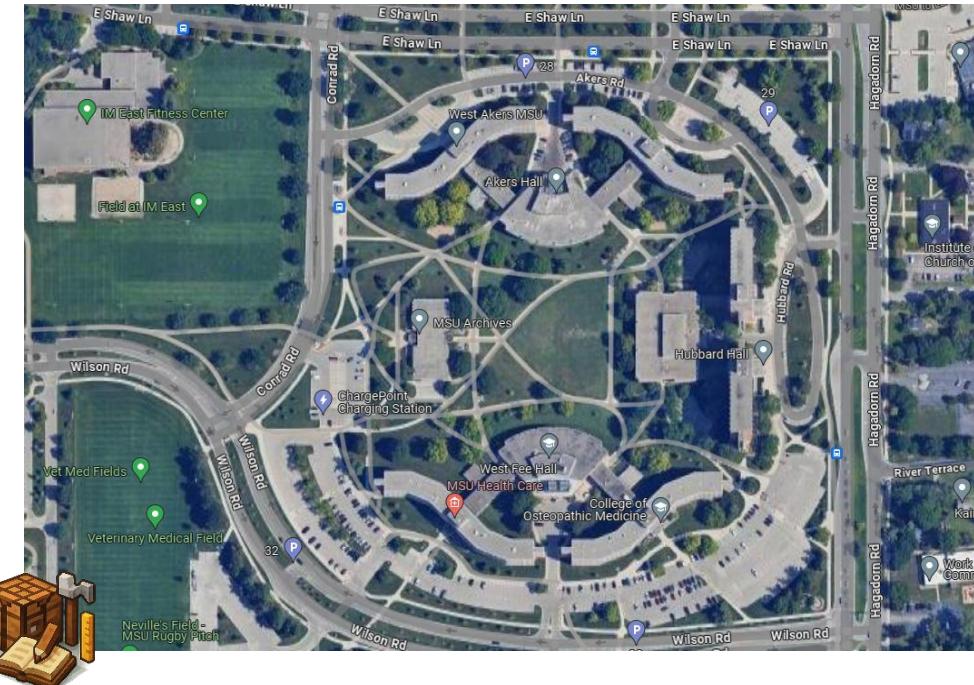


museumoffailure.com

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

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

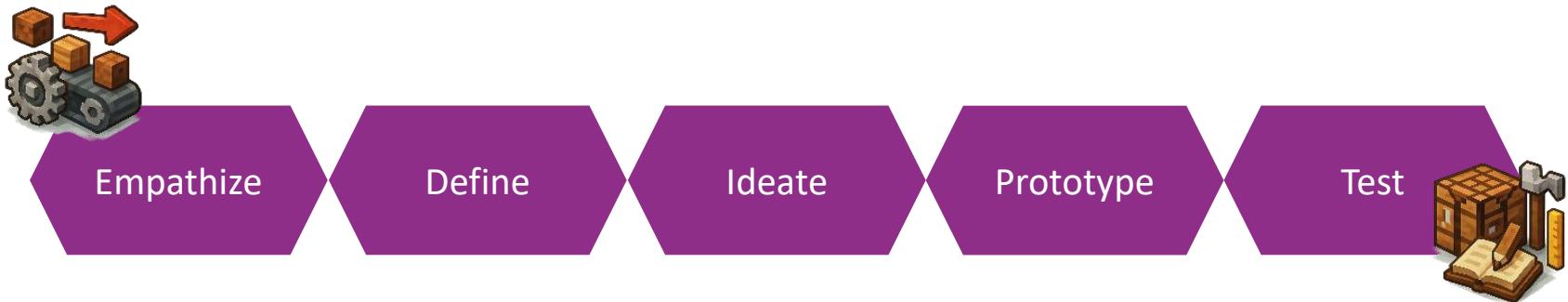
Co-Creation - Desire Path



Michigan State University
Ohio State University

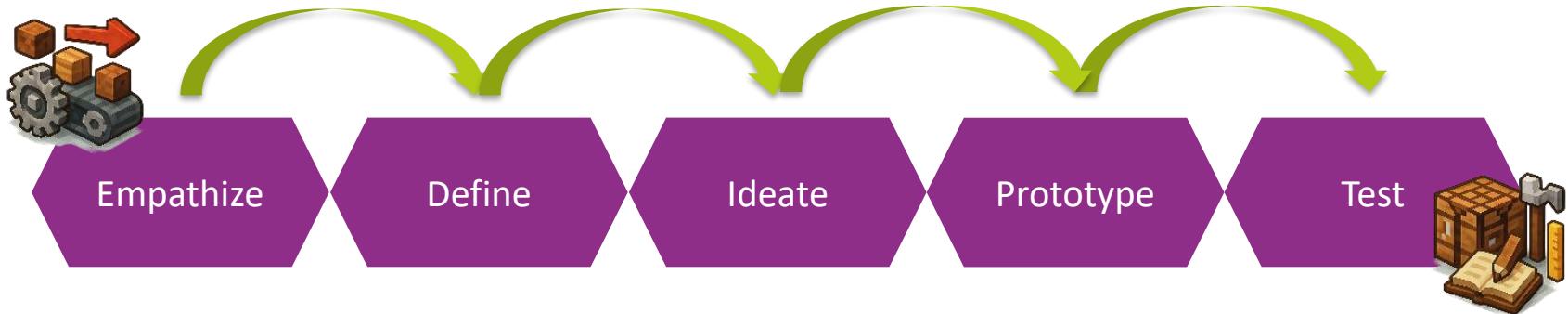
W* SIS

Der (klassische) Design Thinking Prozess



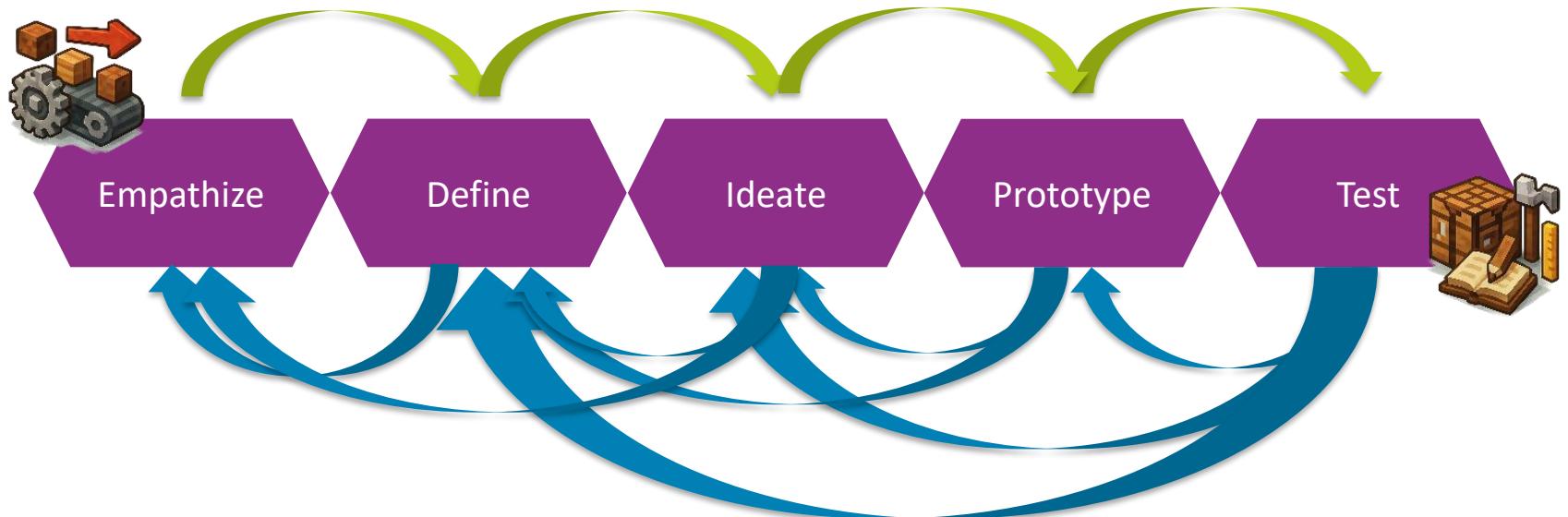
Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (2010).
An Introduction to Design Thinking Process Guide.

Der (klassische) Design Thinking Prozess



Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (2010).
An Introduction to Design Thinking Process Guide.

Der (klassische) Design Thinking Prozess



Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (2010).
An Introduction to Design Thinking Process Guide.

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: Luant	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	Empathize
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	Define
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	Ideate
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital	
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luant	Seminarraum	Prototype
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	Test
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	Empathize
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	Define
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital	
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung		Ideate
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital	
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luanit	Seminarraum	Prototype
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	Test
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	Service Center	Literaturanalyse
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Digital	Interviews
07.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 1: Herausforderungen und Bedürfnisse	Service Center	How-Might-We
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital	Brainstorming
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung	Ideate	Voting
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital	Luantis
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luantis	Prototypen	Thinking out Loud
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4	Digital	
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Test	
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital	



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: Luant
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



STUD.
Stud.IP

Bachelorseminar
Hier findet Ihr das Lernmaterial für das Bachelorseminar.

Bachelorseminar
Hier findet Ihr das Lernmaterial für das Bachelorseminar.

Einstieg
5 Seiten

Lerneinheit 1: Herausford...
6 Seiten

Lerneinheit 2: Ideenfindu...
6 Seiten

Lerneinheit 3: Luant
8 Seiten

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: Luantis
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



STUD

Stud.IP

Bachelorseminar
Hier findet Ihr das Lernmaterial für das Bachelorseminar.

Einstieg	Lerneinheit 1: Herausford...	Lerneinheit 2: Ideenfindu...	Lerneinheit 3: Luantis
5 Seiten	6 Seiten	6 Seiten	8 Seiten

Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Seminarr
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	Seminarr
Abgabe bis 13.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 2	Digital
21.11.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 2: Ideenfindung	Seminarr
Abgabe bis 27.11.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 3	Digital
12.12.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	Präsentation 3: Luant	Se
Abgabe bis 08.01.2026 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 4	Digital
16.01.2026 – 8:30 bis 11:30 Uhr	Präsentation 4: Abschlusspräsentation	Se
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 mentimeter.com | use code: 1820 4598

Mentimeter

Popcorn-Faktor: Für die witzigste Präsentation.

Menti

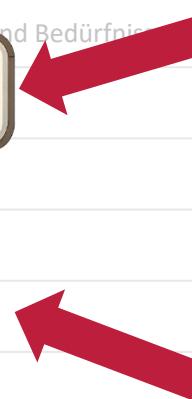


w*sis

Ablaufplan



Datum	Bezeichnung	Raum
24.10.2025 - 9:45 bis 11:15 Uhr	KickOff & Einführung	Seminarr
Abgabe bis 29.10.2025 um 23:59 Uhr	Zwischenbericht 1	Digital
07.11.	Snack & Pitch	Seminarr
Abgab	Ende und Bedürfnis	Digital
21.11.		Seminarr
Abgab		Digital
12.12.		Seminarr
Abgab		Digital
16.01.	Presentation 4: Abschlusspräsentation	Se
Abgabe bis 30.01.2026 um 23:59 Uhr	Service-Video + Blog-Post	Digital



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 mentimeter.com | use code: 1820 4598

Mentimeter

Popcorn-Faktor: Für die witzigste Präsentation.

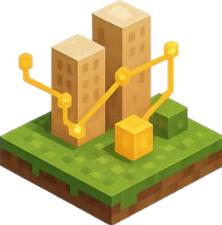


Aufgabenstellung/ Design Challenge

Motivation & Problemstellung



Motivation & Problemstellung



Aufgabenstellung / Design Challenge



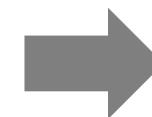
„Wie könnte die Innenstadt von morgen gestaltet sein, damit sie für Menschen attraktiv, funktional und relevant bleibt? Welche Services und Angebote müssten dafür entwickelt werden?“



Aufgabenstellung / Design Challenge

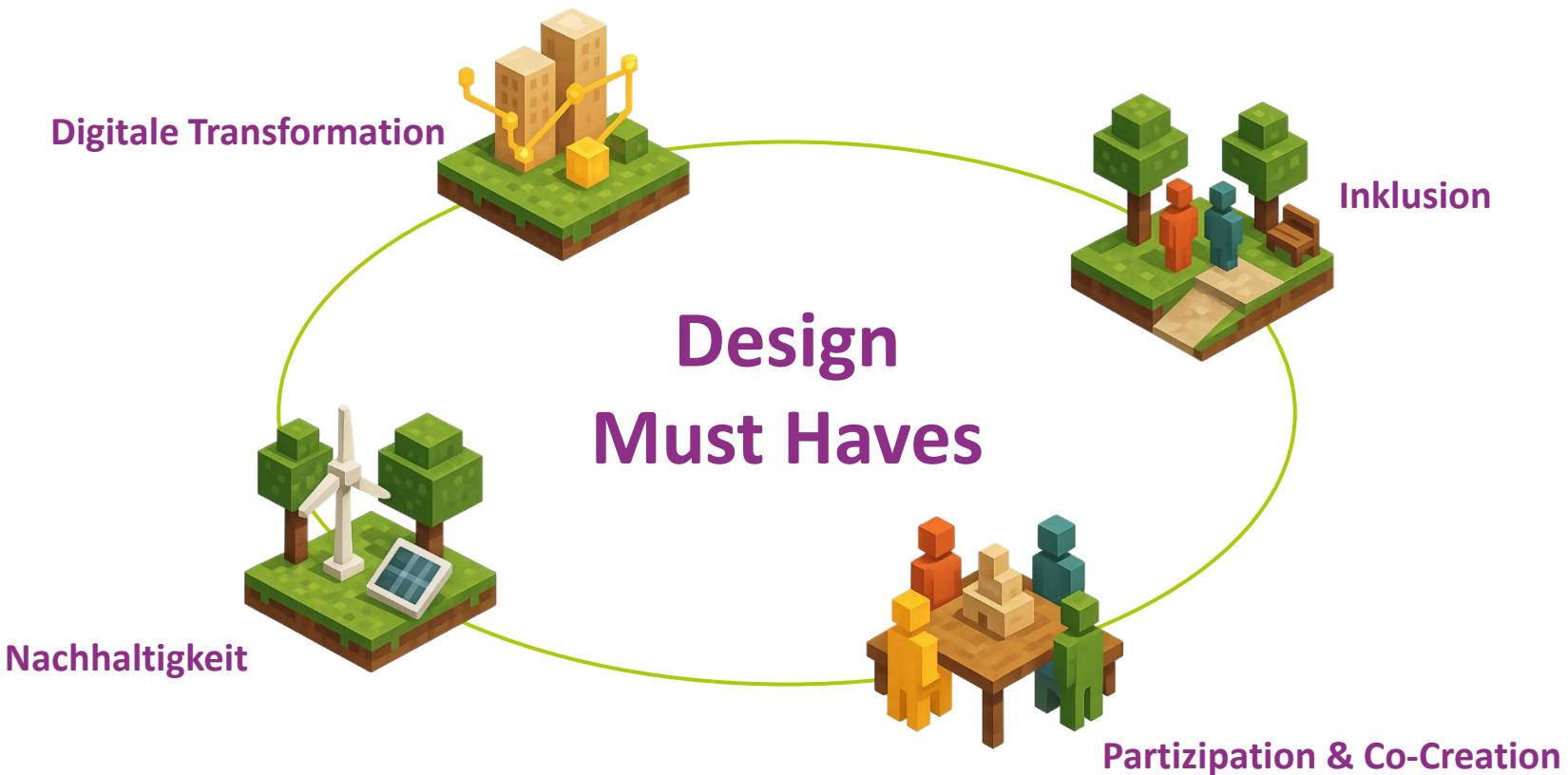


*„Wie könnte die Innenstadt von morgen
gestaltet sein, damit sie für Menschen
attraktiv, funktional und relevant bleibt?
Welche Services und Angebote müssten
dafür entwickelt werden?“*



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?“



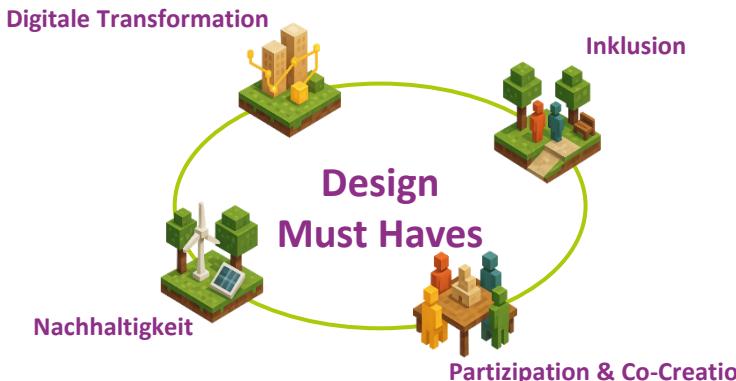
Design digitaler Services



Einkaufen



Kunst/Kultur/Parks



Restaurants/Cafés



Transport

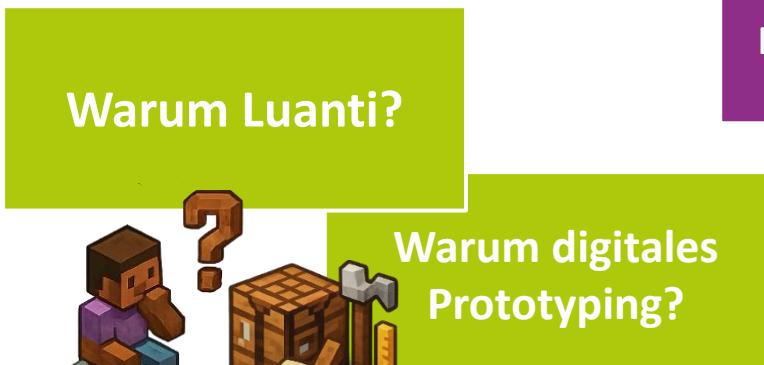
Prototyping mit Luanti



Warum Luanti?



Warum digitales
Prototyping?



Luanti



Was ist Luanti?



Luanti

„Sowas wie
Minecraft“

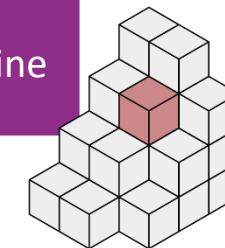


Was ist Luanti?



Open-World /
Sandbox

Voxel-Engine



Kostenlos

Quelloffen

Performance

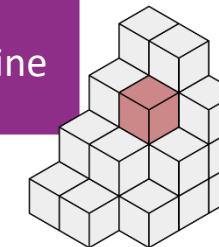
Community
getrieben

Luanti

„Sowas wie
Minecraft“

Open-World /
Sandbox

Voxel-Engine



Was ist Luanti?

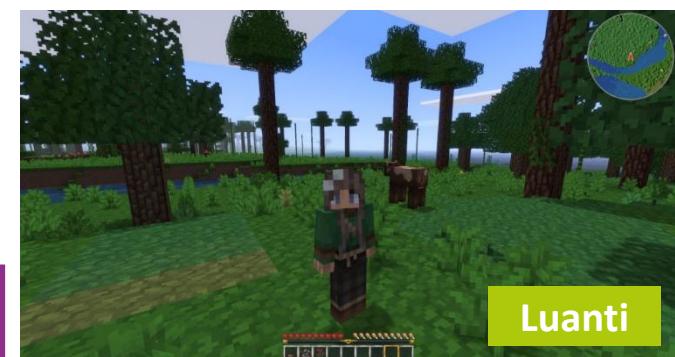


Kostenlos

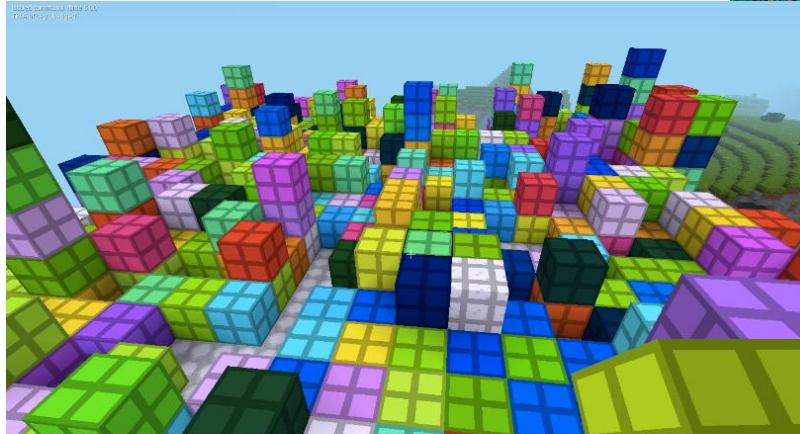
Quelloffen

Performance

Community
getrieben



Luanti



BloomBreak



Cafés

BloomBreak

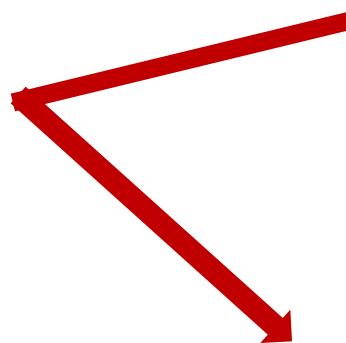
Empathize

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

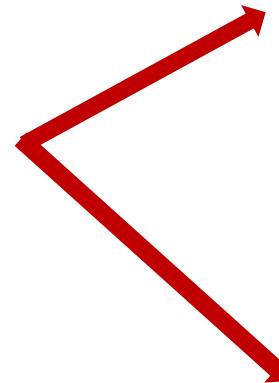
Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test



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



GENUSSGARTEN TOUR



Ziele:

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

Unsere geschärftete 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

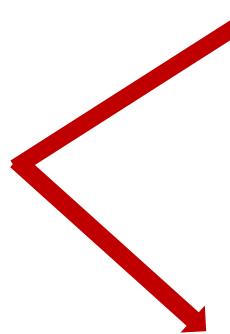
Empathize

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

- 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

Der Ideenfindungsprozess- emergentes

6-3-5-Methode (Brainwriting)

- schnelle, strukturierte Ideengenerierung im Team

→ Ideen werden immer weiterentwickelt



BloomBreak

Empathize

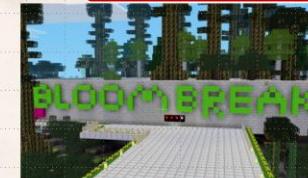
Define

Ideate

Prototype

Test

BloomBreak macht Cafés 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

Empathize

Define

Ideate

Prototype

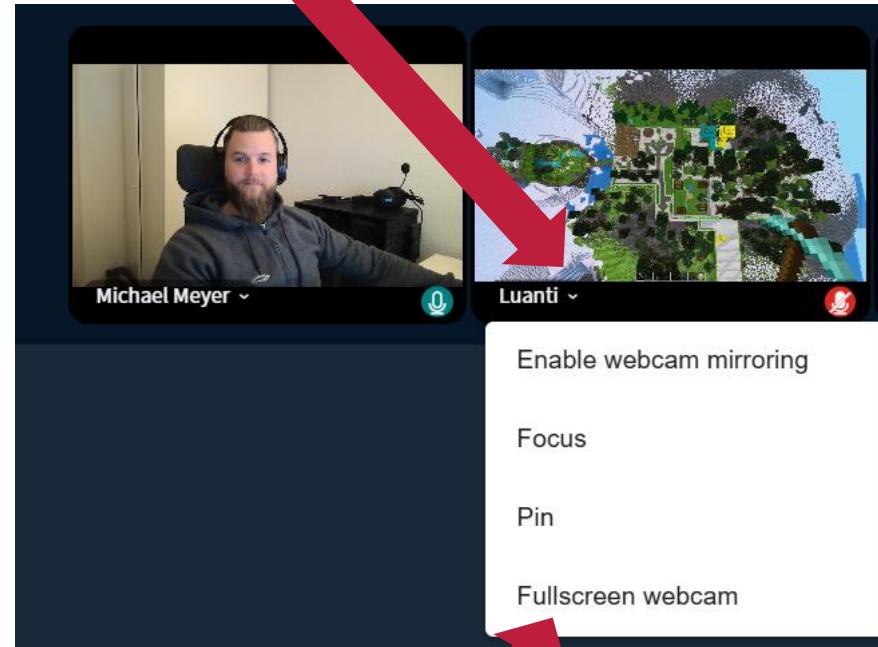
Test



BloomBreak Live



1.



The screenshot shows a video conferencing interface with two participants: Michael Meyer and Luanti. Michael Meyer is on the left, wearing headphones and a grey hoodie, with a microphone icon and a notification count of 0. Luanti is on the right, showing a top-down view of a Minecraft map with various structures and trees. A context menu is open over the Luanti feed, containing the following options: "Enable webcam mirroring", "Focus", "Pin", and "Fullscreen webcam". A large red arrow points from the number 1. above the interface down to the "Fullscreen webcam" option in the menu.

2.

Abschluss

Snack & Pitch



Service Video



Abschluss



Take a breath - have a bloombreak.

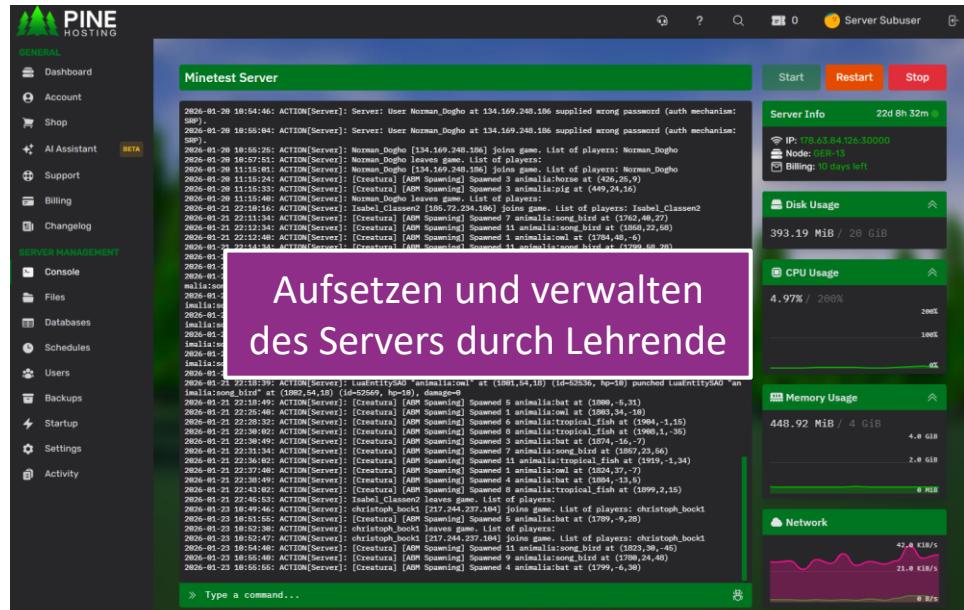
Evaluation/Feedback

Unsere Eindrücke



Serverhosting

= Miete von Speicherplatz, Rechenleistung und Infrastruktur bei einem Anbieter



The screenshot shows the Pinehosting server management interface. On the left, there's a sidebar with sections like General, Server Management, and Activity. The main area displays a terminal window titled 'Minetest Server' showing log entries. A large purple callout box highlights the terminal window with the text: 'Aufsetzen und verwalten des Servers durch Lehrende'. To the right of the terminal are several monitoring panels: 'Server Info' (22d 8h 32m), 'Disk Usage' (393.19 MiB / 26 Gib), 'CPU Usage' (4.97% / 200%), 'Memory Usage' (448.92 MiB / 4 Gib), and 'Network' (42.0 kB/s, 21.0 kB/s). At the bottom, there's a command input field: '> Type a command...'. A small yellow circle at the top right of the interface says 'Server Subuser'.

Anbieter: Pinehosting

Minimalanforderungen Server:

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

15 €/Monat



Unsere Eindrücke



Herausforderungen

Chancen & Lerneffekte

Unsere Eindrücke



Herausforderungen

Erhöhte Rüstzeit für
Server-Setup und digitale
Lerninhalte vor
Semesterstart

Chancen & Lerneffekte

Betreuungsaufwand
sinkt während der
aktiven Phase



Risiko von Server-
Crashes außerhalb
der Arbeitszeiten

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**

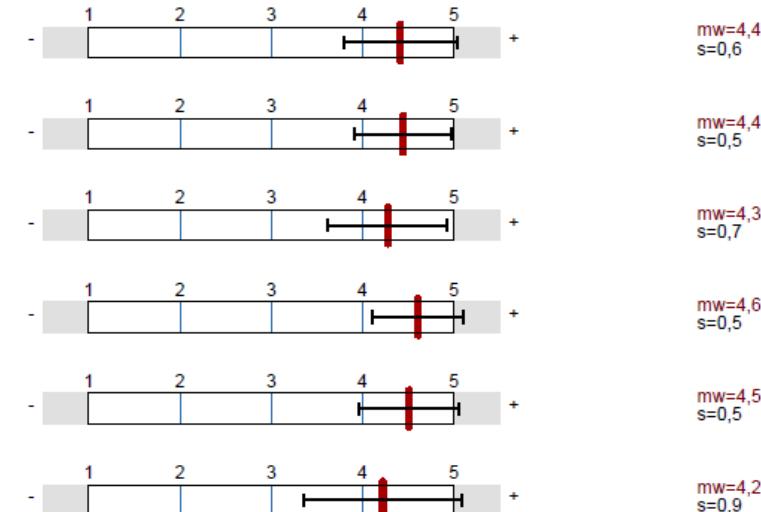


Evaluation

Was sagen die Studies?

2. Gesamtbewertung
3. Lernvoraussetzungen der Studierenden
4. Aussagen zur Lehrveranstaltung
5. Aussagen zur Lehrperson
6. Ergebnisse und Kompetenzerwerb

n = 24



Evaluation

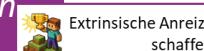
Was hat Ihnen an der
Lehrveranstaltung besonders
gut gefallen?

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



Autonomie und
Mitbestimmung

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



Extrinsische Anreize
schaffen



n = 24

Evaluation

„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 Luanti, weil es mal etwas anderes war als klassische Seminare.“

Was hat Ihnen an der Lehrveranstaltung besonders gut gefallen?

„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 Luanti 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

„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“



„Luanti 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

Was würden Sie verbessern?



Zusammenfassung

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?

Luanti in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luanti machen?

Service Design

„Storytelling“

Luanti in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luanti machen?

SCRUM-Schulungen

Service Design

„Storytelling“

Luanti in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luanti machen?

SCRUM-Schulungen

Spielerisch
programmieren lernen

Service Design

„Storytelling“

Luanti in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luanti machen?

„Virtueller Campus“
für Erstsemester

SCRUM-Schulungen

Service Design

„Storytelling“

Spielerisch
programmieren lernen

Stadtplanung &
Partizipation

Luanti in anderen Kontexten



Was kann man noch
mit Luanti machen?

„Virtueller Campus“
für Erstsemester

SCRUM-Schulungen

„Storytelling“

Abstrakte Darstellung von
Prozessen oder Lieferketten

Service Design

Spielerisch
programmieren lernen

Erstellung von
begehbar 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.



Luanti

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



Stay in Touch



Varinia Wittholz

l.wittholz@tu-braunschweig.de



Dr. Michael Meyer

m.meyer@tu-braunschweig.de