

Abschlussbericht

MISSION IMPOSSIBLE

Entwicklung eines Blended Learning-Simulationsspiels zur Förderung der Ambiguitätstoleranz im Rahmen der Entrepreneurship Education

im Rahmen des (Junior) Fellowships für Innovationen in der Hochschullehre des Stifterverbandes und der Baden-Württemberg Stiftung

Juli 2022

Fellow

Prof. Dr. Laura Bechthold
*Seit Mai 2022: Professorin für Technology Assessment &
Cultural Management
Technische Hochschule Ingolstadt*

Davor: Akademische Mitarbeiterin
Friedrichshafener Institut für Familienunternehmen | FIF

T +49 176 611 91085
laura.bechthold@thi.de
www.zu.de

1. Ziel des Projekts | Motivation und Ablauf

Ziel des Junior-Fellowships war die Entwicklung von „Mission Impossible“, einem Simulationsspiel zur Förderung der Ambiguitätstoleranz für die Entrepreneurship Education. Die Forschung zeigt, dass der Umgang mit Unsicherheit als Teil unternehmerischer Selbstwirksamkeit eine wichtige Fähigkeit für erfolgreiches Unternehmertum darstellt. Die meisten Entrepreneurship-Kurse beschränken sich bis heute allerdings weitgehend auf die ersten Schritte im unternehmerischen Prozess, wie die Identifikation und Entwicklung von unternehmerischen Ideen oder das Erstellen von Business Plänen. Dabei setzen die meisten Lehrformate die Idee des „experiential learnings“ so um, dass Studierende in selbstständig organisierten Teams an eigenen Ideen arbeiten und diese bis hin zum Business Plan und/oder Pitch entwickeln. Wie auch die Entrepreneurship Forschung feststellt, werden durch dieses Vorgehen wichtige Aspekte des unternehmerischen Alltags trainiert und spezifische, nicht-kognitive Fähigkeiten gefördert. Legt man beispielsweise das Framework von Moberg (2013) der unternehmerischen Fähigkeiten, die im Rahmen der Entrepreneurship Education vermittelt werden sollen, zugrunde, so deckt die aktuelle Entrepreneurship Education allerdings meist nur vier der fünf Bereiche ab (siehe Abb. 1): (1) *Creativity*, indem Studierende eigene unternehmerische Ideen entwickeln; (2) *Marshaling Resources*, indem Studierende mit Unternehmern, Investoren und relevanten Netzwerken in Kontakt gebracht werden; (3) *Planning*, indem Studierende selbstständig und projektbezogen arbeiten; (4) *Financial Literacy*, indem großer Wert auf die Erstellung von Business Plänen und die Vermittlung von Startup-Finanzierung gelegt wird.

Der fünfte Aspekt, der *Umgang mit Unsicherheiten und komplexen Entscheidungen*, wird allerdings bis dato in der Lehre wenig adressiert, bzw. komplett vernachlässigt. Doch gerade im unternehmerischen Kontext sind Faktoren wie persönliche Resilienz und Ambiguitätstoleranz enorm wichtig, da sich Rahmenbedingungen schnell und ständig ändern können. Gleichzeitig erfordert die Suche nach der „optimalen Entscheidung“ die ständige Konfrontation mit Zielkonflikten und Unsicherheiten. Insbesondere Ambiguitätskonflikte, in denen es kein Optimum gibt, erfordern eine ständige Abwägung zwischen verfügbarem Wissen, Intuition und Handeln auf Basis der eigenen unternehmerischen Identität. Um dieser Anforderungen gerecht zu werden bedarf es einer Reihe an wichtigen „Future Skills“, wie beispielsweise kritisches und vernetztes Denken, um komplexe Zusammenhänge zu erkennen und zwischen verschiedenen Optionen abwägen zu können; Flexibilität, um agil zu reagieren;

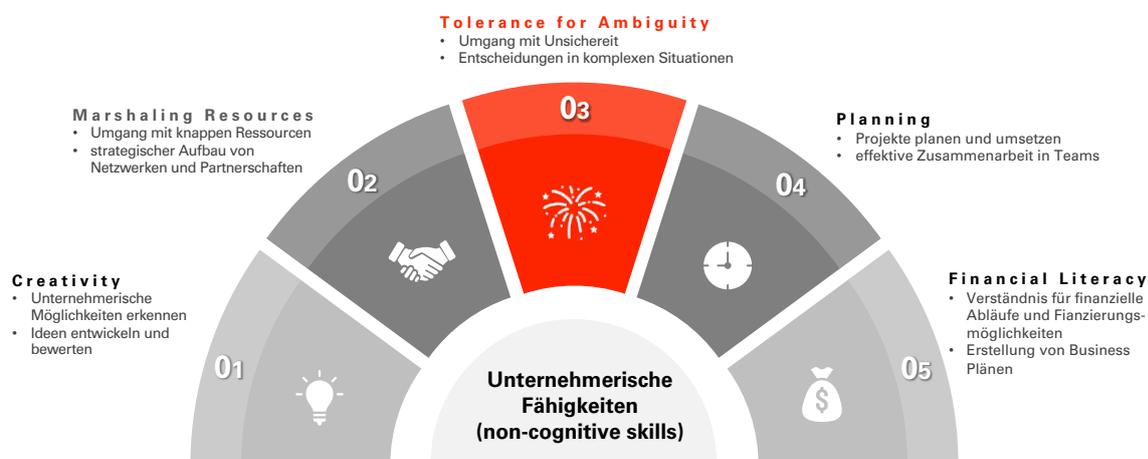


Abbildung 1: Unternehmerisches Kompetenzprofil nach Moberg (2013)

oder Resilienz, um Widrigkeiten zu überstehen. Doch obwohl die Forschung zeigt, dass gerade Entscheidungsvermögen unter Unsicherheit durch Bildungsinterventionen trainiert und nachhaltig gefördert werden können, gibt es bis heute nur wenig Bildungsformate, die sich der Herausforderung annehmen diese Fähigkeiten strukturiert zu fördern.

Durch den interaktiven Charakter der Lehre eignet sich die Entrepreneurship-Ausbildung besonders, um diese Fähigkeiten frühzeitig zu trainieren. Entsprechend war es das Ziel des Fellowships eine Lehrinnovation zu entwickeln, die sich genau dieser Lücke widmet, wobei weniger die Vermittlung von Wissen, sondern vielmehr die Förderung der Selbstwirksamkeit im Vordergrund stehen sollte.

Mit „Mission Impossible“ wurde ein neues, interaktives Format im Stile eines Simulationsspiels entwickelt, welches Studierende mit immer komplexer werdenden unternehmerischen Entscheidungssituationen konfrontiert und parallel im Stile des „Micro-Learnings“ wichtige Inhalte rund um den Umgang mit Unsicherheiten und Kontextwissen vermittelt. Zusätzlich bieten Reflexionsübungen die Möglichkeit eigenes Entscheidungsverhalten zu hinterfragen und Rückschlüsse für die Zukunft zu ziehen.

Nach der Genehmigung des Projekts zu Beginn 2021, wurde das Projekt gestartet. Insgesamt kann der bisherige Projektverlauf in drei Teile gegliedert werden, die parallel zueinander bearbeitet wurden:

Teil 1: Erarbeitung der Grundlagen	
Inhaltliche Einarbeitung in die Thematik	Für die inhaltliche Einarbeitung wurden mehrere Gespräche mit Experten zum Umgang mit Konflikten und Strategien zur Bewältigung von Unsicherheit geführt. Die Interviewpartner waren dabei sowohl Wissenschaftler, zwei Berater mit einer Spezialisierung auf die Begleitung von Familienunternehmen in Konfliktsituationen, sowie mehrere Unternehmer:innen. Zusätzlich habe ich drei Bachelor- und Masterarbeiten zum Thema betreut, die sich sowohl auf Basis von Literatur als auch über weitere Experteninterviews mit dem unternehmerischen Umgang mit Unsicherheit und Zielkonflikten auseinandersetzten. Die Ergebnisse dienen dazu, ein konzeptionelles und theoretisches Fundament für die Entwicklung der Spielinhalte zu entwickeln, damit diese reale Themen aus dem unternehmerischen Alltag strukturiert aufgreifen können.
Einarbeitung in Spieldesign und Gestaltung	Parallel zur inhaltlichen Einarbeitung, war es notwendig, Expertise im Bereich des Spieldesigns, insbesondere der Entwicklung von „Choose Your Own Adventure“-Games aufzubauen. Dies erfolgte ebenfalls über Literaturrecherche sowie Gespräche mit Experten. Zusätzlich habe ich auch in diesem Bereich eine Masterarbeit betreut. Die Masterandin hat ein eigenes Spiel zu einem verwandten Thema entwickelt und im Rahmen ihrer Arbeit auch Daten zur Spielerfahrung gesammelt. Die Ergebnisse lieferten wertvolle Einblicke für die Funktionalität des Spiels.

Teil 2: Technisches Set-Up und Konzeption der Narrative	
Technische Umsetzung	Nach einer längeren Konzeptionsphase und verschiedenen Versuchen, habe ich mich am Ende dazu entschieden, die Lerninnovation in einer WordPress-basierten Umgebung umzusetzen. Das Spiel wurde html-basiert mittels des Tools Twine realisiert. Durch diese Umsetzung kann die Lehrinnovation leicht in andere digitale Lernumgebungen (z.B. Moodle) übertragen werden.
Zweisprachige Umsetzung	Die deutsche Version des Spiels wurde durch ein professionelles Lektorat geprüft und auf Englisch übersetzt, sodass es auch in international besetzten Kursen zur Anwendung kommen kann.

Unterstützung durch wissenschaftliche Hilfskräfte:

Zur Unterstützung des gesamten Prozesses habe ich zwei wissenschaftliche Hilfskräfte eingestellt, die die Konzeption und Umsetzung des Spiels vor allem hinsichtlich der technischen Umsetzung und der Entwicklung der Lerneinheiten mit vorantrieben.

2. Umsetzung der Lehrinnovation | Mission Impossible

2.1. Das Spiel Mission Impossible

Das umgesetzte Spiel „Mission Impossible“ folgt der Logik eines sogenannten „Choose your own adventure“-Spiels, bei dem SpielerInnen in die Rolle eines Protagonisten/ einer Protagonistin schlüpfen und Schritt für Schritt eine fiktionale Geschichte durchspielen.

An verschiedenen

Punkten werden die SpielerInnen dabei vor Entscheidungen gestellt und die Wahl der Entscheidungsoption bestimmt den weiteren Spielverlauf. Die Wahl des Namens „Mission Impossible“ ergibt sich dabei aus der Idee, dass die Entscheidungsdilemmata, vor die die Spieler gestellt werden nie eindeutig lösbar sind. Anders ausgedrückt, das Spiel wird absichtlich so designt werden, dass es keine optimalen oder zufriedenstellenden Entscheidungen gibt, sondern die Spieler „unmögliche Entscheidungen“ auf Basis unvollständiger Informationen treffen müssen.

Die im Spiel thematisierten Narrative und Entscheidungspunkte wurden zunächst auf Basis existierender Literatur konzipiert und anschließend im Rahmen einer Bachelorarbeit in der entsprechenden Branche validiert.



Abbildung 2: Screenshot des Startbildschirms

Das Spiel wurde auf der Open-Source-Plattform Twine implementiert. Um den Zugang zum Spiel möglichst niederschwellig zu gestalten, wurde ein Tutorial-Video entwickelt, welches die SpielerInnen zu Beginn anschauen können (siehe Abb. 3). Nach der kurzen technischen Einweisung betreten die Spieler das Spiel und erstellen ihren fiktionalen Charakter. Um die Immersion und das Gefühl der Kontrolle zu erhöhen, wurden die SpielerInnen gebeten, ihr tatsächliches Alter, ihr Geschlecht und ihren echten Vornamen anzugeben. Das Spiel wurde dann so programmiert, dass die SpielerInnen während des Spiels immer mit ihrem eigenen Namen angesprochen wurden. Auch die Pronomen im Spiel wurden auf der Grundlage des angegebenen Geschlechts angepasst. Außerdem konnten die SpielerInnen einen Firmennamen frei wählen, der auch an mehreren Stellen vorkommt. Außerdem lernen die SpielerInnen im ersten Teil des Spiels das Familienunternehmen, seine Geschichte und sein Umfeld kennen.

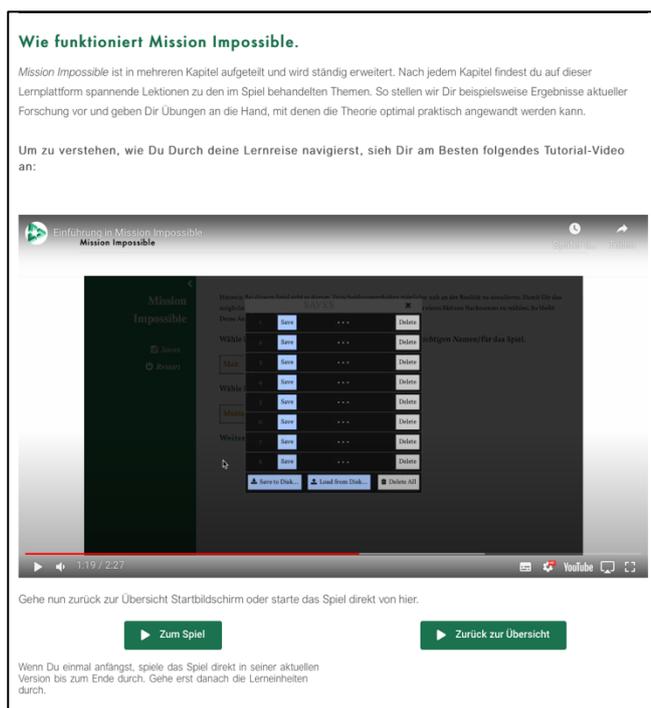


Abbildung 3: Screenshot der Tutorial Seite

2.2. Handlung

Für Mission Impossible wurde der Kontext eines Familienunternehmens gewählt, spezifisch eine Brauerei mit einer langjährigen Tradition. Die Brauereiindustrie wurde bewusst gewählt, da es sich hierbei um eine Branche handelt, in die sich Studierende leicht hineinversetzen können und die gleichzeitig einem hohen Innovationsdruck ausgesetzt ist – sowohl was die veränderten Kundenwünsche als auch was das politische Klima angeht. Die SpielerInnen schlüpfen in die Rolle des/der NachfolgerIn in der Unternehmerfamilie, welche gerade die Geschäftsführung übernommen hat. Ziel ist es das Unternehmen erfolgreich in die Zukunft zu führen und eine geeignete Zukunftsstrategie zu wählen. Die Entscheidung für ein Familienunternehmen fiel vor allem dadurch, dass der/die ProtagonistIn so einerseits als alleiniges Entscheidungsorgan operieren kann, sich jedoch stark mit Stakeholder-Meinungen auseinandersetzen muss. So können verschiedene Pfadabhängigkeiten und Konflikte gut aufgezeigt werden und es ergeben sich viele Möglichkeiten für unternehmerische Entscheidungen.

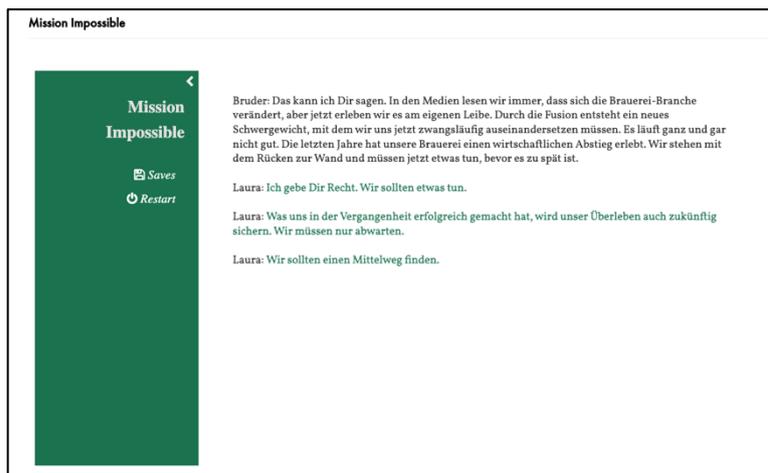
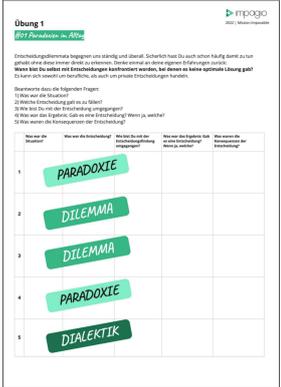
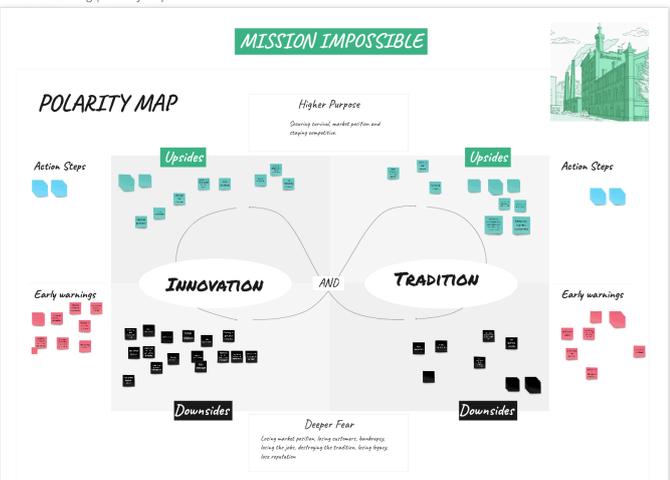


Abbildung 4: Screenshot aus Mission Impossible

Nach einem Prolog, in dem spielerisch die wichtigsten Kontextinformationen der Handlung vermittelt werden (siehe Abb. 2), werden die SpielerInnen im nächsten Teil mit dem Hauptkonflikt bezüglich der strategischen Ausrichtung des Unternehmens konfrontiert. Familienmitglieder und verschiedene Mitarbeiter:innen vertreten unterschiedlichen Meinungen – mal mehr, mal weniger vehement. Die Hauptargumente werden ausgetauscht, die bewusst so konstruiert sind, dass es keine wirtschaftliche optimale Lösung gibt, sondern zwischen den verschiedenen Zielkonflikten abgewogen werden muss. Die Handlung gipfelt in einem Familientreffen, bei dem eine Entscheidung für die zukünftige Produktstrategie getroffen werden muss. Die traditionsbewusste Strategie, vertreten durch den Vater, konzentriert sich auf den Erhalt des Geschäftsmodells. Die innovative Strategie, repräsentiert durch den Bruder, konzentriert sich auf die Entwicklung eines neuen Produkts und die Änderung des Geschäftsmodells. Hier steht die Umstellung von Bier auf ein gebrautes Erfrischungsgetränk im Vordergrund. Neben diesen beiden Extremszenarien entfaltet sich ein Spektrum von weiteren Strategien, die Mittelwege aufzeigen. Auf Basis verschiedener Parameter und durch Einholen verschiedener anderer Meinungen (z.B. ExpertInnen) müssen die SpielerInnen dann eine strategische Entscheidung treffen. Der dritte Teil des Spiels konfrontiert die SpielerInnen mit möglichen Konsequenzen Ihrer Entscheidung. Am Ende bietet das Spiel dann noch einige Möglichkeiten über Freitexteingaben die eigenen Entscheidungen zu reflektieren.

2.3. Micro-Learning Einheiten

Zusätzlich zu Mission Impossible, wurden verschiedene Micro-Learning Einheiten entwickelt. Diese können sowohl online im Selbststudium, im Seminarraum oder in einem hybriden Setting durchgeführt werden. Durch diese interaktiven Elemente und Übungen wird das Spiel zu einer multimedialen Lernerfahrung. Die Lerneinheiten vermitteln dabei sowohl theoretischen Wissen (z.B. Was sind Entscheidungsdilemmata, Paradoxien und Konfliktpotenziale in Organisationen) als auch Möglichkeiten zur Selbstreflexion. Darüber hinaus wurde auch eine Übung mit der sogenannten „Polarity Map“ entwickelt, um ein konkretes Tool zur Auseinandersetzung mit Zielkonflikten vorzustellen. In der folgenden Tabelle werden einige der Lerneinheiten exemplarisch vorgestellt:

<p>Learning-Einheit</p>	<p>Screenshot aus der Online-Umgebung</p>
<p>Reflexionsübungen Die Studierenden werden durch verschiedene Reflexionsübungen an die Thematik herangeführt. Für die Ausgestaltung der Übungen wurde mit einer professionellen Coach zusammengearbeitet.</p>	<p>Übung 1</p> <p>Du siehst, Entscheidungsdilemmata begegnen uns ständig und überall. Sicherlich hast Du auch schon häufig damit zu tun gehabt ohne diese immer direkt zu erkennen. Denke einmal an deine eigenen Erfahrungen zurück: Wann bist Du selbst mit Entscheidungen konfrontiert worden, bei denen es keine optimale Lösung gab? Es kann sich sowohl um berufliche, als auch um private Entscheidungen handeln.</p> <p>Aufgabe: Schreibe drei bis fünf Situationen auf, in denen Du mit Entscheidungsdilemmata konfrontiert wurdest. Reflektiere, wie Du mit der Situation umgegangen bist und was die Konsequenzen der Entscheidung waren.</p> <p>Du kannst die Übung entweder direkt auf dem Miro-Board machen, oder Dir das Arbeitsblatt herunterladen.</p> <p>Download Arbeitsblatt</p>
<p>Lern-Videos Hier ein Beispiel für ein Lernvideo, bei dem unterschiedliche Arten von Entscheidungsdilemmata/Konflikten aufgezeigt und erklärt werden.</p>	
<p>Spielbegleitende Arbeitsblätter Auch während des Spiels erhalten die Studierenden kleine Aufgaben, um über die Erlebnisse im Spiel zu reflektieren.</p>	<p>Übung 2</p> <p>Gehe nochmal zurück zu den Entscheidungen, die Du in der letzten Übung aufgeschrieben hast. Kannst Du diese entlang der drei Arten einordnen: Wobei handelte es sich um ein Paradox, um ein Dilemma und wann um Dialektik?</p> <p>Du kannst die Übung entweder auf dem Miro-Board machen oder direkt auf dem Arbeitsblatt weiterarbeiten.</p> <p>Zum Miro-Board</p> 
<p>Übungen in der Gruppe Wenn das Spiel im Präsenzunterricht eingesetzt wird, wurde auch eine Gruppenreflexionsübung entwickelt mit der der Umgang mit Entscheidungskonflikten thematisiert wird. Der Screenshot stammt aus einem der Kurse, in dem das Spiel bereits eingesetzt wurde.</p>	<p>Polarity Map Explanatory Sheet IMPAGIO Learning Polarity map</p> 

2.4 Teaching Notes

Zusätzlich zu der Lerneinheiten wurden Teaching Notes entwickelt, die die Durchführung der Lerninnovation in einem Seminar begleiten. Diese Materialien sollen langfristig auch anderen DozentInnen zugänglich gemacht werden, die dann Mission Impossible im eigenen Kurs einsetzen können.



2.5 Übersetzung ins Englische

Nachdem die erste Version auf Deutsch erstellt wurde, wurden verbleibende Fördermittel für eine professionelle Übersetzung ins Englische verwendet. So kann Mission Impossible auch in Kursen mit internationalen Studierenden eingesetzt werden.

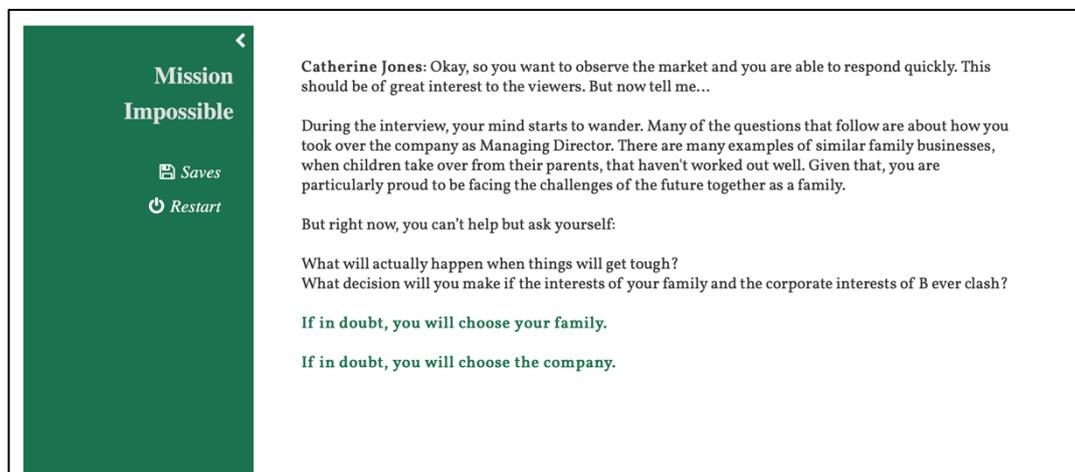


Abbildung 5: Screenshot aus der englischen Version

3. Einsatz der Lehrinnovation | Aktueller Stand, Verstetigung und Übertragung

Das Spiel kam bereits zweimal in der Lehre zur Anwendung. Das erste Mal im Rahmen des Bachelor-Kurses „Open Innovation“ an der Zeppelin Universität auf Deutsch. Hierbei wurde ein Fokus auf die Reflexionen der einzelnen Entscheidungen in der Gruppe gelegt (ca. 24 Studierende). Das zweite Mal wurde das Spiel im Kurs „Transformation Processes and Change Management“ im Rahmen des internationalen Masterstudiengangs MSc Global Foresight and Technologie Management an der Technischen Hochschule Ingolstadt (THI) eingesetzt (ca. 20 Studierende). Hierbei wurde die Vermittlung des dazugehörigen Tools (Polarity Map) erprobt. Beide Einsatzszenarien haben sich als erfolgreich erwiesen und die Erkenntnisse aus beiden Seminaren werden zu Weiterentwicklung der Lehrinnovation verwendet.

Gleichzeitig haben diese Erfahrungen gezeigt, dass das Spiel auch für verschiedene Zielgruppen funktioniert und dadurch vielfältig eingesetzt werden kann. Je nachdem auf welche Aspekte besonders eingegangen soll, kann man als DozentIn verschiedene Übungen einbauen/ weglassen, Akzente setzen (z.B. Theorie vs. Praxis) und den Komplexitätsgrad je nach Zielgruppe anpassen.

In Zukunft soll der Einsatz des Spiels weiter verstetigt werden. Neben der eigenen Lehre, habe ich schon einige Anfragen anderer DozentInnen im In- und Ausland, die das Spiel gerne bei sich einsetzen möchten. Darüber hinaus hat das Projekt gezeigt, dass Serious Games ein vielversprechendes Tool sind um den Umgang mit Ambiguitäten und Entscheidungsdilemmata zu trainieren. So ist auch eine Übertragung der erprobten Spielmechanik in andere Fachbereiche denkbar. Beispielsweise unterrichtete ich seit 2022 auch den Kurs „Technology Assessment & Business Ethics“ an der THI und denke auch hier über eine Entwicklung spielbasierter Lerneinheiten nach.

4. Projektevaluation | Zielerreichung, Lessons learned und Unterstützung

4.1. Erreichung der Projektziele

Nach einigen Verzögerungen vor allem in der ersten Hälfte der Projektlaufzeit, konnten die Ziele des Projekts erreicht werden. Insgesamt habe ich zwei Mal eine Verlängerung der Projektlaufzeit beantragen müssen, deren Gründe ich im Zwischenbericht dargelegt habe. Gleichzeitig ergaben sich einige Änderungen in der konkreten Ausgestaltung des Spiels und der Lerninnovation im Gegensatz zum angedachten Design im Antrag. So konnten beispielsweise nicht so viele verschiedene Kapitel entwickelt werden, wie ursprünglich vorgesehen, da sich die Entwicklung des Spiels als wesentlich aufwändiger als gedacht herausstellte. Hinzu kam die Herausforderung ein geeignetes technisches Set-Ups zu finden, welches den Anforderungen für den Einsatz in der Lehre gerecht wird. Auch diesen Aufwand hatte ich zu Beginn des Projekts unterschätzt.

Die Tatsache, dass die Lehrinnovation bereits eingesetzt wurde, zeigt, dass die Ziele erreicht wurden. Gleichzeitig fallen bei jedem Einsatz Verbesserungspotenziale auf. Entsprechend sehe ich auch hier noch nicht das Ende der Entwicklung, sondern es werden noch weitere Iterationen folgen.

4.2 Lessons learned

Insgesamt hat sich gezeigt, dass die Entwicklung dieser Lerninnovation sehr aufwändig ist. Im Folgenden seien die größten Herausforderungen und daraus resultierenden Erkenntnisse aufzeigt:

1. Wahl eines geeigneten technischen Set-Ups:

Die größte Hürde war es eine geeignete Plattform für die technische Umsetzung des Spiels und die dazugehörigen Lerneinheiten zu finden. Hierzu habe ich zunächst mehrere mögliche technische Lösungen angeschaut und erprobt. Nach längerem Abwägen fiel die Wahl zunächst auf die eine bestimmte eLearning-Umgebung auf Basis der leichten Bedienbarkeit. Leider stellte sich während des Projekts heraus, dass diese Plattform nicht ausreichend Flexibilität für die Umsetzung des Spiels – insbesondere das Zusammenspiel Micro-Learning-Einheiten und Simulation – bot, was zu einer erheblichen Einschränkung der Nutzererfahrung führen würde. Außerdem wurde – nach meinem Wechsel an die Technische Hochschule Ingolstadt – klar, dass eine Lösung gefunden werden musste, die auch gut mit anderen, gängigen Plattformen, wie Moodle, kompatibel war. Es musste also mitten im Projekt noch einmal erheblich umgeplant werden. Schließlich wurde auf eine Umsetzung auf WordPress umgestellt, was gleichzeitig ermöglicht, dass alle Inhalte leicht übertragen werden können.

Auch die Programmierung des Spiels in Twine hat sich als äußerst aufwändig herausgestellt – insbesondere je komplexer das Spiel wurde. So hat es viele Testrunden gedauert, bis das Ganze fehlerfrei funktioniert hat. Aufgrund dieser Komplexität konnten auch einige anfangs gedachte Spielideen nicht umgesetzt werden, wie beispielsweise die Einführung eines Multiplayer-Modus.

2. Aufwand der Erstellung der Spieltexte und Micro-Learning-Einheiten:

Die Erstellung der Lerneinheiten hat sich als sehr zeitaufwändig erwiesen und sollte nicht unterschätzt werden. Was die Narrative des Spiels betrifft, so hat sich die Zusammenarbeit mit einem professionellen Lektorat zur Textoptimierung als sehr gewinnbringend erwiesen, da hier noch einmal einige Schwachstellen in der Logik der Geschichte aufgezeigt werden konnten. Gleiches hat sich dann auch in der englischen Übersetzung herausgestellt, da hier auch explizit auf die Übertragung bestimmter Begriffe und Eigennamen in einen englischen Kontext geachtet wurde – ein Aspekt, den ich vorher nicht so berücksichtigt hatte.

3. Berücksichtigung kultureller Aspekte:

Ein Aspekt, den ich vorher nicht bedacht hatte, war die Wirkung der Brauerei-Industrie auf einige Studierende. So kam von einer Studentin die Anmerkung, dass es vor allem für weibliche Spielerinnen schwieriger sein könnte, sich hier in die Rolle des/der NachfolgerIn hineinzusetzen, da es sich um eine Industrie mit männlicher Konnotation handle. Auch wurde das Spiel zunächst für deutsche Studierende entwickelt. An der THI habe ich nun allerdings viele internationale Studierende, insbesondere aus Indien. Hierbei stellen sich neue Fragen der interkulturellen Übertragbarkeit, die in nächsten Iterationen berücksichtigt werden müssen.

4.3 Unterstützung seitens der Hochschule

Unterstützt wurde ich während des Projekts vor allem durch den FIF-Doktoranden Clemens Krüger, der in allen Prozessschritten mitgeholfen und sich auch um die technische Umsetzung des Spiels gekümmert hat. Ohne ihn wäre das Projekt in dieser Form nicht stemmbar gewesen.

4.4 Fellowtreffen und Netzwerk

Leider konnte ich durch meine Berufung an die THI während der Projektlaufzeit und die damit verbundenen Mehraufwände in der Lehre (→ Ich habe im Sommersemester 2022 quasi doppelt unterrichtet, sowohl an ZU als auch an der THI) nicht an allen Fellowtreffen teilnehmen. Die Treffen, die ich mitgemacht habe, waren aber immer sehr inspirierend und ich konnte durch die interdisziplinäre Zusammenstellung einige spannende und hilfreiche Tipps für mein Projekt mitnehmen. Es war toll auf gleichermaßen Lehr-Begeisterte zu treffen und sich auszutauschen. Die Treffen waren stets exzellent organisiert und moderiert. Ich hoffe daher, dass der Netzwerkcharakter in Zukunft – auch nach Auslaufen des Programms – erhalten bleiben wird.