

Pressemitteilung

Technische Universität Kaiserslautern
TU Kaiserslautern

21.10.2020

<http://idw-online.de/de/news756276>

Buntes aus der Wissenschaft, Studium und Lehre
Pädagogik / Bildung, Sportwissenschaft
überregional



Game of TUK-Ersti-Edition: Mit innovativer Spiele-App den Einstieg ins Uni-Leben erleichtern

„Trotz Corona“ spielerisch-leicht ins Studium einsteigen und entdecken, was der Kaiserslauterer Campus und die Stadt alles zu bieten haben: Dafür stellt die TU Kaiserslautern (TUK) vom 26. Oktober bis zum 06. November die Ersti-Edition des „Game of TUK“ bereit. Die Jagd nach Punkten erfolgt nicht nur online – das App-basierte Spiel zur Bewegungsförderung lenkt die Teilnehmenden auch über den Campus, durch die Stadt und den umliegenden Pfälzer Wald. 2018 eingeführt, hat Game of TUK bereits mehrere Auszeichnungen erhalten – zuletzt hatte der Stifterverband die App als Hochschulperle des Jahres 2019 prämiert.

„Mit der Spezialausgabe unseres beliebten Game of TUK möchten wir Erstsemesterstudierenden das Ankommen auf dem Campus sowie generell in Kaiserslautern erleichtern“, erläutert Dr. Max Sprenger, stellvertretender Leiter des Unisports und Projektleiter von CampusPlus, welches Teil des Unisports ist. „Wir haben das Spiel entsprechend abgewandelt, sodass es nicht nur darum geht, seinem Team Punkte zu sichern, sondern auch die Universität und die Stadt mit allen wichtigen Orten und Einrichtungen kennenzulernen.“

Die Ersti-Edition startet zeitgleich mit der Vorlesungszeit am 26. Oktober 2020. Ab dann können Teilnehmende bis zum 06. November, insgesamt 12 Tage lang über die Game of TUK-App durch verschiedene Spiele und Quizfragen Punkte sammeln. Zusätzlich stehen drei speziell konzipierte Outdoor-Games in der Anwendung bereit, die die Spieler*innen zu Entdeckungstouren einladen. Beim Einsammeln von virtuellen Münzen beim „Coin Collector“ erfahren die Studierenden unter anderem, wo sich Gruppenarbeitsräume auf dem Campus befinden oder wie sie die organisatorischen Dinge rund ums Studium herausfinden – etwa, was es in der Mensa zu essen gibt. Die „Schnitzeljagd“ führt zudem auf Schnupperkurs durch den umliegenden Pfälzer Wald.

Alles in allem wird es so spielerisch per App möglich sein, das Unigelände und dessen zentrale Einrichtungen eigeninitiativ und im Einklang mit geltenden Corona-Richtlinien kennenzulernen.

Weiterführende Informationen gibt es hier: www.uni-kl.de/gameoftuk

Über Game of TUK

Seit 2018 gibt es die App auf dem Campus der TU Kaiserslautern, für die sich die Spielentwickler von den Fantasiewelten rundum „Harry Potter“, „Games of Thrones“ oder „Tribute von Panem“ inspirieren ließen. „Die zwölf Fachbereiche haben wir für das Spiel in vier Häuser aufgeteilt“, so Dr. Max Sprenger. Die Häuser müssen gegeneinander sportlich um den Thron an der TUK kämpfen. Nicht nur vorübergehend wird dabei die Bewegung gefördert, sondern auch dauerhaft, wie Julia Müller vom CampusPlus-Team, die ebenfalls maßgeblich das Projekt mitgestaltet hat, erläutert: „Auch nachdem das Spiel beendet war, waren die Probanden noch aktiver als vorher.“ Zu diesem Ergebnis kam Müller in ihrer Masterarbeit, bei der sie die Auswirkungen des Spiels untersucht hat.

Unterstützt wurde das Team bei der Entwicklung der App von Professor Dr. Paul Lukowicz vom Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI), von Juniorprofessor Dr. Marc Herrlich vom Lehrstuhl Serious Games Engineering, der Arbeitsgruppe Embedded Systems von Professor Dr. Klaus Schneider, den Sportwissenschaften und dem Regionalen Hochschulrechenzentrum Kaiserslautern.

Die Weiterentwicklung der App wird bereits in der zweiten Initiative „Bewegt studieren – Studieren bewegt“ durch den Allgemeinen Deutschen Hochschulsportverband (adh) und die Techniker Krankenkasse (TK) gefördert.

Nicht zuletzt ist Game of TUK bereits viermal ausgezeichnet worden: Bei der Abschlusstagung des Projekts „Bewegt studiert – Studieren bewegt“ des adh und der TK in Berlin wurde sie als eines von fünf Best-Practice-Beispielen gewürdigt. Außerdem hat das Spiel bei der Bundestagung des Arbeitskreises Gesundheitsfördernde Hochschulen und der TK in Frankfurt das Publikum überzeugt. Es hat das Team vom Kaiserslauterer Unisport auf den 1. Platz beim Innovationspreis gewählt. Ebenso hat der Stifterverband dem Game of TUK die Auszeichnung „Hochschulperle des Jahres 2019“ verliehen. Und auf internationaler Ebene gewann die App den „ENAS Award 2019“ – verliehen durch das European Network of Academic Sports Services (ENAS).

Fragen beantwortet:

Julia Müller

Wissenschaftliche Mitarbeiterin

E-Mail: [julia.mueller\[a\]hochschulsport.uni-kl.de](mailto:julia.mueller[a]hochschulsport.uni-kl.de)

Tel.: 0631 205-5655



Die App hilft Erstsemesterstudierenden, sich auf dem Campus der TUK und in der Stadt Kaiserslautern zu orientieren.
TU Kaiserslautern