

Projektblatt für den Aktionsplan

BBWA: Tempelhof-Schöneberg

Handlungsfeld	Standort plus
Aktion	Verbesserung der bezirklichen Standortpolitik, der Kommunikation und der Kooperation
Förderzeitraum	01.01.2012 - 31.12.2012
Förderinstrument	LSK

I. Allgemeine Angaben zum Projekt

Projektname	QuiaTestis
Projektziel (Hauptziel)	"QuiaTestis" ist ein kontextsensitives "serious game" für Jung und Alt. Das Spielprinzip einer Schnitzeljagd wird in und um das Tempelhofer Feld umgesetzt. Zeitzeugen und O-Töne machen Geschichte lebendig und spannend.
Projektkurzbeschreibung	An diesem Bildungsspiel hat ein Jeder Spaß! Ob alleine oder im Team, die ortsbezogenen Infos und Rätsel sind barrierefrei via Smartphone zugänglich und laden Jung und Alt zum historischen und kulturellen Entdecken ein. Zur Entwicklung dieses Spieles werden Smartphones mit "near field communication Lesern" (NFC-Reader) und NFC-Chips eingesetzt. Diese Technologie erlaubt nicht nur die sehr genaue ortsbezogene Informationserschließung, sondern ermöglicht zudem die Interaktion durch die Spieler. Die multimedialen kulturellen und historischen Inhalte sind weitestgehend barrierefrei aufbereitet. Nicht zuletzt aufgrund der nonvisuellen Bedienbarkeit von "QuiaTestis" ist dieses Spiel auch für blinde und sehbehinderte Menschen gut geeignet. Das Spiel ist individuell gestaltbar und bedarf keiner zwingenden Betreuung. Das spielerische, unbewusste Lernen über den Ort des Interesses, im Besonderen das Tempelhofer Feld und das Entwickeln und Erkennen von historischen Zusammenhängen ist der Grundgedanke von "QuiaTestis".
Projektträger und Ansprechpartner/in (Name, Adresse, Tel, Fax, Mail, Internet)	Carpe Vitam e. V., c/o Erich Thurner, Stralauer Allee 20, 10245 Berlin Mobil: 0163 88 656 22, E-Mail: et@carpeberlin.com
Mitglieder des Projektbeirats bei PEB und WdM bzw. Projektpate bei LSK (Name, Institution)	Eileen Kühn (Hochschule für Technik und Wirtschaft/HTW Berlin)

Kooperationspartner/innen (Name, Institution)	<p>Eileen Kühn - HTW (Lehrstuhl für angewandte Informatik - Prof Dr. Jürgen Sieck)</p> <p>Thorsten Bräuer - Gemeinschaft Deutscher Blindenfreunde von 1860 e. V.</p> <p>Prof. Dr. Wiebel - Kulturraum Zwingli Kirche e. V.</p> <p>Dr. Andreas Mix - Deutsch Historisches Museum</p> <p>Andreas Bayer - "StAn" (StudioAnsage, 88vier FM, Kulturradio Berlin-Brandenburg)</p> <p>Geza Adasz - RAW Tempel e. V. (Kulturzentrum)</p> <p>Stefan Peca - TuneUp e.V. (Musik-Kulturverein)</p>
--	--

<u>II. Hauptziele - Ergebnisse</u>	
1. Ziel	
Entwicklung eines Bildungsspieles (mobile, kontextsensitive Schnitzeljagd) auf und um das Tempelhofer Feld, basierend auf einem barrierearmen NFC Informationssystem für Smartphones	
<p>Indikatoren</p> <p>Die Spielarchitektur muss grundsätzlich entwickelt und programmiert werden. Existente Sammlungen von O-Tönen und/oder Zeitzeugenberichten müssen aufbereitet und barrierefrei in einer Datenbank zusammengeführt werden. Rätsel und Quiz-Fragen müssen für - voraussichtlich- drei Nutzertypen entwickelt und zusammengetragen werden. Wenn insbesondere Schulen "QuiaTestis" nutzen und gar interaktiv weiterentwickeln haben wir unser Ziel erreicht :-)</p>	Erzieltes Ergebnis (bei Projektende)
2. Ziel	
Integration und Partizipation von Menschen mit Behinderung durch barrierefreie mobile Informationserschließung	
<p>Indikatoren</p> <p>Blinde und Sehbehinderte benötigen Werkzeuge zur Informationserschließung. "QuiaTestis" ermöglicht Menschen mit visuellen Einschränkungen ohne weitere Geräte - weitestgehend - barrierefrei am spielerischen Lernen zu partizipieren. Die enge Kooperation mit unserem Paten und die Selbstbetroffenheit zweier Projektpartner stimmen uns hinsichtlich einer Akzeptanz von "QuiaTestis" positiv.</p>	Erzieltes Ergebnis (bei Projektende)

3. Ziel

Transfer des Spieleprinzips und dieser Technologie in andere Bezirke, im Besonderen Schulen und Kultureinrichtungen (über den Projektzeitraum hinaus)

Indikatoren

Erstrebt ist langfristig die beispielhafte Präsentation von "QuiaTestis" auf dem Tempelhofer Feld für andere Projekte anzupassen und im Bezirk und darüber hinaus nutzbar zu machen. Eine besondere Herausforderung stelle die Interaktion zwischen den Spielern dar.

Erzieltes Ergebnis (bei Projektende)

Charakterisierung der Nachhaltigkeit des Projekts:

Das Projekt nutzt sehr aktuelle technische Entwicklungen. Neben der Ortung des Nutzers durch GPRS werden weitere Sensoren für die Orientierung des Spielers auf dem Spielfeld aktiv eingebunden (z.B. akustischer Kompass, Bewegungssensoren etc). Hervorzuheben ist der NFC-Reader, der es dem Nutzer ermöglicht Informationen durch den nahen Kontakt zum Chip erschließbar zu machen. Es gibt zum aktuellen Zeitpunkt kaum, bis keine Referenzlösungen im obig dargestellten Zusammenhang. Wir hoffen durch den hohen Grad der Funktionalität dieser Informationserschließungstechnologie "QuiaTestis" weiterentwickeln und in andere Bezirke tragen zu dürfen!

Zudem tragen die Kooperationspartner Sorge das Produkt und die Protagonisten medial in Szene setzen zu können (Radio, Web-TV, Soziale Netzwerke).

III. Finanzierung		
Finanzierungsquelle	Höhe der Finanzierung	Finanzierungsprogramm
EU-Mittel EFRE		WDM
EU-Mittel EFRE		
EU-Mittel ESF	10.000,00 €	LSK
EU-Mittel ESF		PEB
Spenden	2.500,00 €	
Bundesmittel		
Landesmittel		
Kommunale Mittel		
sonstige Mittel (bitte benennen)		
Gesamt:	12.500,00 €	9959,68 gem. Liste VN