

Feedbackauswertung

Level Design Workshop
Otto-Hahn-Schule Hamburg
29.9.2021 - 01.10.2021

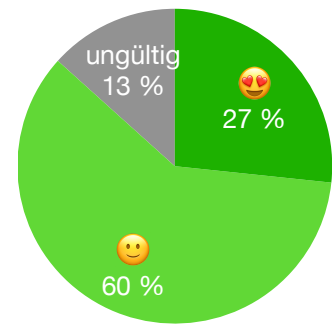
Anzahl ausgefüllter Fragebögen: n= 15

Quantitative Daten

Nr	F1: Hat dir der Workshop gefallen? 1= 😍 (sehr gut) 2= 😊 (gut) 3= 😐 (nicht so gut) 4= 😞 (schlecht)	F2: Hast du etwas Neues gelernt? 1= 👍 (ja) 2= 👎 (nein)	F4: Könntest du dir vorstellen später mal im Gamesbereich tätig zu sein? 1= 👍 (ja) 2= 👎 (nein)
1	2	1	2
2	2	1	2
3	1	1	1
4	1	1	1
5	2	1	2
6	-	1	2
7	2	1	2
8	1	1	1
9	-	-	-
10	2	1	2
11	2	1	1
12	2	1	2
13	2	1	2
14	1	-	1
15	2	1	1

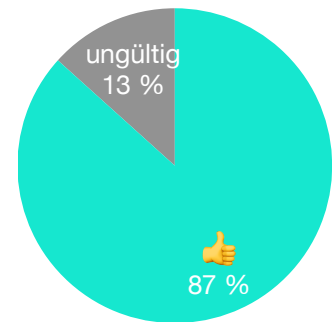
Frage 1: Hat dir der Workshop gefallen?

Von 13 validen Antworten waren 4 äußerst positiv (sehr gut gefallen) und 9 positiv (gut gefallen). Niemand fand den Workshop „nicht so gut“ oder „schlecht“. 2 Fragebögen waren ungültig (Nr. 6 hatte sowohl „gut“ als auch „nicht so gut“ und Nr. 9 nichts angekreuzt). Der Workshop ist von den Teilnehmenden durchgängig positiv bewertet wurden.



Frage 2: Hast du etwas Neues gelernt?

13 gaben an etwas Neues gelernt zu haben. 2 Antworten waren ungültig (Nr. 9 keine Angabe, Nr. 14 hat das Kreuz dazwischen gemacht). Es gab keine negativen Antworten. Alle, die den Fragebogen ausgefüllt haben, haben angegeben auch etwas Neues beim Workshop gelernt zu haben.



Frage 3: Was hast du gelernt?

Bei der Frage was die Teilnehmenden beim Workshop gelernt haben, haben 12 Teilnehmende etwas in das Antwortfeld geschrieben. Drei haben das Feld frei gelassen (Nr. 5, 12, 13).

Vier gaben an etwas darüber gelernt zu haben „Wie man ein Level designt / erstellt“ (Nr. 2 & 6), und dass „Level designen doch cool sein kann“ (Nr. 1 & 10). Szenarioentwicklung und die Umsetzung als spielbares Level war der eine Fokus des Workshops.

Überdies gaben auch zwei an gelernt zu haben „wie man Spiele entwickelt“ (Nr. 9 & 11) und zwei weitere „alles“ dazu gelernt zu haben (Nr. 3 & 4). Allgemeinere Informationen über Bereiche der Gameentwicklung und mögliche Berufsbilder war der andere Fokus des Workshops.

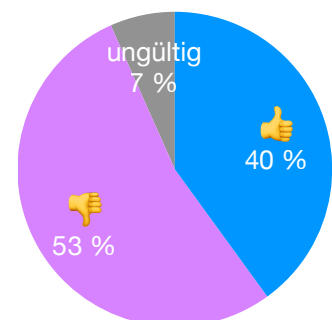
Drei Teilnehmende gaben ferner an im Rahmen den Workshops auch allgemeinere Kenntnisse im Umgang mit digitalen Systemen gelernt zu haben: „Wie man mit dem Computer umgeht“ (Nr. 2), „Wie man Probleme löst und sie erzeugt“ (Nr. 8) und „Wie man Dateien benutzt“ (Nr. 14).

Eine Person gab an Programmieren gelernt zu haben (Nr. 15). Programmieren war allerdings nicht Teil des Workshopprogramms.

Eine Person konnte nicht genau ausdrücken was sie gelernt hatte und gab an „Keine Ahnung“ (Nr. 7, bei Frage 2 wurde bejaht etwas neues gelernt zu haben).

Frage 4: Könntest du dir vorstellen später mal im Gamesbereich tätig zu sein?

6 Teilnehmende können sich vorstellen später mal im Gamesbereich tätig zu sein (Daumen nach oben). 8 haben dies verneint (Daumen nach unten). Bei einem Fragebogen (Nr. 9) wurde nichts angekreuzt.



Qualitative Daten

Nr	Was hast du gelernt?
1	„Wie man ein cooles Level bei Kawaida`s Journey tut :-)“
2	„Wie man Level designt & mit dem Computer umgeht “
3	„Alles“
4	„Alles“
5	-
6	„ Level erstellen :-)“
7	„keine Ahnung“
8	„Ich habe dazu gelernt wie man Probleme löst und sie erzeugt :-)“
9	„Ich habe gelernt wie man Spiele entwickelt “
10	„Das Level designen doch cool sein kann“
11	"Wie man ein Spiel entwickelt "
12	-
13	-
14	„Ich habe gelernt wie man Dateien benutzt “
15	„Ich habe gelernt zu programmieren “