
Inhalt

7 Vorwort

Prof. Dr.-Ing. Carsten Busch

13 Pixelhelden in Bewegung

Florian Conrad, Martin Steinicke

21 Digitale Spiele und die Reise des Helden

Carsten Busch, Florian Conrad, Martin Steinicke

51 Spielbasiertes Lernen mit digitalen bewegungsgesteuerten Anwendungen

Carsten Busch, Florian Conrad, Robert Meyer, Martin Steinicke

67 Innovationsdramaturgie nach dem Heldenprinzip –

Narratives Wissen für erfolgreiche Veränderungsprozesse nutzen

Nina Trobisch, Ingrid Scherübl, Karin Denisow

153 Schere, Schein, Papier

André Selmanagic, Elisabeth Lindinger

175 Entwicklung eines Prototypen einer Englisch-Lernsoftware für Kinder auf

Basis des Digital Game-based Learning

Gregor Barth, Carsten Busch, Martin Steinicke

191 „Swirp Fever“ – Die Rettung der Wynks

Sabine Claßnitz