



ECKDATEN

Laufzeit
10/2021-12/2025

Fördervolumen (Verbund)
1,33 Mio. € (davon 708 Tsd. € JLU)

Verbundhochschulen
JLU, UMR

Zielgruppen
Lehrende & Studierende



ZIELE

- 1 Entwicklung von **Serious Games**, die für die Wissensvermittlung in Lehr- und Lernkontexten an Hochschulen eingesetzt werden.
- 2 Nachhaltiger Erwerb von Expertise im Bereich Serious Games und Data Literacy durch den Aufbau **studentischer Games-Werkstätten**.
- 3 Etablierung offener **Materialien und Dokumentationen** (Hessenweite Asset-Datenbank, Selbstlernmodule, Cook Book) zur nachhaltigen Nutzung und Weiterentwicklung von Spielprojekten.

PROJEKTSTRUKTUR

Von der Idee zum Game

Beratung & Konzeption

Beratung von Interessierten bei der Entwicklung von Ideen für **Serious Games**, inklusive Unterstützung in ludischer und didaktischer Konzeption.

Entwicklung & Umsetzung

Bereitstellung von **Frameworks** und **Assets**, die lizenzfrei und nachhaltig für die Entwicklung und eigenständige Weiterentwicklung genutzt werden können. Umsetzung durch das interdisziplinäre Team aus **Koordination & Öffentlichkeitsarbeit**, **Arts & Graphic** sowie **Programming & Development**.

Good Practice & Transfer

Dokumentation und Aufbereitung der Ergebnisse, um **nachhaltige Materialien** zu generieren. **Transfer** auf überregionale Plattformen und in die Hochschullehre.

Angebote für Lehrende und Studierende

Studentische Games-Werkstatt

Etablierung einer kontinuierlich betreuten Werkstatt für Studierende zum Erwerb praktischer Erfahrungen in der digitalen Spieleentwicklung (Programmierung, Art & Design, PR & Öffentlichkeitsarbeit) sowie zur direkten Umsetzung und Anwendung in Serious-Games-Projekten.

Summer of Development & Winter of Games

Vermittlung von Kompetenzen in der Entwicklung und didaktischen Nutzung von Serious Games in den jährlich stattfindenden und semesterbegleitenden Veranstaltungsreihen „Summer of Development“ und „Winter of Games“, begleitet von Workshops, Vorträgen und Projektpräsentationen sowie der direkten Anwendung von Tools, Methoden und Game-Design-Kenntnissen für Lehrende und Studierende.

Kooperationen

Umsetzung von Serious-Games-Projekten in enger Kooperation mit den Fachbereichen sowie Qualitätssicherung und Unterstützung bei deren Anwendung in Lehrveranstaltungen.

PRODUKTE & ERGEBNISSE

- 5 **Serious Games** Projekte.
- 6 **Veranstaltungsreihen** mit über **→ 50** **Weiterbildungsangeboten**.
- Über **540** Assets in der hessenweiten **Asset-Datenbank**.
- 12 **Beiträge zur Ergebnissicherung** in Form von journalistischen Beiträgen, Erfahrungsberichten, wissenschaftlichen Publikationen und einem Cookbook.
- 2 **Selbstlernmodule** auf ILIAS.

SERIOUS GAMES

Dagmar's Digital Day – A Self-Assessment Game (2023). Self-Assessment Game zur spielerischen Überprüfung digitaler Kompetenzen, entwickelt in Kooperation mit der Psychologischen Diagnostik, JLU Gießen (Dr. Pascale Petri & Prof. Dr. Martin Kersting).

Merchants of Istanbul (2025). Historisches Lernspiel über Handelsreisen im osmanischen Balkanraum, entwickelt in Kooperation mit der Professur für Südosteuropäische Geschichte, JLU Gießen (Prof. Dr. Nicole Immig & Ninja Bumann).

Supporting Daniel. Lernspiel aus der Perspektive einer Lehrkraft mit Fokus auf das Thema Leserechtschreib-Schwäche (LRS), entwickelt in Kooperation einer Examensarbeit (Dominik Abshagen).

Unterrichtsabenteuer. Praxisnahes Lernspiel für Lehramtsstudierende, entwickelt in Kooperation mit der Pädagogischen Psychologie, JLU Gießen (Dr. Marie-Christin Krebs & Anna Kienitz).

Virtueller Campusrundgang, Prototyp. Einführungsspiel am Philosophikum I der JLU.

ERGEBNISSE & PRODUKTE

Das Projekt LevelUp entwickelte Serious Games für die Hochschullehre, um den nachhaltigen Erwerb von Expertise im Bereich Game-based Learning zu fördern. Das Projekt lief von 2021 bis 2025, davon 2021–2024 als Verbundprojekt mit der Philipps-Universität Marburg unter dem Titel „Data Literacy and Serious Games“ und 2025 unter dem Titel „Serious Games in Higher Education“.

Ziel war es, Studierende praxisnah in der digitalen Spieleentwicklung zu qualifizieren und Lehrenden die Möglichkeit zu geben, ihre Inhalte spielerisch und kreativ umzusetzen. Dafür wurden studentische Games-Werkstätten aufgebaut, die nicht nur als praxisnahe Lernräume dienten, sondern auch kontinuierlich betreut und weiterentwickelt wurden, um langfristige Lernerfahrungen und kreative Projekte zu ermöglichen.

LevelUp führte darüber hinaus eine Vielzahl von Weiterbildungsangeboten durch und bot regelmäßige Veranstaltungsreihen wie den Summer of Development und den Winter of Games gemeinsam mit hochschulinternen und externen Kooperationspartner:innen an, um theoretische und praktische Kenntnisse in Game Design, Game Development, Gamification und Hochschuldidaktik zu vermitteln.

Das Projekt etablierte ein breites Angebot zur spielerischen Gestaltung von Lehrinhalten, förderte digitale Kompetenzen bei Studierenden, sensibilisierte die Hochschullehre für spielbasierte Formate und hinterließ nachhaltige Strukturen für zukünftige Projekte. Einige Serious Games, Dokumentationen sowie eine Asset-Datenbank mit Grafiken, Sounds, Code-Komponenten und weiteren OER-Materialien stehen auch nach Projektende der Öffentlichkeit zur Verfügung.

WEITERE INFORMATIONEN

 [LevelUp-Website](#)

 [Asset-Datenbank](#)
asset-db.online.uni-marburg.de

KONTAKT

Geschäftsführung Hochschuldidaktik
geschaeftsfuehrung.hd@uni-giessen.de