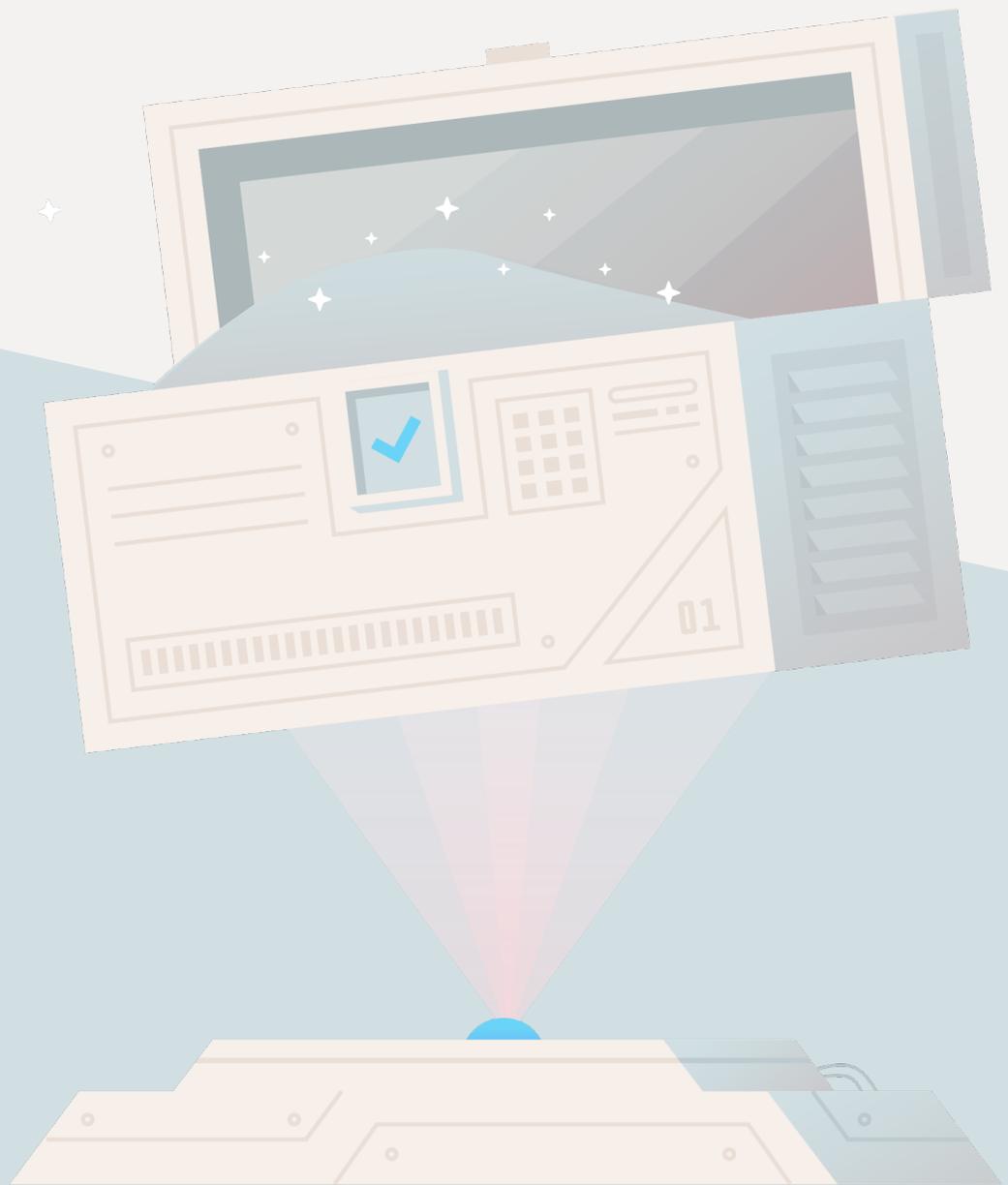


Modul 2: Ziele und Tempo

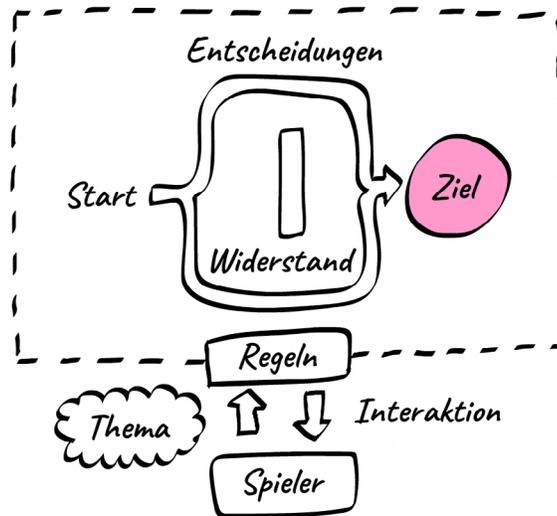


Große Ideen



Zweck

Dieses Modul **befasst sich mit den Zielen** des Game-Design-Frameworks. Ziele sind wichtig, um ein bestimmtes Tempo einhalten zu können (vor allem was Unterziele betrifft) und den Spielern eine Aufgabe zu geben.



Ziele für die Schüler

Lektionen 1 und 2 – Ziele und Tempo

- Klare und intuitive Ziele zeigen den Spielern, was sie erreichen wollen und verleihen ihren Handlungen Bedeutung.
- Eine gute Struktur aus Zielen und Unterzielen verleiht einem Spiel ein gewisses Tempo, das dafür sorgt, dass die Spieler sich nicht langweilen oder überwältigt fühlen.
- Gute Ziele helfen dem Gameplay und sind klar und intuitiv, schlechte Ziele führen hingegen zu unerwünschtem Verhalten.

Übersicht



Inhalte

Lektion 1 – Ziele und Unterziele

- Spiel mit Zielen (35 min)
- **Kontext des Vortragenden (5-minütige Vorlesung)**
- Diskussion über das Spiel mit Zielen (25 min)

Lektion 2 – Ziele und Tempo

- Die Schüler erarbeiten neue Ziele (15 min)
- Die Schüler testen das Spiel mit den neuen Zielen (20 min)
- **Kontext des Vortragenden (5-minütige Vorlesung)**
- Evaluierung des Designs (15 min)
- Diskussion (15 min)

Hausaufgaben

- Abschnitt „**Ziel**“ des Game-Design-Frameworks
- Evaluierung des Designs der Zielkarte (200 Wörter)
 - Evaluierung der neuen Zielkarte durch die Schüler.



Materialien

Materialien des Vortragenden

- Computer/Projektor
für externe Links

Materialien der Schüler

- Papier/Stift

Materialien für das Spiel mit Zielen

- Tabelle
- **Alle 4er-Gruppen sollen ein paar der folgenden Dinge verwenden:**
 - 8 Blätter Papier
 - Scheren
 - Klebeband
 - Liste der Ziele (*wie in den Anleitungen für die Lektion beschrieben*)
 - Markierstift/normaler Stift (*idealerweise in 4 verschiedenen Farben*)

Lektion 1

Ziele und Tempo

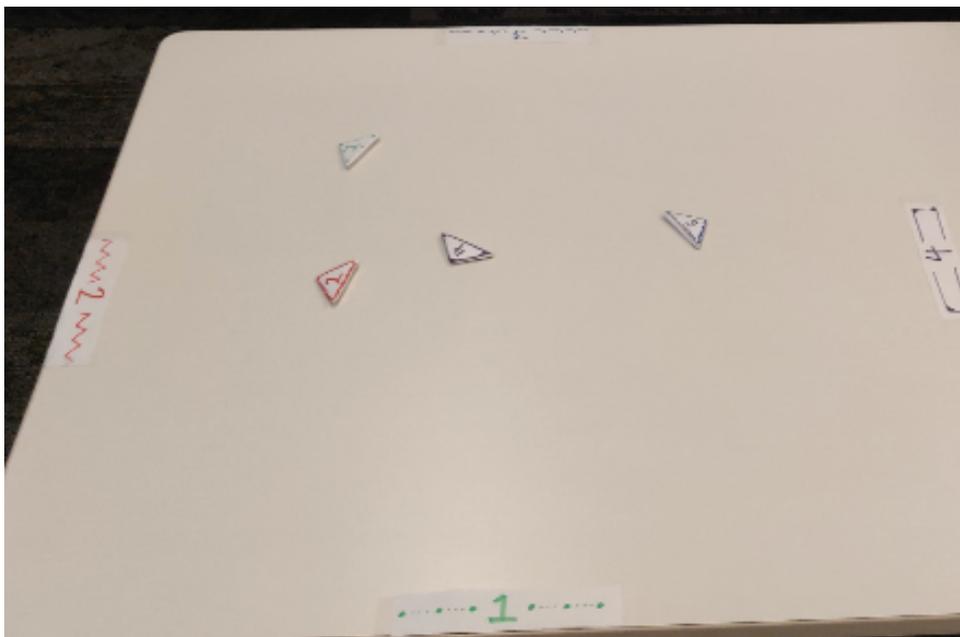
Bei dieser Aktivität bleiben die Spielregeln dieselben, die Ziele des Spiels verändern sich jedoch. Die Schüler erleben, wie sehr sich das auf das Spiel auswirkt. Die Schüler lernen den Unterschied zwischen guten und schlechten Zielen und was gute und schlechte Ziele (und den Aufbau der Ziele innerhalb eines Spiels) ausmacht.

35 MIN

Spiel mit Zielen

EINFÜHRUNG: 3 MIN

1. Teile die Schüler in 4er-Gruppen ein.
2. Erkläre, dass die Spieler ein Spielbrett erstellen müssen, wie unten dargestellt. Sie sollen 4 Papierfußbälle und 4 Ziele basteln.



ERSTELLUNG DER SPIELMATERIALIEN: 10 MIN

3. Bastle 4 Papierfußbälle.

Setz 4 A4-Blätter oder Briefpapier voraus. Halte dich an die folgende Anleitung: <https://www.instructables.com/id/How-To-Make-A-Paper-Football/5>

Für jeden Fußball wird ein Blatt Papier benötigt.

Schreibe die Regeln, die in **Schritt 6** angeführt sind, auf die Tafel, während die Schüler ihre Fußbälle basteln.

4. Verziere jeden Papierfußball.

Die Fußbälle sollten eine Identifikationsnummer (und idealerweise auch eine Farbe) aufweisen, die dem jeweiligen Spieler zuzuordnen sind.



5. Bastle 4 Papierziele und klebe sie wie auf dem Bild oben auf den Tisch.

SPIELREGELN: 2 MIN

6. Erkläre die Spielregeln.

- Zu Beginn des Spiels werden alle Fußballer in der Mitte des Tisches platziert.
- Wenn ein Fußball vom Tisch fliegt, kann er irgendwo mittig auf der Tafel platziert werden.
- Das **Ziel** des Spiels ist es, den Fußball eines anderen Spielers mit deinem eigenen Fußball in dessen Tor zu befördern.

Ein Beispiel: Spieler 3 könnte seinen eigenen Fußball (mit der Nummer 3 versehen) dazu benutzen, um den Fußball von Spieler 2 in das Tor von Spieler 2 zu schießen und einen Punkt zu erzielen.

- Jeder Spieler hat 3 Züge pro Runde.
- Die Spieler können ihre Fußbälle beliebig bewegen, solange es sich dabei um eine durchgängige Bewegung handelt.

Beispielsweise schnipsen, schieben, wischen usw.

- Die Runde eines Spielers endet, wenn ein Fußball vom Tisch fällt.

DIE SCHÜLER SOLLTEN SO VIELE TORE WIE MÖGLICH SCHIESSEN: 20 MIN

7. Schreibe mit, wenn ein Schüler ein Ziel abschließt, und mach dann mit dem nächsten Ziel weiter. Gib den Schülern für jedes Ziel 5 Minuten Zeit (oder bis ein Spieler das jeweilige Ziel abgeschlossen hat).

ZIELE

- **Ziel: Erziele in 5 Minuten die meisten Punkte.**
Unterziel: Erziele einen Punkt.
- **Ziel: Erziele in 5 Minuten die zweitmeisten Punkte.**
Unterziel: Versuche, die Spieler auf den hinteren Plätzen daran zu hindern, Punkte zu erzielen, wenn du auf Platz 2 bist. Versuche, mehr Punkte zu erzielen und aufzuholen, wenn du auf Platz 3 oder 4 bist.
- **Ziel: Erziele einen Punkt gegen jeden Spieler.**
Unterziel: Erziele einen Punkt gegen einen Spieler.
- **Ziel: Wenn gegen einen Spieler ein Punkt erzielt wird, scheidet dieser Spieler aus. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.**
Unterziel: Finde heraus, wen du am schnellsten ausschalten solltest. Überlege dabei, wer die meisten Ziele „erreicht“ hat und wer als Nächstes an der Reihe ist.

8. Der Spieler, der die meisten Ziele abschließt, ist der Champion.

Kontext des Vortragenden

5-MINÜTIGE VORLESUNG

Ein Spiel hat dann ein gutes Tempo, wenn es **klare** Ziele und Unterziele gibt, durch die die Spieler Höhen und Tiefen durchlaufen.

Dem Spieler sollte eine Mischung aus langfristigen und kurzfristigen Zielen bereitgestellt werden. Dabei sollte das Tempo dieser Ziele von Augenblick zu Augenblick, Spiel zu Spiel, Sitzung zu Sitzung, Monat zu Monat usw. abgestimmt werden. Das Spielerlebnis sollte so entworfen werden, dass der Spieler zu jedem Zeitpunkt ein Ziel vor Augen hat.

Einige Spieler sind motiviert genug, um sich ihre eigenen Ziele zu schaffen, andere sind das nicht. Daher kann es sich auszahlen, Metaspiel-Fortschrittssysteme (Möglichkeiten, neben dem grundlegenden Spielerlebnis Fortschritte zu machen) zu entwickeln, die Spielern, die sich nicht selbst motivieren können, langfristig Ziele bereitstellen (von Sitzung zu Sitzung oder Monat zu Monat).

Im Basketball besteht das momentane Ziel darin, bei Ballbesitz einen Punkt zu erzielen. Das kurzfristige Ziel besteht darin, in einem Viertel mehr Punkte zu erzielen als der Gegner. Das mittelfristige Ziel besteht darin, das Spiel zu gewinnen. Das langfristige Ziel besteht darin, die Saison zu gewinnen (Metaspiel-Fortschritt – der Fortschritt, der abseits des eigentlichen Spielerlebnisses stattfindet).

Ein Spielerlebnis sollte für das Ziel eines Spielers eine geeignete Belohnung bereithalten. Bei guten Zielen findet sich der Spieler sofort zurecht (z. B. ich soll Bereich A erkunden), schlechte Ziele führen hingegen zu unerwünschtem Verhalten (z. B. Anti-Pattern) oder einfach dazu, dass der Spieler nicht genau weiß, was er tun soll.

Ein Anti-Pattern ist eine Design-Entscheidung, die holistisch gesehen eher negativ ist. Dazu gehören die Analyseparalyse (es gibt zu viele Möglichkeiten), unklare Optimierungen, Momente, in denen der Spaß den Frust nicht mehr ausgleichen kann (vor allem bei anderen Spielern im Spiel), falsche Entscheidungen, zerstörte Erwartungen usw.

25 MIN

Diskussion über das Spiel mit Zielen

Dauerhaftes Verständnis

- Klare und intuitive Ziele führen den Spielern vor Augen, was sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt erreichen wollen, und verleihen ihren Handlungen Bedeutung.
- Eine gute Struktur aus Zielen und Unterzielen verleiht einem Spiel ein gewisses Tempo und einen Rhythmus, die dafür sorgen, dass die Spieler sich nicht langweilen oder überwältigt fühlen.
- Gute Ziele helfen dem Gameplay und sind klar und intuitiv, schlechte Ziele führen hingegen zu unerwünschtem Verhalten.

Wesentliche Fragen

Was waren die Ziele und Unterziele des Spiels und warum waren sie wichtig?

- Die Unterziele sind die kleineren Ziele innerhalb eines Spielerlebnisses.
*Im Fußball besteht ein **Unterziel** beispielsweise darin, sich in der gegnerischen Hälfte festzusetzen, während das **Ziel** wiederum darin besteht, ein Tor zu schießen.*

ÜBERGEORDNETES ZIEL: SCHLIESSE DIE MEISTEN ZIELE AB.

- **Ziel: Erziele in 5 Minuten die meisten Punkte.**
Unterziel: Erziele einen Punkt.
- **Ziel: Erziele in 5 Minuten die zweitmeisten Punkte.**
Unterziel: Versuche, die Spieler auf den hinteren Plätzen daran zu hindern, Punkte zu erzielen, wenn du auf Platz 2 bist. Versuche, mehr Punkte zu erzielen und aufzuholen, wenn du auf Platz 3 oder 4 bist.
- **Ziel: Erziele einen Punkt gegen jeden Spieler.**
Unterziel: Erziele einen Punkt gegen einen Spieler.
- **Ziel: Wenn gegen einen Spieler ein Punkt erzielt wird, scheidet dieser Spieler aus. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.**
Unterziel: Erziele einen Punkt gegen einen Spieler.
- Unterziele tragen zum Tempo bei und zeigen den Spielern, dass sie Fortschritte machen.
- Ziele lassen sich so gut wie immer in mehrere Unterziele unterteilen.
 - Das Ziel „Schließe die meisten Ziele ab“ wird in kleinere Unterziele unterteilt („Erziele in 5 Minuten die meisten Punkte“, „Erziele in 5 Minuten die zweitmeisten Punkte“, „Erziele einen Punkt gegen jeden Spieler“, „Erziele in einer Runde zwei Punkte“).
 - Das Ziel „Erziele einen Punkt gegen jeden Spieler“ hat das Unterziel, gegen einen Spieler einen Punkt zu erzielen. Sobald du gegen einen Spieler einen Punkt erzielt hast, wirst du versuchen, gegen einen weiteren Spieler einen Punkt zu erzielen.
- Gute Unterziele ermöglichen es dem Spieler, seinen Fortschritt auf dem Weg zu einem größeren Ziel mitzuverfolgen.
 - Bei dieser Übung kommt jeder Spieler mit jedem Abschluss eines Ziels dem Gesamtziel, der Champion zu werden, näher.
- Die Spannung sollte sich erhöhen, wenn mehrere Spieler kurz davor stehen, das letzte Ziel zu erreichen (die meisten Ziele abzuschließen).
- Wenn ein Spielerlebnis keine Unterziele hat, kann es für die Spieler schwierig werden, ihren Fortschritt innerhalb des Spiels (zu Beginn, in der Mitte, am Ende, bei einem Sieg oder bei einer Niederlage) im Auge zu behalten.

Wäre ein Spiel (z. B. American Football) ohne Unterziele besser oder schlechter? Warum? Warum nicht?

- Bei American Football hat das Team, das in Ballbesitz ist, vier Versuche, um den Ball zehn Yards nach vorne zu bewegen (**Unterziel**). Wenn das einem Team nicht gelingt, muss es den Ball dem anderen Team überlassen.

Stell dir eine Version des American Football vor, in der es dieses System nicht gibt und in der ein Team den Ball unendlich lange behalten kann. Wäre dieses Spiel besser?

- Allgemein betrachtet, nein.
- Unterziele ermöglichen verschiedene Intensitätsstufen.
- Sie ermöglichen es den Spielern, ihren Fortschritt beim Spielerlebnis in einem kleineren, abschätzbareren Zeitrahmen zu messen.

Welche Ziele sind gut und warum?

- Gute Ziele bringen Spielsituationen hervor, die dynamisch sind und Interaktionen (Gameplay) zwischen den Spielern ermöglichen.
- **Ziel: Erziele einen Punkt gegen jeden Spieler.**
Die Spieler müssen ständig darüber nachdenken, welche Position sie den Spielern gegenüber einnehmen, gegen die sie immer noch Punkte erzielen müssen, und ihre Entscheidungen dementsprechend anpassen.
- **Ziel: Wenn gegen einen Spieler ein Punkt erzielt wird, scheidet dieser Spieler aus. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.**
Ein Spieler könnte versuchen, den Spieler, der kurz davor steht, der Champion zu werden, hinauszuerwerfen, um ihn aufzuhalten.
- Beispiel: Spieler A steht kurz davor, der Champion zu werden, Spieler B ist jedoch ein einfaches Ziel. In diesem Fall könntest du darüber nachdenken, stattdessen gegen Spieler A einen Punkt zu erzielen.
- Das Gameplay ist dann gut, wenn es den Spielern die Möglichkeit gibt, ihre Entscheidungen basierend auf dem aktuellen Stand des Spiels zu ändern.

Welche Ziele sind schlecht und warum?

- Ziele, die bedeutungslos und frustrierend sind oder keine Gameplay-/bedeutenden Entscheidungen nach sich ziehen, sind in der Regel schlechte Ziele.
- Ziele mit zu vielen Bedingungen können unklar sein und sich negativ auf die Zufriedenheit auswirken.
- **Ziel: Gewinne, indem du auf Platz 2 landest.**
 - Bei diesem Ziel gibt es keinen Anreiz, Punkte zu erzielen, denn sobald ein Spieler einen Punkt erzielt hat, nehmen alle anderen Spieler den 2. Platz ein, solange sie nicht selbst Punkte erzielen.
 - Zusätzlich dazu ist das Ziel auch unklar. Kann man mit anderen Spielern den 2. Platz belegen oder muss man allein den 2. Platz belegen, um dieses Ziel abzuschließen? Wenn ein Spieler 1 Punkt hat und alle anderen Spieler 0 Punkte haben, haben dann alle Spieler mit 0 Punkten gewonnen?
 - Dieses Ziel ist schlecht, weil es nicht klar optimiert ist und schlechtes Gameplay fördert.

Lektion 2

Ziele und Tempo

DIE SCHÜLER ERARBEITEN NEUE ZIELE: 15 MIN

1. **Jeder Schüler entwirft zwei neue Ziele (sie sollten sich von den anderen Zielen unterscheiden, mit denen sie es bereits zu tun hatten).**
2. **Ermutige die Schüler, durch gute Entscheidungen einfache Ziele zu entwickeln.**
3. **Erkläre den Schülern, wie man sich richtig zurückarbeitet, um ihnen dabei zu helfen, abstrakter darüber nachzudenken, wie man von Anfang an gute Entscheidungen treffen kann.**

ZURÜCKARBEITEN

- Beginne den Design-Prozess, indem du die Schüler dazu ermutigst, darüber zu sprechen, was ihr Spiel interessant macht (z. B. gute Entscheidungen), und arbeite dich dann von dort zurück.

Beispiel: Es wird interessant, wenn sich die Entscheidung eines Spielers auf die Entscheidung eines anderen Spielers auswirkt.

Beispiel: Es wird interessant, wenn sich die Entscheidung eines Spielers auf seine zukünftigen Runden auswirkt.

- Wenn die Schüler mit der Überlegung beginnen, was ihre Designs erreichen sollen, fällt es ihnen leichter, ein gutes Ziel zu definieren.
- Den Schülern fällt vielleicht auf, dass sie in einer „Analyseparalyse“ gefangen sind (sie haben Probleme damit, abstrakt zu denken oder gute Ideen zu entwickeln). Ermutige sie, sich von den existierenden Zielen inspirieren zu lassen.
- Bring sie dazu, darüber nachzudenken, wie sie die Denkweise der Spieler über ihre Runden oder die anderen Spieler im Spiel verändern können.

Hier sind einige Beispiele für Ziele und wie ein Designer über sie denken könnte:

- **Bring die Spieler dazu, ihre Denkweise über andere Spieler zu ändern:**
 - **Ziel: Erziele einen Punkt gegen den Spieler, auf dessen Fußball eine Nummer steht, die um 1 höher ist als die Nummer auf deinem eigenen Fußball.** In diesem Spiel ist die Nummer 1 „höher“ als die Nummer 4.
Unterziel:
 - Versuche, dich von der Person fernzuhalten, auf deren Fußball eine Nummer ist, die um 1 niedriger ist als die Nummer auf deinem eigenen Fußball.
 - Versuche, dich so zu platzieren, dass du den Spieler treffen kannst, dessen Fußball eine Nummer hat, die um 1 höher ist als die Nummer auf deinem Fußball.
- **Bring die Spieler dazu, ihre Denkweise über ihre Runden zu ändern:**

- **Ziel: Erziele zwei Punkte in einer Runde.**
Unterziel: Erziele einen Punkt.
 - Plane, wo du deinen Fußball nach dem Erzielen eines Punktes platzierst, um erneut einen Punkt erzielen zu können.
 - **Ziel: Triff den Fußball eines beliebigen Spielers und erziele dann mit der nächsten Bewegung einen Punkt gegen einen anderen Spieler.**
Die Spieler müssen ihre Denkweise über das Erzielen von Punkten ändern.
Unterziel: Erziele einen Punkt gegen einen Spieler. Erziele einen Punkt gegen einen anderen Spieler.
 - **Ziel: Triff den Fußball jedes anderen Spielers einmal.** Die Spieler müssen ihre Runden mit Bedacht planen. Dieses Ziel könnte zu schwierig sein!
Unterziel: Triff einen Fußball.
4. **Lass jeden Schüler basierend auf seinen Evaluierungskriterien eines der beiden neuen Ziele auswählen.**
Die Schüler sollen ihre eigenen Design-Evaluierungskriterien erarbeiten und sie in ihren Protokollen aufzeichnen.

DIE SCHÜLER TESTEN DAS SPIEL MIT DEN NEUEN ZIELEN: 20 MIN

5. **Die Schüler testen das Spiel mit den neuen Zielen, genau wie in der vorherigen Lektion. Jeder Schüler sollte eine Runde mit den von ihm erdachten Zielen spielen können.**

Kontext des Vortragenden

5-MINÜTIGE VORLESUNG

Designs werden in der Regel anhand mehrere Aspekte evaluiert:

- 01 **Innovation**
Ist das Ziel einzigartig? Würde es einem Spieler Spaß machen?
- 02 **Tiefe (Gameplay)**
Zieht das Ziel ein gutes Gameplay nach sich?

Fördert es starke Entscheidungen? Kann es die Spieler dazu bringen, ihre Entscheidungen im Hinblick auf die anderen Spieler zu überdenken?
- 03 **Komplexität**
Ist das Ziel einfach und hat es Gameplay-Tiefe (können sich mehrere Situationen ergeben)?

Ein Ziel sollte im Idealfall so einfach wie möglich und gleichzeitig so tiefgehend wie möglich sein.
- 04 **Zusammenhang** (*für diese spezielle Aktivität nicht relevant*)
Wie gut greifen die Thematik, die Geschichte, die Kategorie des Spaßes und Spielmechanik ineinander, um ein qualitativ hochwertiges Design hervorzubringen?
- 05 **Zufriedenheit**
Hat das Ziel Spaß gemacht? Ein Ziel kann zwar tiefgehend sein, aber trotzdem keinen Spaß machen (vor allem, wenn es zu komplex ist). Hat das Ziel zu befriedigenden Handlungen geführt?

Welche Kategorien des Spaßes hat die Karte angesprochen? Ziele, die auf bestimmte Kategorien des Spaßes ausgelegt sind, stellen jene Spieler, die diese Arten des Spaßes mögen, in der Regel sehr zufrieden. Ein Ziel, das von den Spielern verlangt, „den Fußball jedes anderen Spielers einmal zu berühren, um einen Punkt zu erzielen“ kommt bei Spielern, die „Herausforderungen“ mögen, wahrscheinlich besonders gut an.

15 MIN

Evaluierung des Designs

DESIGN-EVALUIERUNG: 10 MIN

1. Die Schüler evaluieren, ob ihre Ziele gut entwickelt waren, und begründen ihre Schlussfolgerungen.
2. Erkläre den Schülern die gängigen Design-Evaluierungskategorien, die unten angeführt sind, nachdem sie ihre Ziele mit ihren eigenen Methoden evaluiert haben. Es könnte den Schülern helfen, diese Kriterien in ihren Protokollen festzuhalten, da sie sie in den späteren Modul häufig verwenden werden.
3. Die Schüler bewerten die Qualität ihrer Designs anhand des neuen Frameworks (Bewertung von 1–5 inklusive Begründung).

NACHBESSERUNG DER ZIELE: 5 MIN

4. Die Schüler dürfen ihre Ziele überarbeiten (und umgestalten), nachdem sie von den neuen Kriterien erfahren haben.

15 MIN

Diskussion

Dauerhaftes Verständnis

- Gute Ziele helfen dem Gameplay und sind klar und intuitiv, schlechte Ziele führen hingegen zu unerwünschtem Verhalten.
- Lass mehrere Schüler ihre Ziele präsentieren und über einzigartige Herausforderungen sprechen, mit denen sie zu kämpfen hatten.

Wesentliche Fragen

Welche Probleme sind im Zusammenhang mit der Entwicklung eines interessanten Ziels aufgetreten?

- Die abstrakte Betrachtung eines Problems ist ein wichtiges Konzept, da die Schüler wahrscheinlich noch nicht viel Erfahrung mit abstrakten Designentscheidungen haben.
- Zu diesem Zeitpunkt sind viele Konzepte entweder richtig oder falsch. Jetzt müssen die Schüler begründen, was interessante Wendungen sind und was Entscheidungen ausmacht, und ihr Design anschließend **subjektiv** evaluieren.
- Designer erstellen häufig **Frameworks**, um die Vor- und Nachteile von Designentscheidungen unter Berücksichtigung ihres Zielpublikums zu evaluieren.

Beispiel: Ist die Komplexität des Designs den Tiefgang wert? Ist die Steigerung des Spaßes für einen Spielertyp die Verringerung des Spaßes für einen anderen Spielertyp wert?

- Es kommt häufig vor, dass sich Designer bei der holistischen Evaluierung eines Designs nicht einig sind.

Was entscheidet darüber, ob das Ziel gut oder schlecht ist?

- Dieser Vorgang ähnelt der Evaluierung der Ziele in der vorherigen Lektion, zielt aber mehr darauf ab, wie die Schüler an das Designen von guten Zielen herangegangen sind und was sie unternommen haben, um schlechten Zielen vorzubeugen.
- Wie haben die Schüler entschieden, welches ihrer beiden Ziele das bessere ist?
- Können die Schüler erkennen, was ein gutes Ziel und was ein schlechtes Ziel ist?
- Gibt es so etwas wie gute und schlechte Designs überhaupt?
 - Objektiv betrachtet existiert schlechtes Design sehr wohl. Dabei handelt es sich in der Regel um Design, das niemandem dient.
 - Gleichzeitig können gute Designs auch in Nischen fallen und nur einem kleinen Publikum gefallen, während sie bei einem größeren Publikum nicht gut ankommen.

Hausaufgaben

Arbeitsblatt zum Game-Design-Framework

1. Die Schüler sollen schriftlich festhalten, was sie aus dem Ziele-Abschnitt mitgenommen haben (mindestens 3 Punkte).
 - Sie sollten sich darauf konzentrieren, was sie über Spiele im Allgemeinen gelernt haben oder was ihnen bei der Entwicklung eines Spiels im letzten Modul helfen könnte.
 - Die Antworten sollen ergebnisoffen sein.

Design-Evaluierung von Zielen

1. Erkläre, warum das ausgewählte Ziel gleichzeitig das am besten entwickelte Ziel ist (~200 Wörter)
2. Ermutige die Schüler, ihre eigenen Designs anhand **ihrer eigenen Methode** und **des bereitgestellten Design-Frameworks** zu evaluieren.
3. Die Schüler sollen darüber nachdenken, ob das neue Framework ihrem Designprozess geholfen hat und warum (und ob sie aufgrund des neuen Frameworks Anpassungen vorgenommen haben).