

Studierende entwickeln Games für Ältere

Seit kurzem ist die App «Zeitmaschine Spiele» online – ursprünglich eine Bachelorarbeit an der Fachhochschule in Brugg-Windisch.

Maja Reznicek

Die Regeln sind simpel. Bei der «Zeit-Reihe» liegen drei mehr oder weniger historische Bilder nebeneinander. Der Betrachter muss sie nach dem Aufnahmedatum ordnen. Hat man das geschafft, erklingt eine kleine Fanfare und Konfetti zieht über den Bildschirm. Was auf den ersten Blick sehr einfach wirkt, ist laut Dominique Lager bewusst konzipiert. Die Absolventin der Fachhochschule Nordwestschweiz Brugg-Windisch (FHNW) erklärt am Telefon gegenüber der AZ: «Wir haben vor der Entwicklung recherchiert, was für Spielformen sich auch für ältere Menschen eignen und gleichzeitig die analoge Kommunikation fördern.»

Im Rahmen ihrer Bachelorarbeit hatten die heute 25-jährige und der inzwischen 26-jährige Teamkollege Gian-Luca Caluori zwischen Herbst 2021 und Frühling 2022 drei Onlinegames konzipiert und programmiert.

Sie sollen in erster Linie Bewohnerinnen und Bewohnern von Alterseinrichtungen einen neuen Zugang zur eigenen Erinnerungswelt und Anlass zum Austausch bieten.

Jugendliche interviewen verschiedene Zeitzeugen

Bis zur fertigen App «Zeitmaschine Spiele», die seit dem 24. Januar in den Stores von Apple und Google gratis erhältlich ist, habe es aber weitaus länger gedauert. Insgesamt 16 Monate tüftelte das Duo für den Auftraggeber Zeitmaschine.TV, bis auch der letzte Bug (Deutsch: Fehler) verschwand und die Applikation auf allen Geräten funktionierte. Der seit 2006 existierende Verein organisiert hauptsächlich das Schulprojekt «Zeitmaschine bauen».

Dabei interviewen Jugendliche ab 13 Jahren Zeitzeugen und erstellen aus gesammelten Tonaufnahmen, Fotos und Dokumenten kurze Videos. Initiativ und Historiker Christian Lüthi

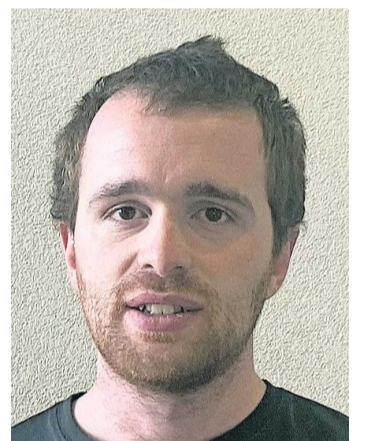


Seit dem 24. Januar ist sie veröffentlicht: die App «Zeitmaschine Spiele».

Bilder: zvg



Dominique Lager.



Gian-Luca Caluori.

sagt: «Viele Schülerinnen und Schüler wissen etwa wenig über die Geschichte der Jugendkulturen. Wir wollen ihnen einen weniger verkopften Zugang zu solchen Aspekten ermöglichen.»

Die Spiele der beiden ehemaligen Studierenden richten sich nun aber gezielt an die ältere Generation. Seit 2019 bietet Lüthi auch Animationen für Altersinstitutionen an. Ein Teil davon könne nun auch die App sein.

Sowohl analoge als auch digitale Spiele zu entwickeln, sei schon ein älteres Vorhaben des Vereins gewesen, erinnert sich dessen Geschäftsführer. Aber nicht nur weil es teuer sei, eine Software zu programmieren, habe sich eine Zusammenarbeit mit dem Institut für Data Science als ideal gezeigt.

««Das war teilweise sehr stressig und wir mussten uns für eine abgespeckte Version der App entscheiden.»

Dominique Lager
FHNW-Absolventin

Lager und Caluori – damals im Studiengang Informatik mit Profilierung iCompetence – wählten das Projekt von einer Liste für mögliche Themen für

Bachelorarbeiten aus. Sie hätten es spannend gefunden, mit älteren Leuten zusammenzuarbeiten, und die Möglichkeit nutzen wollen, Games zu entwickeln, erzählt die Bellikonerin.

Nach eingehender Recherche schlug das Duo Christian Lüthi anfänglich rund 20 verschiedene Spielkonzepte vor. Gemeinsam entwickelten sie drei weitere, die auch an der Zielgruppe mit Hilfe von Papierprototypen getestet wurden. Neben der «Zeit-Reihe» entstanden so das «Hör-Spiel» und die «Bild-Teile».

Letzteres lässt sich nur zu zweit nutzen: Eine Person hat eine Reihe von Bildausschnitten vor sich, die andere ein ganzes Foto. Die mit dem Gesamtbild beschreibt dieses, woraufhin der

Partner erraten muss, welcher Ausschnitt dazugehört. Lager ergänzt: «Auch hier gibt es verschiedene Levels. Je mehr die Bildausschnitte hineingezoomt sind, desto schwieriger.»

Die grösste Herausforderung war der Zeitfaktor

Die Fotos, Tonspuren und Filme für die Spiele zieht die App aus der Datenbank – mit rund 1000 Kurzfilmen und noch mehr Privatfotos – des Vereins Zeitmaschine.TV. So könne Lüthi diese selbst bewirtschaften und die Inhalte wechseln regelmässig.

Als grösste Herausforderung bei dem Projekt bezeichnet Dominique Lager den Zeitfaktor. Das Duo hätte gleichzeitig programmieren und für die Bachelorarbeit dokumentieren und da-

bei noch andere Fächer besuchen müssen. Die 25-Jährige: «Das war teilweise sehr stressig und wir mussten uns für eine abgespeckte Version der App entscheiden – damit wir mit allem durchkommen und alles unter einen Hut bringen können.»

Der Stress scheint sich gelohnt zu haben: Christian Lüthi bekam in seinem Netzwerk und bei Einsätzen im Rahmen der Altersheim-Animation bereits viel positives Feedback. Gian-Luca Caluori und Dominique Lager haben ihr Studium inzwischen erfolgreich abgeschlossen. Lager ist nun in der IT-Abteilung der Bio Partner Schweiz AG tätig. Programmieren tue sie immer noch gerne – aber halt gerade keine Spiele, sagt sie mit einem Schmunzeln.

Parkplätze weichen Lagerfläche

Die Eigentümerin will in der Brugger Neumarkt-Tiefgarage in Zukunft weniger Parkfelder.

Claudia Meier

Rund um die Uhr stehen an sieben Tagen pro Woche total 600 Parkplätze in der Tiefgarage unter dem Brugger Einkaufszentrum Neumarkt zur Verfügung. Bald werden ein paar Parkfelder einer anderen Nutzung zugewiesen. Denn im dritten Untergeschoss will die Bauherrin, die Assetimmo Immobilien-Anlagestiftung, Autoabstellplätze in Lagerfläche umwandeln.

Das entsprechende Baugebiet liegt noch bis zum 27. Februar bei der Abteilung Planung und Bau zur Einsichtnahme öffentlich auf. In den Unterlagen ist von Kosten von 95 000 Fran-

ken die Rede. Projektverfasserin ist die Walker Architekten AG vom benachbarten Neumarkt 1.

Ende April ist das Obergeschoss fertig

«Für die Lagerfläche wird es zirka zwölf Parkplätze weniger geben», sagt Sprecherin Alisha Held von der Immobilienbewirtschaftlerin Privera AG. Das entsprechen zwei Prozent der Parkfelder. Bislang seien diese von der Kundschaft und Mietern genutzt worden.

In der Liegenschaft sind offenbar zu wenig Lagerflächen vorhanden. «Entsprechend wurde vorsorglich das Baugebiet zur Umnutzung gestellt, um die Vermietbarkeit der Ver-



Die Neumarkt-Tiefgarage verfügt über 600 Parkplätze.

Bild: Claudia Meier

kaufsfächen zu erhalten», so die Privera-Sprecherin.

Auf die Frage, wie es um die Neuvermietung der ehemaligen

Flächen, auf denen das Reisebüro Knecht, der Kleiderladen H&M und der Interdiscount eingemietet waren, steht, kann die Immobilienbewirtschaftlerin keine näheren Angaben machen, da die Vermietungsaktivitäten noch laufen.

Hingegen ist ein Ende der umfassenden Umbauarbeiten am Neumarkt 2 und 3 in Sicht. In Zukunft soll die Kundschaft im ersten Obergeschoss bequem über eine Passerelle vom Neumarkt 3 zum 2 gelangen können. Die Privera-Sprecherin teilt mit: «Die Bauarbeiten werden per Ende April 2023 beendet sein.» Das dürfte wohl auch alle freuen, die im neuen Gasterlokal in Ruhe etwas trinken oder essen wollen.

Katholische Kirche lädt zu Vortrag über Insekten ein

Anfang März gibt es in Windisch mehr über die unterschätzten Gartenhelfer zu erfahren.

Im Garten krecht und flucht es. Doch wer sind die kleinen Lebewesen, die an und in den Pflanzen leben? Die Katholische Kirche Region Brugg-Windisch veranstaltet am Donnerstag, 2. März, um 19 Uhr im Kirchenzentrum St. Marien in Windisch einen Vortrag über die Tierchen, die in den Gärten wertvolle Arbeit leisten.

Martina Siegrist, Projektleiterin Naturförderung am Naturrama Aarau, lädt ein, in die Welt der Insekten einzutauchen und zu erfahren, wieso diese eine grosse Rolle für Natur und Menschen spielen. Beim Vortrag «Insekten, die unterschätzten

Helfer» erhalten die Besuchenden Einblick in die Lebensweise der summenden, hüpfenden und krabbelnden Tiere und bekommen Tipps, um sie im eigenen Garten zu fördern. Organisiert wird der Anlass von der Gruppe Biodiversität der Katholischen Kirche Region Brugg-Windisch, die im Zuge des Zertifizierungsprozesses «Grüner Güggel», dem kirchlichen Umweltmanagementsystem, entstanden ist. Sie setzt sich ein für eine naturnahe Umgebungs-gestaltung um die Kirchenzentren und möchte mit öffentlichen Veranstaltungen für die Biodiversität sensibilisieren. (az)