

1. Projektziel

Die Idee hinter Game-Assisted-Brainstorming war es, ein motivierendes Werkzeug zu bieten, die besonders bei der Moderation von größeren Gruppen zum Einsatz kommt, um einen gesamten kreativen Prozess abzubilden. Daraus ist die Webapplikation „SpaceHuddle“ entstanden, die mehrere konfigurierbare Module für die kollaborative Ideenfindung bietet. Das besondere an SpaceHuddle besteht darin, dass Daten von einer Aktivität (z.B. eine Brainstorming-Aufgabe) gleich in weitere Aktivitäten (z.B. eine Abstimmung) übernommen werden können. So ist es möglich, von einer gestellten Frage alle Ideen und Antworten von einer Gruppe gemeinsam zu kategorisieren, und daraus eine anonyme Abstimmung unter allen Teilnehmenden abzuhalten. Und das alles in wenigen Minuten, egal wie groß die Gruppe sein mag. SpaceHuddle wurde von der Forschungsgruppe *Playful Interactive Environments* an der *FH Oberösterreich* entwickelt und steht Schulen, Universitäten, Vereine und auch Firmen zur freien Verwendung.

2. Projektergebnisse

Die folgenden Projektergebnisse sind allgemein zugänglich und entweder unter einer MIT-Lizenz (für die Software) oder einer CC-BY-3.0 (Text und Bildinhalte) verwendbar.

1	Projektendbericht	CC-BY-3.0 AT Lizenz	https://spacehuddle.app/GAB_Endbericht.pdf
2	Entwickler_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für andere Entwickler_innen	CC-BY-3.0 AT Lizenz	https://spacehuddle.app/SpaceHuddle_DD.pdf
3	Anwender_innen-DOKUMENTATION des Projektergebnisses für Anwender_innen	CC-BY-3.0 AT Lizenz	https://spacehuddle.app/SpaceHuddle_UD.pdf
4	Veröffentlichungsfähiger Einseiter	CC-BY-3.0 AT Lizenz	https://spacehuddle.app/GAB_Zusammenfassung.pdf
5	Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit (Teil des Endberichts)	CC-BY-3.0 AT Lizenz	https://spacehuddle.app/GAB_Endbericht.pdf
6	SW-Projektergebnis: GAB/Spacehuddle Source-Code auf Open-Source-Repository	MIT License	https://github.com/Playful-Interactive-Environments/SpaceHuddle
7	SW_Projektergebnis: Online-Brainstorming-Anwendung	MIT License	https://spacehuddle.io/
8	Wissenschaftliche Nutzung: Konferenz- oder Whitepaper über die Webanwendung	CC-BY-3.0 AT	https://spacehuddle.app/SpaceHuddle_Fullpaper.pdf

3. Geplante weiterführende Aktivitäten nach netidee-Projektende

SpaceHuddle wird weiterhin auf Veranstaltungen und in Schulen zum Einsatz kommen und wird auch laufend weiterentwickelt. Das Moderationswerkzeug sollte auch in Zukunft verstärkt als Werkzeug für Vereine und Firmen eingesetzt werden.

4. Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

SpaceHuddle kann bereits gratis für den eigenen Gebrauch verwendet werden (<https://spacehuddle.io>), und ist gerade für Schulen und Veranstaltungen gut erprobt. Weiters kann auch eine eigene Instanz auf einem eigenen virtuellen oder dedizierten Server installiert werden. Da das Projekt modular aufgebaut ist, ist die Entwicklung von neuen, eigenen Kommunikationsmodulen relativ überschaubar; somit könnten eigene Bedürfnisse von einer Organisation erfüllt werden.