

Abschlussbericht: GarGOyle

Für den Zeitraum des Stipendiums hatten wir uns vorgenommen die App marktreif zu entwickeln. Dazu gehörten die fehlenden Level und die Weiterführung der Story, welche wir ursprünglich durch einen professionellen Sprecher einsprechen lassen wollten. Die App sollte dann via Google Playstore und über den Münsterbauverein vertrieben werden. Zusätzlich sollte ein Instagram Profil über das Projekt aufklären. Dies hatten wir in den folgenden Erfolgsindikatoren zusammengefasst:

1. Die letzten zwei Level und die Story sind fertiggestellt.
2. Die Story ist vertont.
3. Neue Bilder für die Cutscenes + Assets der übrigen drei Wasserspeier
4. Dokumentation des Prozesses auf Social Media (Instagram/Twitter)
5. Die App ist im Museum des Münsterbauvereins + Google Playstore verfügbar

Nach Ablauf der drei Monate Förderungszeit, konnten wir einige der Erfolgsindikatoren erreichen: So steht die Anwendung zur Veröffentlichung bereit. Zusätzlich ist die Finanzierung des dazugehörigen Buches durch unsere Designerin Regina Rullmann über den Münsterbauverein gesichert und die Arbeit daran hat bereits begonnen. Zusätzlich existiert ein Instagramprofil für unsere App (<https://www.instagram.com/gargoyle300/>). In Zukunft werden wir durch einen Artikel auf dem Blog des Lehrstuhls für Public History der Universität Tübingen (<https://www.historischer-augeblick.de/>) weitere Publicity für die Anwendung generieren. Anstatt die Story zu vertonen, haben wir uns dafür entschieden mit einem Büro für leichte Sprache die Story zu überarbeiten und so zugänglicher zu gestalten. Durch diese Zusammenarbeit können wir für unsere Storyelemente das offizielle Leichtes-Lesen Symbol verwenden.

In wöchentlichen Meetings hat sich der Großteil unseres Teams zum Austausch getroffen. Daher lief die Zusammenarbeit zwischen dem studentischen Teil des Teams ausgezeichnet. Aufgrund persönlicher Umstände auf Seiten unserer Designerin verlief die Kommunikation mit ihr häufig schleppend, was zu einigen Verzögerungen in unserem Prozess führte. Ebenso problematisch war die Verständigung mit dem

Münsterbauverein: Durch ein Missverständnis der Förderungsdauer, konnten wir nicht in die geplante Testphase starten. Ursprünglich war diese mit einer Beta-Version für November bis Dezember geplant. Auf eine Nachfrage nach den Zwischenergebnissen, stellte sich heraus, dass der Münsterbauverein erst im Januar mit der Testphase starten wollte.

Vieles hätte besser laufen können. Allem voran der Ablauf der Testphase, jedoch sind wir stolz darauf, zumindest die Story mit einer Leichte Sprache Testgruppe überarbeitet zu haben. Dies war essenziell zum Verständnis der Bedürfnisse jener, die auf leichte Sprache angewiesen sind und half maßgeblich dabei den Text dieser Gruppe zugänglich zu machen. Ohne die Finanzierung durch das Stipendium wäre dieser Schritt an finanziellen Hürden vermutlich gescheitert. Die Zugänglichkeit der Story war von Anfang an ein elementarer Punkt der Anwendung, einem Anspruch dem wir zumindest in den Cutscenes gerecht wurden.

Ebenso hat uns die Förderung im Rahmen des Stipendiums eine vollkommene Überarbeitung und Verbesserung unserer eigenen Sounds ermöglicht. Samuel Scheer, der die Musik der Anwendung selbst komponierte, profitierte (laut eigenen Aussagen) maßgeblich von der Förderungsunterstützung.

Leider hat eine intensive Prüfungsphase, sowie Hardwareprobleme zu einer starken Verzögerung bei der Veröffentlichung der App gesorgt. Jedoch zeigt sich bereits reges Interesse an ihr. Vor kurzem hat eine Lehrerin an einem SBBZ gEnt mit uns Kontakt aufgenommen, ebenso bat der Lehrstuhl für Public History der Universität Tübingen mich um einen Vortrag zu dem Projekt. Mit der Veröffentlichung des Kinderbuches und durch die zu erwartende Promotion durch den Münsterbauverein wird sich dieses Interesse in Zukunft bestimmt verstärken. Jedoch ist die Zukunft unseres Teams derzeit ungewiss, da viele Mitglieder im Begriff sind ihren Abschluss zu machen. Einige werden sogar in voraussehbarer Zeit das Land verlassen, im Gepäck hat aber jeder von uns die Erfahrungen, die wir während des Hackertons und des Stipendiums gesammelt haben.