Eine Reise durch die Welt der Ideen: Ein Rückblick auf den Workshop “Interaktive Visualisierung von Wissen mit der Godot-Engine”

Paul Bayer

13.02.2025

Contributors: Melanie Althage

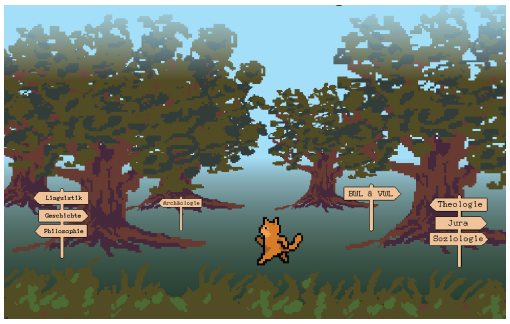

Abbildung 1: © Paul Bayer (CC BY 4.0) 2024

Am 12. Juli 2024 fand der vom IZ D2MCM organisierte Workshop für Studierende “*Interaktive Visualisierung von Wissen mit der Godot-Engine*” statt. Das Konzept des Workshops war es, explorativ zu erkunden, wie man akademisches Wissen mithilfe der Spielengine Godot in einer 2D-Welt visualisieren kann.

Abbildung 2: Gemeinsame Softwareentwicklung und Code Review mithilfe der im Flexpool des IBI befindlichen Monitore. | © IZ D2MCM 2024

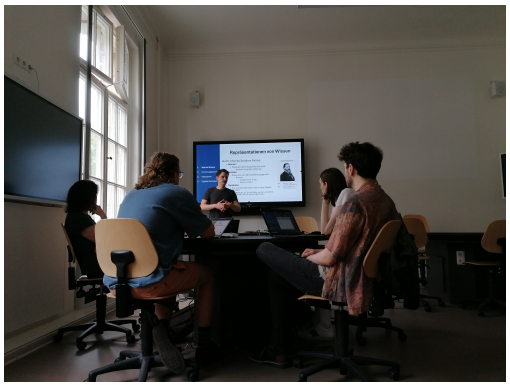

Abbildung 3: Paul Bayer stellt die theoretischen Grundlagen des Workshops vor | © IZ D2MCM 2024

Theoretische Grundlage

Original position: left

Zu Anfang stellte die Workshopleitung Paul Bayer (SHK am IZ D2MCM) die theoretischen Grundlagen des Workshop-Projektes vor: Schon antike Redner memorierten lange Orationen, indem sie sich die Redepunkte als Objekte entlang eines realen Weges visualisierten, den sie gut kannten. Diese Technik nennt man die Loci- oder auch die “Memory Palace”-Methode. Sie wurde durch Publikationen wie Joshua Foers “Moonwalking with Einstein” popularisiert. Die Technik bedient sich der neurologischen Tatsache, dass das menschliche Gedächtnis eng mit dem Sinn für Raum verknüpft ist. Die menschliche Begabung, sich viele verschiedene Orte und ihre räumlichen Beziehungen zueinander zu merken, lässt sich auch für die mentale Verknüpfung von Wissenseinheiten verwenden.

Ein digitaler Memory Palace

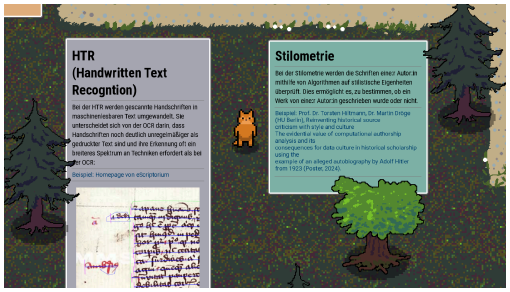

Abbildung 4: Ein Screenshot aus der Demoversion | © Paul Bayer (CC BY 4.0) 2024

Original position: right

Kern des Workshops war es, die Loci-Methode ins Digitale zu übertragen. Dies ist verbunden mit der Annahme, dass Wissensinhalte auch beim Durchlaufen einer 2D-Spielwelt auf besondere und nützliche Weise miteinander in Verbindung gesetzt werden können.

In der konkreten Implementierung laufen die Nutzer:innen als ein 2D-animierter Katzen-Avatar an Wegen entlang, die zu verschiedenen Wissenselementen führen. Bei dem im Workshop verwendeten Protoyp des Programms ähnelten diese Wissenselemente Karteikarten. Sie hatten einen Titel, einen kurzen Text, ein Bild sowie einen Hyperlink, der automatisch Webseiten im Browser öffnen konnte.

Die Teilnehmenden entwarfen und entwickelten im Zuge des Workshops ihre eigenen Projekte. So entstanden u.A. ein durchlaufbarer Python-Kurs, ein Experiment mit der Visualisierung von Literatur durch Einbindung von Zotero und erste interaktive Funktionen für die Wissenselemente. Mithilfe eines der im Raum zu Verfügung stehenden Monitore wurde auch gemeinsam als Gruppe programmiert, getestet und über die Ergebnisse diskutiert. Abgeschlossen wurde der Workshop mit der Vorstellung der einzelnen Projekte und einer Feedbackrunde.

Follow-Ups zum Workshops

Die Teilnehmenden gaben gutes Feedback zum Workshop. Besonders der Aspekt des *Pair Programming* wurde positiv bewertet. Es wurde Interesse an einer Fortsetzung des Projektes geäußert. Seit dem Abschluss des Workshops läuft das Wissensvisualisierungsprojekt mit Godot als kollaboratives GitLab-Repositorium weiter. Der Erfolg des Workshops war auch ein treibender Faktor für die Instituierung des monatlichen Coworking Space für Studierende, bei dem der Austausch über Code, Software und Daten weitergeführt wird.

Updated: 08.09.2025

Citation Information

Author: Paul Bayer

Title: Eine Reise durch die Welt der Ideen: Ein Rückblick auf den Workshop “Interaktive Visualisierung von Wissen mit der Godot-Engine”

Published: 13.02.2025

Last updated: 08.09.2025

Cite as: Paul Bayer: Eine Reise durch die Welt der Ideen: Ein Rückblick auf den Workshop “Interaktive Visualisierung von Wissen mit der Godot-Engine”. In: *IZ D2MCM Blog* [Weblog], 13.02.2025. URL: https://izd2m.hu-berlin.de/blog/ Last updated: 08.09.2025.