

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Get Started

Bildquelle: © omt.de (<https://www.omt.de/marketing/gamification/>)

Gamify Your Learning Experience

Möglichkeiten von Gamification Lernprozesse und -erfolge zu visualisieren

Hintergrund

Gamification beschreibt die Verwendung von Spiel-Design-Elementen in Nicht-Spiel-Umgebungen. Primäres Ziel von Gamification ist eine Verbesserung der Nutzererfahrung und Engagement [1,2]. Viele Studien konnten schon zeigen, dass der Einsatz solcher Elemente in Lernumgebungen positiven Einfluss auf u.a. Motivation, Engagement und Lernerfolg von Lernenden haben kann [3]. Die in diesem Zusammenhang am häufigsten verwendeten Game-Design-Elemente ist die Triade von Point-Badges-Leaderboards (PBL). Allerdings besteht ein hoher Forschungsbedarf für weniger erforschte Elemente, um deren Effekte zu verstehen und damit Lernumgebungen optimal durch Gamification anzureichern, sodass sie auf Bedürfnisse der Lernenden abgestimmt sind [4]. Ein Bereich der noch viel Forschungspotential bietet, ist, wie Game-Design-Elemente Lernprozesse und Lernmotivation durch Visualisierung von Lernerfolgen unterstützen können.

Projektidee

In diesem Projekt sollen ausgewählte Game-Design-Elemente erforscht werden (z.B. Progressbar-Varianten, Concept-Maps, spezielle Punkte- und Erfolgssysteme,...). Mögliche Arbeitspakete umfassen:

- Überblick von (ausgewählten) Game-Design-Elemente
- Konzept für ausgewähltes Element erarbeiten (inkl. Studiendesign)
- Implementierung/Entwurf des Elements (z.B. für RockStartIt)
- Evaluierung in einer Fallstudie

Das Projekt kann als Team bis zu 2 Personen bearbeitet werden.

BETREUUNG

Kai Marquardt (KASTEL)

kai.marquardt@kit.edu
&

Dr. Lucia Happe (ISD)

lucia.happe@kit.edu

REFERENZEN

- [1] DETERDING, Sebastian, et al. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In: *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems*. 2011. S. 2425-2428.
- [2] MAZARAKIS, Athanasios. Gamification Reloaded. *i-com*, 2021, 20. Jg., Nr. 3, S. 279-294.
- [3] MANZANO-LEÓN, Ana, et al. Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 2021, 13. Jg., Nr. 4, S. 2247.
- [4] KLOCK, Ana Carolina Tomé, et al. Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, 2020, 144. Jg., S. 102495.

LINKS

www.gamified.uk
www.rockstartit.com