



# Gameucation (Studybuddy)

## Projektvorstellung

Umsetzung einer Gamification-Plattform an der Hochschule Hamm-Lippstadt

Die Plattform soll dazu dienen, mit Hilfe von Spielelementen die **Motivation** der Studierenden im Spiel-/Studienverlauf zu **erhöhen**. Mit der Plattform wird ein allgemeines Regelwerk und eine übergreifend verfügbare Plattform zur Umsetzung eines **gamifizierten Hochschulstudiums** geschaffen, die sich **nicht auf fachspezifische Lehre beschränkt**.



[www.gameucation.eu](http://www.gameucation.eu)

## Umsetzung

### Zielsetzung:

Mit der Gamification-Plattform soll ein Tool zur Verfügung gestellt werden, auf dem Studierende über zusätzliche Veranstaltungen, Aufgaben oder sonstige Ereignisse informiert werden, die Sie beim erfolgreichen Abschluss des Studiums und darüber hinaus unterstützen können.

### Aufbau:

Die Gamification-Plattform besteht aus zwei Elementen. Für Dozent:innen und Administrator:innen steht als **Backend** eine web-basiertes Tool zur Datenpflege der Spielelemente und Administration zur Verfügung. Studierende können über die **Gameucation-App** aus den entsprechenden App-Stores für iOS oder Android als mobiles Frontend teilnehmen.

### Elemente:

Aktuell sind die folgenden Elemente umgesetzt:

- **Challenges** beschreiben Aufgaben, die erledigt werden können. Sie werden in die drei Kategorien Lernen, Organisieren und Netzwerken eingeteilt und können durch unterschiedliche Mechanismen (z.B. QR-Code, Bestätigung durch Freunde, Codewort, Lokalisation) abgeschlossen werden. Challenges werden von Dozent:innen im Backend erstellt und über Tags, wie in den sozialen Medien, gruppiert. Bei erfolgreichem Abschluss einer Challenge werden Punkte vergeben.
- **Badges** stellen Abzeichen dar, die im Backend gepflegt und bei erfolgreichem Abschluss von Challenges vergeben werden können.
- **Freunde** können sich in der App vernetzen und so gegenseitig Challenges bestätigen sowie Auswertungen einsehen.
- **Punktstatistiken** können abgerufen werden, die u.a. erfolgreich abgeschlossene Challenges beinhalten sowie erhaltene Badges auflisten.

### Technische Umsetzung:

- Das Backend wird auf Basis von Angular entwickelt. Es kommt ein RESTful Service auf Basis von ASP.Net Core zum Einsatz.
- Die App als mobiles Frontend wird auf Basis von Xamarin.Forms entwickelt.

### Sonstiges:

- Die Apps sind für iOS im App Store und für Android im Google Play Store unter „Gameucation“ erhältlich.
- Der Quellcode wird über Github zur Verfügung gestellt.

## Erfolgsfaktoren & Herausforderungen

**Einbindung von Studierenden:** Ziel bei der Entwicklung der Gamification-Plattform war, Studierende von Anfang an mit einzubeziehen. Auf Grund der Corona-Situation gestaltete sich dieser Punkt als schwierig, da zeitweise kein persönlicher Kontakt mit den Studierenden aufgenommen werden konnte.

**Bereitstellung der App:** Die Bereitstellung der Gameucation-App über die entsprechenden Stores wurde umgesetzt. Leider können jedoch ältere Android-Versionen auf diesem Weg aktuell nicht bedient werden.

**Einsatz der Plattform:** Nachdem die Plattform nun technisch umgesetzt ist, steht der intensive Einsatz noch aus. Erste Erfahrungen wurden im Rahmen des Vorkurses im Wintersemester 2022 gesammelt.

## Evaluation

Die erste einsatzbereite Version der Gamification-Plattform wurde zu Beginn des Wintersemesters 2022 fertiggestellt. Es ist nun geplant, die Software einzusetzen und den Einsatz entsprechend zu evaluieren. Hier stehen Ergebnisse noch aus.