



22.02.2017

Projekt-/ Seminar-/Bachelor- oder Masterarbeit

„Gamification / Gamedesign - Konzeption (und Entwicklung) von Gamification- und Design-Elementen in einem virtuellen Laborsimulator“

Hintergrund:

Wissenschaftliche Studien zeigen den enormen Einfluss der (intrinsischen) Motivation auf das Lernen. Diese kann durch geeignete Maßnahmen, insbesondere bei der Nutzung von digitalen Medien, wie z.B. Smartphones oder Tablets gesteigert werden. Dabei spielt die Gestaltung der Anwendungen und der darin verwendeten spielerischen Elemente im nicht-spielerischen Kontext eine entscheidende Rolle. Sie können die Nutzer motivation steigern und zugunsten eines gesetzten/gezielten Lernverhaltens lenken und positiv beeinflussen.

Aufgabe:

Ziel dieser Arbeit ist die Konzeption, Ausarbeitung und Umsetzung von Design- und Gamification-Mechanismen und -Elemente wie Punkte und Ranking in einer der Virtual Reality Anwendung ET-Laborsimulator zur Steigerung der Lernmotivation. Je nach Art der Abschlussarbeit kann dies folgende Punkte beinhalten:

- Ausarbeitung und Sammlung von bestehenden Gamification-Konzepten
- Auswahl und Einbindung relevanter Gamification Elementen im Kontext von VR-Anwendungen
- Modellierung, prototypische Umsetzung in einer VR-Anwendung

Beginn:

Sofort

Ansprechpartner:

Mesut Alptekin
Fakultät EIM-E
Fachgebiet Technikdidaktik
Telefon: +49 5251 60-3395, Raum: P1.6.09.4
E-Mail: Mesut.Alptekin@upb.de

Technikdidaktik

Leitung:
Prof. Dr.-Ing.
Katrin Temmen

Warburger Str. 100
33098 Paderborn
Raum P1.6.09.2
Fon 0 52 51. 60-30 04
Fax 0 52 51. 60-33 96
E-Mail Katrin.Temmen@
upb.de
Web technikdidaktik.upb.de

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Mesut Alptekin
Raum P1.6.09.4
0 52 51. 60-3395
0 52 51. 60-33 96
Mesut.Alptekin@upb.de
technikdidaktik.upb.de